

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Российский государственный аграрный
университет – МСХА имени К. А. Тимирязева»

На правах рукописи

Григорьев Сергей Леонидович

**ФЕНОМЕН ЭКРАННОСТИ В УНИВЕРСУМЕ
КУЛЬТУРЫ**

Специальность 5.7.8. – философская антропология,
философия культуры

Диссертация на соискание ученой степени
доктора философских наук

Научный консультант:
доктор философских наук, доцент
Мамедов Азер Агабала оглы

Москва – 2024

СОДЕРЖАНИЕ

	Введение	4
Глава I.	МЕТОДОЛОГИЯ ФИЛОСОФСКОГО АНАЛИЗА ЭКРАННОСТИ И ФЕНОМЕНАЛЬНЫЕ МОДУСЫ ЭКРАНА	39
1.1.	Культурфилософская археология экранности	39
	1.1.1. Методологические ресурсы археологии экранности	39
	1.1.2. Феноменальные модусы экранности в логике археологии экрана	50
	<i>Выводы по параграфу 1.1.</i>	65
1.2.	Философская проблематизация психофизических реакций на техническое экранное средство коммуникации	67
	<i>Выводы по параграфу 1.2.</i>	93
1.3.	Философия полиэкранной культуры: диахронный и синхронный аспекты	96
	1.3.1. Кинематографический экран или «большой экран»	96
	1.3.2. Телеэкран как информационная поверхность повседневности	118
	1.3.3. Аспекты экранной портативности	139
	<i>Выводы по параграфу 1.3.</i>	147
	<i>Выводы по главе I</i>	150
Глава II.	ЭКРАННОСТЬ КАК ГЕНЕРАТОР СИМУЛЯКРОВ	151

2.1.	Онтологическая и семиотическая сущности экран- аннигилятора	151
	<i>Выводы по параграфу 2.1.</i>	177
2.2.	Спектр иллюзий, создаваемых экранными играми	179
	<i>Выводы по параграфу 2.2.</i>	202
2.3.	Экранная социальность и квазисвобода	204
	<i>Выводы по параграфу 2.3.</i>	224
	<i>Выводы по главе II</i>	225
Глава III.	ГНОСЕОЛОГИЧЕСКАЯ	И
	АНТРОПОЛОГИЧЕСКАЯ	ПРАГМАТИКА
	ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЫ	227
3.1.	Человек безмерный: симуляция целостности личности в экранном пространстве	227
	<i>Выводы по параграфу 3.1.</i>	249
3.2.	Экран в образовании и познание	251
	<i>Выводы по параграфу 3.2.</i>	270
3.3.	Ускорение экзистенциального времени и эмоционализация культуры, спровоцированные экраным потреблением	272
	<i>Выводы по параграфу 3.3.</i>	303
	<i>Выводы по главе III</i>	305
	ЗАКЛЮЧЕНИЕ	308
	СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	316

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Переход большого сектора экономики и образования в дистанционный формат, произошедший в результате пандемии и череды локдаунов, а также цифровизация всех сфер социального взаимодействия выступили катализаторами экспансии экрана в бытии современной культуры. И сегодня можно констатировать, что наступила эра экранности, сопоставимая с переворотом, произошедшим в XV веке в результате изобретения Гутенбергом печатного дела. Этот процесс, стремительно трансформирующий человека и общество, вызывает огромный исследовательский интерес.

Техницизм превращает экранность в важнейший фактор современной реальности. Причем каждый формат экранной репрезентации обладает своей спецификой и особенностями присутствия в жизненном пространстве современного человека. Именно эти особенности и вызывают исследовательский интерес, а точнее – реанимируют определенные преемственные связи, которые делают актуальным применение в диссертации феноменологии отражательной поверхности, концепции М. Маклюэна, метода археологии медиа («раскопок» культурных корней экранности).

В современном сетевом обществе в бытии человека экран играет ведущую роль, став новой парадигмой глобальной коммуникации. Повседневные практики, рабочие процессы, общение, обучение, творчество – всё оказывается опосредованным плоскостью экрана. Иногда его отождествляют с «иконой XXI века».

Благодаря высокой скорости изменений, происходящих в культуре поздней современности, фантастические образы экранных технологий конца XX столетия являются сегодня уже обыденной, повседневной практикой. Профессор Б. В. Марков, специалист в философской и культурной антропологии, например, так описывал реалии 2000 года:

«Воплощается идеал барокко – комната без окон, стены которой отражают всё 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, всё 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»¹.

Через двадцать лет пандемия закапсулировала большую часть цивилизованного мира. В результате экран, пережив стремительные метаморфозы, превращается из технической детали в феномен, претендующий на агентность в современном социокультурном пространстве. Повседневные практики, профессиональная деятельность, художественное творчество, образование, общение, игра, досуг – всё стремительно вынужденно стало экранным, ассимилируя и включая в свою структуру и функциональность свойства экрана. В их числе визуальная образность, отражательность, повышение степени эстетизации и аффективности, ускоренный темпоритм, симулятивность, редукционизм и т.д.

Как можно видеть, в настоящее время, вне зависимости от того, чем занимается человек: политической деятельностью, управлением как таковым, работает или учится, что-то приобретает, отдыхает, проводит свой досуг – всюду его окружают экраны. И поскольку все происходящее вокруг нас либо транслируется с экрана, либо сосредоточено в нем,

¹ Марков Б. В. После оргии // Бодрийар Ж. Америка. СПб: Владимир Даль, 2000. С. 20.

можно с уверенностью утверждать, что экран находится внутри нашей жизнедеятельности.

Как результат такого присутствия экрана в нашей жизни, сегодня можно наблюдать процесс фактического вживления экрана в телесность современного человека. И здесь следует отметить, что этот процесс относительно недавно стал наконец предметом философского осмысления. Но при этом подчеркнём, что предметом философского исследования становились и становятся в целом лишь отдельные элементы экранной культуры. Чаще всего это экран кинематографа, телевизионный экран, с недавнего прошлого интернет с его компьютерным экраном, компьютерными экранными играми т.д., точнее отдельные разнообразные модусы экранной репрезентации. В результате такого узкого выборочного подхода мы наблюдаем порой сведение экранной культуры к отдельным её элементам, более того, подчас всего лишь одному из них.

Слово «экран» в нашем диссертационном исследовании используется, с одной стороны, как глобальный комплекс способов коммуникации, как коммуникационная парадигма, и поэтому мы приходим к оперированию понятием «экранность»; с другой, экран интересует нас как феномен, феноменология экрана как вещи, которая транслирует собственную специфику на материальный и духовный мир человека – пользователя. Можно утверждать, что именно это явилось причиной, по которой феномен экрана рассматривается сегодня в ряде философских исследований как предмет, эквивалентный магическим артефактам архаики².

В настоящее время экран – это средство коммуникации, использующее плоскость для трансляции перманентного движения и изменения информационного потока. Философский анализ экранной

² Медиа: между магией и технологией, под ред. Н.Сосна, К.Федоровой. М.-Екатеринбург, "Кабинетный ученый", 2014.

культуры позволяет рассматривать сегодняшний экран как многоэлементную систему, включающую экраны кинозала, телевизора, монитора компьютера, планшета, смартфона и других многочисленных модусов экранной техники как феномены, глубоко трансформирующие бытие современного человека и порождающие новые и новые формы антропности: зритель, пользователь, геймер, блогер и т.п.

В рамках нашего рассмотрения особое внимание следует обратить на то, что любые носители информации, выполняющие функцию трансляции, хранения и тем более создания нарративов, являясь при этом одновременно средствами коммуникации, всегда оказывали и оказывают воздействие на реципиента. Их функция никогда не ограничивалась выполнением только стоящих перед ними задач, поскольку волею особенностей их функционирования, в реальной действительности они всегда меняют, трансформируют смыслы контента вплоть до симулятивности. Рассмотрение экрана как границы между реальностью и виртуальностью, как некоего портала в инобытие даёт возможность проследить постепенную трансформацию его влияния на человека и общество в целом и одновременное превращение в своеобразный инструмент управления сознанием и поведением людей.

Например, экран кинотеатра и художественного кинематографа с момента своего появления, посредством кино, становится формообразующим принципом, законодателем моды и транслятором модернизации эстетики в культуре XX столетия. Всё: начиная от внешнего вида, причёсок и костюмов, музыки, театральной эстетики и до высокого искусства – диктовалось посредством кино, киноискусства.

В своеобразный «портал», открытое информационное окно, начиная с 30-х – 40-х годов XX столетия, превратился экран телевизора, который излучает и сам транслирует (проецирует) образы на человека.

В конце XX века, с появлением персонального компьютера в истории экрана наступает следующий этап. Информационная сеть,

различные социальные сети, тематические форумы и другие сетевые ресурсы, через экран монитора открывают человеку другой, виртуальный мир и экран становится для него порталом в этот иной мир.

В эволюции экрана, открывая последующую эпоху, наступает новейший этап, и связан он с появлением смартфона и других подобных устройств, которые буквально врастают в человека и не образно, а реально становятся его частью. Сегодня пользователь уже никак не защищен экраном от неуправляемой стихии льющегося на него потока информации, сам обеспечивая экрану возможность становиться неотъемлемой частью человеческого жизненного пространства и рискуя быть поглощённым им целиком и полностью.

Таким образом, если киноэкран, выполняя функцию структурирования хаоса, способствует расширению плоскости, управлению пространством и временем (это осуществляется с помощью технической функции перемотки видеоизображения), то монитор компьютера провоцирует размножение реальностей, создавая симуляцию и провоцируя вхождение через экран в виртуальность. В свою очередь, экраны смартфона и других умных (смарт) устройств создают новый модус телесности (новые глаза – VR-очки, новая тактильность – сенсорный экран, наладонник и т.д.).

Всё это создаёт необходимость анализа множественности экранов (полиэкранности), отмеченной как диахронией, так и синхронией.

Сегодня мы наблюдаем парадоксальную, невероятную, с нашей точки зрения, ситуацию, когда человек, оставаясь наедине со своим экраном, замыкается в собственном, локальном пространстве, как куколка в коконе, при этом имея возможность, предоставляемую тем же самым экраном (и в этом проявляется его функциональная двойственность), общаться с любым человеком, со многими сразу и причём в любой момент. Пребывая в глобальной коммуникационной сети, человек утрачивает, как это не парадоксально, способность к

ведению диалога (о чём речь пойдёт ниже), что опять же обусловлено, с нашей точки зрения, стремительным наращиванием объёма информации и созреванием у пользователей ценности перманентного потребления.

Количество людей, включенных в информационное пространство и поглощаемых им, с неизбежностью увеличивается как прямое следствие глобализации. Происходящий на наших глазах «скачок» (в понимании диалектики Гегеля) привел к рождению нового технического, антропологического и социального феномена – человека экранного (чекрана) – Homo screen.

Сложившаяся в настоящее время многогранная социокультурная ситуация с очевидностью нуждается в философском и научном осмыслении.

Объектом исследования является экранная культура, продуцирующая принципиально новый способ коммуникации, трансляции информации и социокультурного опыта, социально значимых норм и стандартов, одновременно представляющая собой явление, укоренённое в визуальных практиках прошлого в качестве культурного феномена экранности.

Предметом исследования является воплощенный в универсуме культуры принцип экранности, создающий широкий спектр социокультурных эффектов.

Цель работы заключается в том, чтобы в контексте философии культуры поздней современности построить генеалогию принципа экранности, обосновать и доказать универсальность роли экранности в становлении экранного философско-антропологического проекта.

Гипотеза исследования

В поздней современности, обладающей характером полиэкранныйности и симультанности, принцип экранности превращается в универсалию, трансформирующую (до деструктивности) и одновременно

восполняющую (ввиду природного и социального несовершенства) познание, сознание, человека и общество в целом.

Постановка *задач* отражает этапы исследования и обуславливает его структуру. Для осмысления проблемного поля диссертационной работы потребуется:

1) осуществив трансформацию метода археологии медиа в метод археологии экранности, обнаружить и проанализировать диахронную связь экрана кинематографа, телевидения и монитора персонального компьютера с ранними изображениями;

2) провести анализ экрана кинотеатра в качестве элемента культуры переходной эпохи (модерна и позднего модерна), нуждающейся в инструменте смыслового и идеологического упорядочивания; телевизионного экрана как средства информации; функции экрана монитора, состоящей в экстенсивном наращивании спектра виртуальных реальностей; экранных портативных устройств в качестве продолжения телесности человека и начальной стадии обретения кибернетического тела;

3) выявить основания и причины воздействия экранного средства передачи информации на познавательные процессы, структуру личности, сознание, формы поведения и чувствования; артикулировать принципы «нового видения» и спровоцированные экраном изменения в чувственности зрителя;

4) в контексте философии культуры представить аннигилирующую функцию экрана, объяснив парадоксальность ситуации, когда неконтролируемая доступность и открытость информации порождает столь же неконтролируемое производство фальсифицированных фактов;

5) выстроить систему аргументации относительно компенсаторного характера экранных игр в негероическую эпоху;

6) рассмотреть влияние экранных технологий на создание новых форм социальности;

7) выявить влияния экранных технологий на бытие человека (на экзистенциальность) в современном мире, формирование новой идентичности и создать концептуальную интерпретацию этих воздействий;

8) системно выявить трансформации процесса познания под воздействием экстенсивного включения экрана в образовательный процесс;

9) определить причинно-следственную, функциональную и генетическую связи культурных метаморфоз экрана, ускорения и эмоционализации жизни.

История и степень изученности проблемы

В настоящее время проблема экрана является сферой изучения целого комплекса социально-гуманитарных и технических наук (философской антропологии, философии сознания, наук об искусственном интеллекте, нейронаук, психологии, искусствоведения и др.). Однако, несмотря на многообразие подходов к изучению этого феномена, единой концепции экрана и экранной культуры не существует. Кроме того, целостной философской концепции экранности не создано, что и восполняется в данной диссертации.

Развитие технических наук наполнило понятие экрана качественно новым содержанием. Экран стал рассматриваться как необходимая и неотъемлемая часть современной культуры, определяющая и трансформирующая все формы жизнедеятельности человека, переводя их из реальных в цифровые. И нельзя не согласиться с К. Э. Разлоговым, который констатирует, как это было отмечено нами ранее, что экранная культура изучается сегодня разрозненно и крайне неравномерно. Приоритетное внимание уделяется именно тем явлениям, которые вписываются в традиционные системы, например: «кино как искусство»,

«кинематографический экран как мифология»³, ТВ как форма журналистики, видеоклипы как новая форма музыкального искусства, экран как часть рекламного бизнеса и PR-кампаний и т.п.⁴ Однако всё это – звенья одной цепи – современной экранной культуры.

Магистрالی изучения влияния экранных технологий на человека и общество, подхваченные и развиваемые позже в экранологии (screenology), screen studies, медиафилософии, археологии медиа, заданы и сформулированы канадским культурологом, философом Гербертом Маршаллом Маклюэном. В книге «Галактика Гутенберга: Становление человека печатающего», вышедшей в 1962 году, основываясь преимущественно на письменности и книгопечатании, он отвечает на вопрос о влиянии коммуникационных технологий на когнитивные процессы в обществе. Выделяя этапы развития цивилизации, М. Маклюэн обоснованно утверждает, что от характера медиа зависит направление человеческой истории. В рамках этой логики на этапе дописьменной культуры в условиях общинного образа жизни преобладающими и решающими являются устные формы коммуникации, которые и ложатся в основу соответствующего восприятия и понимания окружающего мира.

Последующую эпоху, пронизанную совсем иным социальным укладом, предопределяет письменная культура, которая через огромный, по человеческим меркам, почти трёх тысячелетний период завершается «галактикой Гутенберга». Характерными особенностями данной эпохи являются национализм, индивидуализм и промышленные революции последних двух с лишним столетий.

Наконец последний выделенный М. Маклюэном третий этап – это формирование многомерного восприятия мира по типу восприятия

³ Огурчиков П. К. Экранная культура как новая мифология: на примере кино: диссертация ... доктора культурологии: 24.00.01 / Огурчиков Павел Константинович; [Место защиты: Моск. гос. ун-т культуры и искусств]. - Москва, 2008. 287 с.

⁴ Основы продюсерства. Аудиовизуальная сфера / под. ред. Г. П. Иванова и др. М.: ЮНИТА-ДАНА, 2003. С. 16.

акустического пространства, оформившиеся посредством инфокоммуникаций «электронное общество», «глобальная деревня»⁵.

Г. М. Маклюэн стал одним из первых исследователей в области экологии средств массовой информации. Исходя из того, что влияние средств коммуникации на человека и общество в целом значительно мощнее, чем передаваемые ими смыслы, он настаивает на изучении средства массовой информации как такового, вне зависимости от транслируемого им контента. Основные идеи этой концепции были сформулированы М. Маклюэном в 1964 году в книге «Понимание медиа. Внешние расширения человека».

Любое средство коммуникации, будучи в известном смысле расширением познавательных возможностей человека, с точки зрения М. Маклюэна, является вместе с тем и расширением определённых функций человеческого организма. По его мнению, являясь существом, познающим окружающий мир, природу, законы её функционирования, человек стремится расширить своё присутствие, проникая во все уголки мира с целью приспособления их под свои нужды и подчинение посредством знания этих законов его себе. Выражаясь образным языком, существом «расползающимся» и за счет технических средств, постоянно «расширяющим» с этой целью свой организм. По мнению Маклюэна, весь арсенал средств и инструментарий этого расширения являются вместе с тем и факторами, формирующими мир культуры. В этом вопросе не малая роль отводится средствам коммуникации. Их влияние на общество в процессе развития меняется, и эти изменения можно проследить по их «температуре». Выражаясь, опять же, образным языком Маклюэна, средства коммуникации бывают «горячими» и «холодными». Их температура зависит от количества предоставляемой информации и степени вовлеченности в них людей.

⁵ Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Становление человека печатающего. М.: Фонд «Мир», Академический Проект, 2005. С. 14.

Хорошо известен знаменитый афоризм М. Маклюэна «The medium is the message» («средство коммуникации само является сообщением»). И так должна была назваться книга М. Маклюэна совместная с графическим дизайнером Квентином Фиоре, вышедшая в 1967 году под названием «The Medium is the Massage: An Inventory of Effects». Допущенная наборщиком опечатка обернулась гениальным прозрением: «Не трогайте! Это великолепно, как раз в точку!» — реакция автора на попытку внести исправление. «Медиум (Средство массовой информации) – это массаж: перечень воздействий (эффектов)». Гениальность этой мысли стала понятна именно сегодня, тогда как в 60-е прошлого столетия она казалась безумной. Сами сообщения меняют только наше мнение, а средства коммуникации – весь наш мир, нас самих, наш образ жизни.

Уже в следующей совместной с К. Фиоре книге «Война и мир в глобальной деревне»⁶, созданной в виде коллажа изображений и текста, наглядно иллюстрируется влияние электронных средств массовой информации и новых технологий на человека. Эту книгу часто называют пророческой, поскольку в ней М. Маклюэн выдвигает тезис не просто о влиянии технологий, а о том, что они изменяют сенсорное восприятие человеком окружающей среды, разрушая тем самым его самоидентификацию. И далее мы можем наблюдать оригинальное на тот момент применение кросс-факторного анализа, который позволил Маклюэну сделать еще более смелый вывод о том, что попытки восстановить утраченную самоидентификацию приводят к войнам, которые в свою очередь стимулируют новые технические разработки, внедрение которых провоцирует в свою очередь новую утрату самоидентификации.

И главное, вся сложность, весь парадокс заключается в том (и далее следует совершенно гениальное методологическое заключение), что

⁶ Маклюэн М., Фиоре К. Война и мир в глобальной деревне. М.: АСТ, 2012.

человек, из-за отсутствия анти-среды, подобно рыбе в воде, которая, не способна ничего знать о воде, также не способен осознавать сотворенную им среду своего обитания, пока он в ней находится. Прозрение наступает только тогда и только в том случае, когда на смену прежней среде приходит новая, изменённая под воздействием технологии и, это главное, в результате воздействия той же новой технологии.

С точки зрения авторов, технология становится как бы продолжением человеческой плоти и его нервной системы, вынуждая тем самым человека к адаптации. Маклюэн сравнивает нивелируемые технологиями сенсорные способности с ампутированным органом, который продолжает вызывать фантомные боли. Процесс перехода от одного сенсорного восприятия к другому он называет само-ампутацией, процессом, вызывающим, кроме фантомных боли, более еще и культурную хандру.

Конечно, учитывая, что идеи Герберта Маршалла Маклюэна, в немалой степени стимулировали наш интерес к рассматриваемой в диссертации проблематике, нельзя не упомянуть о его книге «От Клише к Архетипу»⁷, написанной в тандеме с канадским поэтом У. Уотсоном в 1970 году, в которой Маклюэн вводит новый, не всеми и далеко не сразу замеченный, но так актуально звучащий сегодня термин – «глобальный театр»⁸, приходящий на смену «глобальной деревне».

В 1989 году увидела свет последняя, посмертная, созданная в сотрудничестве с Брюсом Р. Пауэрсом книга М. Маклюэна «Глобальная деревня: трансформации мировой жизни и СМИ в XXI веке». В этой работе на основе критического анализ стандартного набора коммуникации XX века Маклюэн создает аналитический инструмент, закладывающий концептуальную основу понимания последствий

⁷ McLuhan M., Watson W. From Cliche to Archetype. N.Y.: Viking, 1970.

⁸ Маршалл Маклюэн. С появлением Спутника планета стала глобальным театром, в котором нет зрителей, а есть только актеры // Кентавр / пер. В. П. Терин. М., 1994. № 1. С. 20—31.

технологических достижений, коими является всемирная электронная сеть, т.е. методологическую основу для анализа современной ситуации со всемирной паутиной, нейросетью и т.д. Именно это даёт основание оценивать работу М. Маклюэна как одну из наиболее важных.

Как уже отмечалось, исследования, в которых центральный вопрос ставится об интеграции принципа экранности в культуру, в большинстве своём посвящены кинематографу, киноискусству, телеискусству, видеоискусству. Теоретическую азбуку кинематографического экрана создал французский кинокритик, влиятельный историк и теоретик кино Андре Базен⁹. Также это книги В. Беньямина, М. Кастельса¹⁰, Ж. Маритена, Дж. Мартина, А. Моля, В. Мудрых, Э. А. Позднякова, А. Тоффлера, М. Ямпольского, К. Э. Разлогова, О. Аронсона, В. Михалковича, Н. Кривули, Т. Жиро, Я. Иоскевич, К. Фегельсона, Ж.-П. Эскенази, Е. Лапиной-Кратасюк, Ж.-Ж. Вуненбургера, В. Чистяковой и ряда др. Философская школа С. А. Маленко и А. Г. Некиты – это многоуровневый анализ современной мифологии¹¹, которая генерируется

⁹ Базен А. Что такое кино? [сб. статей]. М.: Искусство, 1972. 382 с.

¹⁰ Кастельс М. Власть коммуникации. М.: Изд. дом «Высшая школа экономики», 2020. М. Кастельс в отличие от работ авторов, посвященных таким формам экранной культуры как кино и телевидение, анализирует роль компьютерной культуры в условиях информатизации общества. В сферу его внимания включены Интернет и виртуальная реальность, мультимедиа и интерактивное общество.

¹¹ Маленко С. А. Фильмы ужасов как визуальный промоушен «Рах Americana» // Практическая философия: состояние и перспективы: Сборник материалов VI научной конференции (с международным участием), Симферополь - Ялта, 24–26 мая 2023 года. Симферополь: Общество с ограниченной ответственностью "Издательство Типография "Ариал", 2023. С. 148-153; Маленко, С. Некита А. Гражданская сакральность детства в советской кинофологии // Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований. – 2023. – № 1(2). С. 109-139; Маленко С., Некита А. Сценарии милитаризации повседневности в американских фильмах ужасов. Часть 1 // Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований. 2023. № 2(3). С. 99-125; Маленко С., Некита А. Визуальный экстрим, пропахший страхом и порохом: кровавые баталии элиты и массы в американских фильмах ужасов // Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований. 2023. № 4(5). С. 135-168; Маленко С. А., Некита А. Г. Игровые стратегии власти в современных постапокалиптических и антиутопических голливудских кинопроектах // Человек как Идея: концептуальные проекции человека в современных социальных исследованиях: Всероссийская научно-практическая конференция. Сборник научных статей, Сыктывкар, 10–11 декабря 2021 года / Отв. редактор Б.М. Завьялов. Сыктывкар: Сыктывкарский государственный университет им. Питирима Сорокина, 2022. С. 124-126; Маленко С. А. Цифровая деволуция власти в постапокалиптическом проекте «Матрицы» // Человек во власти цифры: мышление, знание, сознание: Материалы Всероссийской научной конференции, Москва, 14–16 сентября 2022 года / Под общей редакцией В.Ю. Ефанова. – Москва: Российский государственный гуманитарный университет, 2022. – С. 71-73; Сулова, Е. П., Маленко С. А., Некита А. Г. От текста к видео: особенности представления постапокалиптических миров в современной массовой культуре // Кострома. Genus Locī: Альманах. Материалы XII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием,

именно кинематографическим экраном. Исследования Е. В. Козлова посвящены современному телевизионному экрану, транслирующему нарратив сериала¹².

Значительный исследовательский интерес вызывают специфические формы социальности, зародившиеся и развивающиеся в

Кострома, 22–23 апреля 2022 года / Сост. и отв. редактор А.В. Зайцев. Том Выпуск 5. Кострома: Костромской государственный университет, 2022. С. 116-121; Баскаков С. С., Маленко С. А., Некита А. Г. Лидерство мнений в потреблении продукции современного массового кинематографа // Кострома. Genus Locī : Альманах. Материалы XII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Кострома, 22–23 апреля 2022 года / Сост. и отв. редактор А.В. Зайцев. Том Выпуск 5. – Кострома: Костромской государственный университет, 2022. – С. 148-153; Петров Е. О., Маленко С. А., Некита А. Г. Постапокалиптический сценарий выживания человечества на примере «Вселенной Метро» Д. Глуховского // Кострома. Genus Locī: Альманах. Материалы XII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Кострома, 22–23 апреля 2022 года / Сост. и отв. редактор А.В. Зайцев. Том Выпуск 5. Кострома: Костромской государственный университет, 2022. С. 71-76; Дробышева Е. С., Маленко С. А., Некита А. Г. Особенности представления конфликта в психологической драме «Большая маленькая ложь» // Кострома. Genus Locī : Альманах. Материалы XII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Кострома, 22–23 апреля 2022 года / Сост. и отв. редактор А.В. Зайцев. Том Выпуск 5. – Кострома: Костромской государственный университет, 2022. С. 95-99; Некита А., Маленко С. А. Визуальные киномифы советской эпохи в идеологическом созидании "нового" человека // Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований. 2022. № 1(1). С. 99-116; Маленко С. А., Некита А. Г. От "Великого" к "Онемевшему": визуализация идеологии страха в американском кинематографе. – Новгород: Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, 2021. – 133 с.; Маленко С. А., Некита А. Г., Карабанова А. В. Глазами страхов моего поколения: голливудские символы маскульта – Великий Новгород: Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, 2021. 325 с.; Широкова О. В., Некита А. Г., Маленко С. А. Голливудские визуальные технологии цифрового замещения реальности // Бренное и вечное: мифология цифровой цивилизации: Материалы Международной научной конференции, Великий Новгород, 27–28 октября 2020 года. Великий Новгород: Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, 2021. С. 131-136; Маленко С. А. Визуализация игровых стратегий власти в антиутопических проектах голливудских фильмов ужасов // Утопические проекты в истории культуры: Материалы III Всероссийской с международным участием научная конференция, Ростов-на-Дону, 01–03 декабря 2020 года / Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону - Таганрог: Южный федеральный университет, 2021. – С. 235-237; Маленко С. А., Некита А. Г. Киноужас в эпоху миллениума: глобализация личных страданий и катастроф // Бренное и вечное: мифология цифровой цивилизации: Материалы Международной научной конференции, Великий Новгород, 27–28 октября 2020 года. Великий Новгород: Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, 2021. С. 49-54; Некита А. Г., Маленко С. А. Экстремальное потребление эмоций: голливудская хоррор-альтернатива сознанию и культуре // Бренное и вечное: мифология цифровой цивилизации: Материалы Международной научной конференции, Великий Новгород, 27–28 октября 2020 года. – Великий Новгород: Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, 2021. – С. 68-73; Маленко С. А., Петров Е. О. Злой гений детства или Безумный пророк: образы клоунады в американском фильме ужасов // Ученые записки Новгородского государственного университета. 2021. № 2(35). С. 258-262.

¹² Козлов Е. В. Атракционы экрана: между визуальным и нарративным // Наука телевидения. 2021. Т. 17, № 1. С. 11-28; Козлов Е. В. Тизерное рекламное сообщение: структура, коммуникативные стратегии и тактики // Парадигма современной науки глазами молодых : Сборник материалов XIV Международной научно-практической конференции, посвященной памяти основателей филиала Т.Ж. Атжанова и А.М. Роднова, 25-летию Конституции и Ассамблеи народа Казахстана, Костанай, 12 апреля 2020 года. Том Часть 2. – Костанай: Костанайский филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего профессионального образования "Челябинский государственный университет", 2020. С. 43-45; Козлов Е. В. Сериал в пространстве культурных кодов // Международный журнал исследований культуры. 2019. № 2(35). С. 135-146; Козлов Е. В. Периферия зрелища: спойлер и тизер // Наука телевидения. 2019. Т. 15, № 1. С. 139-154.

экранной культуре. Данному аспекту, например, посвящены работы А. В. Жукоцкой¹³, А. И. Шипицина¹⁴ и многие другие. С. А. Маленко справедливо, на наш взгляд, оперирует понятием «цифровая цивилизация»¹⁵, подразумевая, что экранные технологии породили новый тип социума, культуры.

Отдельной философской проблемой является анализ проекта человека экранного. В работах философа Е. Л. Яковлевой сформирован концепт «электронного кочевника»¹⁶, проведен детальный разбор

¹³ Жукоцкая А. В. Цифровизация и некоторые риски «прозрачного» общества // Цифровая гуманитаристика: человек в «прозрачном» обществе: Коллективная монография / ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет». Москва: Общество с ограниченной ответственностью "Книгодел", 2021. С. 5-13.

¹⁴ Шипицин А. И. Социально-культурный генезис феномена онлайн-социальных сетей // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2011. № 9(63). С. 32-36; Щеглова Л. В., Шипицин А. И. Антиномии современной культуры и новая социальность в компьютерных сетях // Грани познания. 2012. № 2(16). С. 23-28; Шипицин А. И. Компьютерные социальные сети в контексте виртуализации современной культуры: специальность 09.00.13 "Философская антропология, философия культуры". диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук. Волгоград, 2014. 161 с.

¹⁵ Маленко, С. А. Аналоговая и цифровая цивилизация: властная «Матрица» постапокалиптической реальности // Междисциплинарные исследования в гуманитарных науках : Сборник материалов Международной научной конференции, Москва, 14 апреля 2023 года. – Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)", 2023. – С. 11-13.

¹⁶ Яковлева Е. Л. Текущая повседневность электронного кочевника: эссе об экзистенциальных противоречиях // Цифровая трансформация как вектор устойчивого развития : материалы V Всероссийской научно-практической конференции, Казань, 23 марта 2023 года. Казань: Издательство "Познание", 2023. С. 20-25; Яковлева Е. Л. Монетизация эмоций в бытии электронного кочевника / Е. Л. Яковлева // Russian Journal of Economics and Law. 2023. Т. 17, № 3. С. 473-489; Яковлева, Е. Л. Монетизация эмоций в бытии электронного кочевника / Е. Л. Яковлева // Russian Journal of Economics and Law. 2023. Т. 17, № 3. С. 473-489; Яковлева, Е. Л. О некоторых проблемах в культуре и образовании электронного кочевника // Культура: управление, экономика, право. 2022. № 1. С. 17-21; Яковлева, Е. Л. Трансформация экзистенциальных основ бытия электронного кочевника // Цифровая трансформация как вектор устойчивого развития : МАТЕРИАЛЫ IV ВСЕРОССИЙСКОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ, Казань, 09 декабря 2021 года. Казань: Издательство "Познание", 2021. С. 30-34; Яковлева, Е. Л. К проблеме фрагментарности бытия электронного кочевника // Вектор развития управленческих подходов в цифровой экономике : Материалы III Всероссийской научно-практической конференции, Казань, 28 января 2021 года. Казань: Издательство "Познание", 2021. С. 522-528; Яковлева, Е. Л. Электронный кочевник как трансформированный фаустовский тип личности // Достоинство человека: основания, перспективы, угрозы : Материалы Всероссийской научной конференции с международным участием. В 2-х частях, Нижний Новгород, 24–25 апреля 2021 года / Под общей редакцией А.В. Грехова, А.Н. Фатенкова. Том Часть 1. – Нижний Новгород: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Приволжский исследовательский медицинский университет" Министерства здравоохранения Российской Федерации, 2021. С. 217-225; Яковлева Е. Л., Дарчинов Э. В. Попытка философского осмысления метафизики электронного кочевника // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2021. – Т. 10, № 2(35). – С. 399-402; Яковлева Е. Л., Дарчинов Э. В. Специфика коммуницирования электронного/цифрового кочевника и мифодизайн // Философия и гуманитарные науки в информационном обществе. 2021. № 2(32). С. 23-33; Яковлева Е. Л., Дарчинов Э. В. К вопросу о тактиках персонализации электронного кочевника // Философия и культура информационного общества: Восьмая международная научно-практическая конференция, Санкт-Петербург, 20–22

экранной экзистенции пользователя Интернет. В научных публикациях С. А. Храпова используются понятия «человек техногенный»¹⁷, «человек играющий»¹⁸.

В середине 1990-х годов, в процессе перехода от аналогового кино к цифровому, были актуализированы исследования в направлении онтологии и феноменологии экрана (З. Кракауэр, Ж. Эпштейн, Б. Балаш и Р. Арнхейм). На наш взгляд, рассмотрение данной проблематики в определенном контексте объясняется во многом тем, что оно происходило под воздействием реанимированных, конечно, в новом прочтении, идей Андре Базена, сформулированных им еще в конце 50-х – самом начале 60-х годов XX столетия в «Онтологии фотографического образа»¹⁹ и других статьях.

В современной российской философии экранной культуры выделяются три персоналогические парадигмы:

1) К. Э. Разлогова²⁰, который вслед за финским медиаархеологом Эррки Хухтамой называет исследовательскую

ноября 2020 года / Санкт-Петербургский государственный университет аэрокосмического приборостроения. Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет аэрокосмического приборостроения, 2020. С. 190-192; Яковлева, Е. Л. Проблематизируя некоторые аспекты метафизики электронного кочевника // Вектор развития управленческих подходов в цифровой экономике: материалы II Всероссийской научно-практической конференции, Казань, 05 декабря 2019 года / Казанский инновационный университет имени В. Г. Тимирязева. – Казань: Издательство "Познание", 2020. С. 300-305; Яковлева, Е. Л. Примитивизация современного электронного кочевника // Цивилизационные перемены в России: Материалы научно-практической конференции, Екатеринбург, 23–24 марта 2022 года. Екатеринбург: федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования "Уральский государственный лесотехнический университет", 2022. С. 23-30.

¹⁷ Храпов С. А. "Человек техногенный" в социокультурном пространстве техногенной цивилизации. Астрахань: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования "Астраханский государственный университет", 2019. 157 с.; Храпов С. А. Риски формирования "техногенной (цифровой) идентичности" в условиях цифровизации образовательного пространства // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Философия. 2020. № 2(52). С. 7-13.

¹⁸ Храпов С. А., Бибарсов Д. А. «Человек играющий» как социокультурная модальность «человека техногенного» // Вестник Калмыцкого университета. 2020. № 1(45). С. 114-120.

¹⁹ См. публикации: Stewart G. *Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis*. Chicago: Chicago University Press, 1999; Rosen Ph. *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. Minneapolis (MN): University of Minnesota Press, 2001; Mulvey L. *Death 24 x a Second: Stillness and the Moving image*. London: Reaktion Books, 2006. Этот вопрос также рассматривается в: Buckland W. *Realism in the Photographic and Digital Image (Jurassic Park and The Lost World)* // Elsaesser T., Buckland W. *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*. London: Arnold, 2002. P. 195-219.

²⁰ Экранная культура. Теоретические проблемы: сб. статей / отв. Ред. К. Э. Разлогов. СПб.: «ДМИТРИЙ БУЛАНИН», 2012.

парадигму, в которой экран рассматривается как важнейший элемент современной культуры, «экранологией» (screenology).

2) В. В. Савчука²¹, его последователей и учеников, среди которых особенно отметим работы К. А. Очеретяного²². В. В. Савчук – основатель и организатор Практического семинара «Визуальные практики» (СПбГУ, 2004 г.); Теоретического фотосеминара «Смотреть/видеть Мэпплторпа» (СПбГУ, 2005 г.); Автор проекта и составитель книжной серии Изд-ва СПбГУ «Теория и история фотографии» (2006 г.); организатор и руководитель научно-исследовательского центра «Медиафилософия».

3) Н. Б. Кирилловой²³. Н. Б. Кирилловой создана концепция медиакультуры и медиалогии, претендующая на статус научной парадигмы. Современная медиакультура определяется российским ученым как комплекс или совокупность «книжной (печатной) и экранной культур, визуальной и аудиовизуальной». Н. Б. Кириллова, не как футуролог, а как аналитик современной медиакультуры, пишет о конвергенции «разного рода экранов в единый культурно-коммуникационный комбайн – телекомпьютер, экран которого может почти бесконечно расширяться»²⁴. Метафора комбайна как нельзя лучше отражает мощную экспансию экранного в современной культуре.

²¹ Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Издательство РХГА, 2013.

²² Савчук В. В., Очеретяный К. А. Цифровой поворот: глобальные тенденции и локальные специфики // Вопросы философии. 2021. № 4. С. 5-16.; Савчук В. В., Очеретяный К. А. Социокультурные ориентиры познания и проблемы научного творчества в медиамире // Эпистемология и философия науки. 2021. Т. 58. № 2. С. 43-50; Очеретяный К. А. Бытие в цифре: модусы цифрового существования // Революция и эволюция: модели развития в науке, культуре, обществе : труды II Всероссийской научной конференции, Нижний Новгород, 29 ноября – 01 декабря 2019 года. Нижний Новгород: Общество с ограниченной ответственностью "Красная ласточка", 2019. С. 299-302; Очеретяный К. А. Интерфейс как идеология // Информация–Коммуникация–Общество. 2019. Т. 1. С. 219-225; Очеретяный К. А. Угасание вещности: к возможности эсхатологии медиа // Дискурс. 2018. № 5. С. 3-13; Очеретяный К. А. Автоматы Платона: к понятийной археологии принципа автоматизма // Универсум Платоновской мысли: Платон и Античная наука : Сборник статей XXV международной научной конференции. Приложение к журналу "Вестник Русской христианской гуманитарной академии", Санкт-Петербург, 21–22 июня 2017 года. Санкт-Петербург: Общество с ограниченной ответственностью «Издательство РХГА», 2017. С. 191-196.

²³ Кириллова Н. Б. Медиалогия: монография. М., Берлин: Директ-Медиа, 2018. 420 с.; Кириллова Н. Б. Медиapolитика государства в условиях социокультурной модернизации: учебное пособие для вузов. Москва: Издательство Юрайт, 2021. 109 с.

²⁴ Кириллова Н. Б. Медиалогия: монография. М., Берлин: Директ-Медиа, 2018. С. 34.

Наиболее значимыми для нашего исследования являются работы П. Луненфельда²⁵, Э. Хухтамо²⁶, Л. Мановича²⁷, Ю. Парикка²⁸. Данные публикации отражают важные структурные изменения, происходящие в самой полиэкранной культуре, которая в связи с изменением роли и значения экрана приобретает сетевой и проектный характер.

Живым и развивающимся направлением, представляющим собой синтез истории, культурологии и философии, является археология медиа, зарождение которой принято связывать с работами Фридриха Китлера в период второй половины XX века. В полемике с Маршаллом Маклюэном Китлер отстаивал автономию технологических, прежде всего — электронных медиа, которые в своем развитии оставляют позади и образ человека, и письменную историю. В его докторской диссертации «Системы письма» впервые актуализируется вопрос когерентности качественных свойств технических носителей с литературой XIX века, а также особенности письма и связанных с этим практик.

Монография Ф. Китлера «Граммофон, фильм, пишущая машинка» посвящена непосредственно техническим особенностям, влияющим на развития медиа технологий. Экспоненциальный рост технологических достижений человечества, трансформация визуальной среды вызвали рост интереса исследователей к области медиа в целом. Вместе с этим дальнейшее развитие археология медиа получила в работах З. Цилински, Э. Хухтамо, Ю. Парикка в конце XX века.

Для англо-американских исследователей на первый план представилось более рациональным выдвинуть социокультурную составляющую, наряду с разработкой роли дискурсов в культуре. В свою

²⁵ Lunenfeld P. The digital dialectic: new essays on new media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999. 298 pp.

²⁶ Huhtamo E. All the world's a kaleidoscope. A media archaeological perspective to the incubation era of media culture. // In Rivista di Esteticav55 n1 (2014 01 01): 139-153; Huhtamo E. Media studies as an 'archaeology': elements of genealogy // In Early popular visual culture18, no. 4, (2020): 340-367.

²⁷ Manovich Lev. The language of new media. Cambridge: The MIT Press, 2001. P. 354; Манович Л. Теории софт-культуры. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. 208 с.

²⁸ Parikka J. New Materialism as Media Theory: Medianatures and Dirty Matter // In Communication and Critical/Cultural Studiesv9 n1 (201203): 95-100.

очередь, немецкие ученые обратили внимание на форму медиа, его технические особенности и иные материальные условия. Уже упомянутая ранее фраза М. Маклюэна — «Медиум – это сообщение» – ввиду известной «опечатки» распалась на две смысловые составляющие и таким образом предопределила оба исследовательских направления: одно в сторону дискурса (сообщения) и социокультурной составляющей, другое в сторону анализа самого материального носителя.

В начале XXI века ввиду быстрого технического прогресса (например, свершившейся на глазах у современного зрителя смены пленочного аналогового изображения цифровым подобием, которое не фиксирует образы на носителе, а моделирует на экране, в реальном времени, при помощи дискретных цифровых устройств на основе математической логики) к исследованию медиа в науке значительно повысился интерес. Это подтверждается появлением в этой сфере большего числа исследователей и растущим количеством научных работ по означенной проблематике. Происходит расширение понятийного аппарата и при этом наблюдается тенденция к кристаллизации, среди других научных методов, метода археологии медиа.

Ввиду того что предметом философского исследования до настоящего времени, являлись в основном, как мы уже отмечали ранее, отдельные элементы репрезентации модусов экранной культуры: кинематографа, телевизионной, интернета с его компьютерным экраном, становится очевидной необходимость введения новых понятий, поиска новых способов описания сегодняшних реалий. Это обусловлено еще и тем, что для медиа-археологии принципиально интересными оказываются не столько имена и фильмы, сколько сами технологии, формирующие рациональность пользователей, включая арсенал средств, устройств, оказывающих влияющие на нашу телесность, сенсорнику.

Подобный опыт сегодня получает развитие в работах Бориса Гройса, Льва Мановича, Джонатана Уолли и других исследователей медиаискусства²⁹.

Метод археологии медиа активно используется Томасом Эльзессером, немецким исследователем кино и телевидения, и Мальте Хагенером в их совместном книге³⁰, выросшей из серии лекций Т. Эльзессера, изданной на немецком языке и увидевшей свет в 2007 году. В ней авторы обращаются к актуальнейшей на сегодня проблематике и намечают пути исследований кинематографического опыта в цифровую эпоху. Для нашего исследования примечательны сформулированные ими концептуальные метафоры экрана: окно и рамка, дверь, зеркало, глаз, кожа, орган слуха и мозг, положенные в основу ответов на главный вопрос о взаимоотношении между технологичностью кинематографа и телесностью человека, материальностью фильма и восприятием зрителя.

Следует подчеркнуть, что понимание экранной культуры невозможно без анализа теоретических наработок Д. Белла³¹, П. Друкера³², Э. Тоффлера³³ и др., сказавших своё слово в области изучения информационного общества. Дело в том, что именно информатизация открыла путь экранной культуре, предоставив широкие возможности для взаимодействия экрана и человека.

На сегодняшний день 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 данная проблема наибольший отклик получила в трудах

²⁹ Polan D. Screenes of Instruction: The Beginings of the US Study of Film. Berkeley (CA): University of California Press, 2007; *Inventing Film Studies* / ed. Dy L. Grieveson, H. Wasson. Durham (NC):Duke University Press, 2008.

³⁰ Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016.

³¹ Постиндустриализм. Опыт критического анализа: монография / В. И. Якунин [и др.]; Центр проблемного анализа и гос.-упр. проектирования. М.: Науч. эксперт, 2012. 287 с.

³² Друкер П. Эффективное управление. Экономические задачи и оптимальные решения. М.: ФАИР-ПРЕСС, 2001. 288 с.

³³ Тоффлер Э. Метаморфозы власти: знание, богатство и сила на пороге XXI века. М.: АСТ, 2009. 668 с.

представителей зарубежной гуманитаристики (в частности, из числа зарубежных авторов обращают на себя внимание работы П. Джизелли, Э. Кэрролл³⁴, Дж. Кэрин, Дж. Гоффмана³⁵, К. Ягера, Е. Бэннингер-Хюбер³⁶), в последнее время к ее активному изучению присоединились и российские ученые. Сегодня среди отечественных научных исследований можно выделить работы П. К. Огурчикова³⁷, А. А. Рязанцева³⁸, И. И. Шигаповой³⁹, И. М. Лисовец⁴⁰, Е. П. Ворожейкина⁴¹ и др.

Несмотря на значительный пласт исследований, посвященных экранной культуре, работ, в которых интеграция экранности как культурной универсалии, как принципа референции, нового модуса отражения в современную культуру рассматривалась бы с позиции философской рефлексии, на сегодняшний день не обнаружено ни в отечественной, ни в зарубежной философии.

Методология исследования

Выбор научной стратегии в диссертации определяется смещением исследовательского фокуса с экранной культуры на феномен экрана как осязаемый предмет, своей формой и онтологической спецификой повлиявший на субъекта экранной культуры. Поэтому методологической основой исследования интеграции экранности в бытие человека является

³⁴ Paul Quinn Gizelle, Anzures Carroll, Izard Kang, Lee Olivier Pascalis, Alan Slater. Looking Across Domains to Understand Infant Representation of Emotion. in Emotion Review 3, no. 2 (2011). pp. 197-206.

³⁵ Karin G. Coifman, Jessica J Flynn, Lavinia A Pinto. When context matters: Negative emotions predict psychological health and adjustment // in Motivation and Emotion 40 n4 (201608). pp. 602-624.

³⁶ Jäger Ch., Bänninger-Huber E. Looking into meta-emotions in Synthese. An International Journal for Epistemology, Methodology and Philosophy of Science. Volume 192, № 3 (2015). pp. 787-811.

³⁷ Огурчиков П. К. Экранная культура как новая мифология: на примере кино : диссертация ... доктора культурологии : 24.00.01 / Огурчиков Павел Константинович; [Место защиты: Моск. гос. ун-т культуры и искусств]. - Москва, 2008. - 287 с.

³⁸ Рязанцев А.А. Экранный характер современной культуры // Аналитика культурологии. 2012. № 2 (23). С. 115-121.

³⁹ Шигапова И.И. Экранная культура и экранная речь // Психология, социология и педагогика. 2014. № 5 [Электронный ресурс]. URL: <https://psychology.snauka.ru/2014/05/3072> (дата обращения: 25.08.2022).

⁴⁰ 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.

⁴¹ Ворожейкин Е.П. Стратегии массовой экранной культуры // Электронный журнал «STUDIA HUMANITATIS». 2015 № 3. [Электронный ресурс]. URL: <https://st-hum.ru/sites/st-hum.ru/files/pdf/vorozeikin.pdf?ysclid=17adm6h8ef791417703>.

феноменология, исследовательская оптика которой, констатируя полиэкранный характер современной культуры, позволяет выявлять многообразие модусов экранности. Феноменологическая редукция и непосредственное созерцание эффективно работают в процедуре формулировки принципа экранности, поскольку экран является вещью, на которую современный человек смотрит, но её не видит (взгляд направлен на экран не ради экрана).

Результатом феноменологического анализа в исследовании стало включение онтологических составляющих в понимание и интерпретацию функции экранности и феномена экрана – плоскость, поверхность, граница, рама, движение, дискретность, переход, портал, окно, зеркальность, отражение и т.д.

В исследовании экрана в исторической репрезентации мы опираемся на культуртипологию Г. М. Маклюэна, утверждающего, что «тип общества в значительной мере определяется доминирующим в этом обществе типом коммуникации, а человеческое восприятие – скоростью передачи транслируемой информации»⁴². Концепция Маклюэна является в диссертационном исследовании инструментом, связывающим и соотносящим аспекты экранности с наблюдаемыми и латентными трансформациями культуры, общества, человека в течение 130 лет с момента внедрения кинематографического экрана в сферу массового потребления.

В числе методологических инструментов, помогающих выстроить историческую цепочку модусов экранности, особенно выделяется медиа-археология Эррки Хухтамо. Сам ученый позиционирует свой метод как взгляд на медиакультуру не просто через призму прошлого, настоящего и будущего, а во взаимосвязи всех времен. Такой методологический подход, примененный в диссертации, позволяет эксплицировать

⁴² Маклюэн М. Галактика Гутенберга. М.: Академический проект, 2005. С. 13.

одновременность существования всех исторических форм экранности: от плоскостного изображения и зеркального отражения до экрана смартфона, получившего функции антропологического имплантата. Приём выстраивания эволюционных цепочек, применяемый Эрки Хухтамо в создании собственной коллекции медиа, оказывается эффективным и в данной диссертации для создания модели исторической трансформации экрана и сопоставления модусов экрана.

Одним из разделов археологии медиа является экранология⁴³. Исследовательские приёмы экранологии используются в диссертации для изучения различных аспектов становления и развития экранной культуры как исторического феномена и экрана как технологического артефакта. В исследовательском поле диссертации экран трактуется как важнейший, определяющий элемент современных информационно-коммуникационных технологий. Экранология исключает исследовательское рассмотрение экрана в качестве вспомогательной периферии информационной культуры, что является предпосылочным методологическим принципом данной диссертации. Кроме того, *media studies* приводит в диссертации к ещё одному ключевому тезису исследования – полиморфизм экрана в техническом и социальном аспектах, а также многообразии контекстов использования экранных форм во всех областях культуры, начиная с мира повседневности и заканчивая художественным творчеством.

В исследовании аннигилирующего действия экрана, помимо обязательных в этом проблемном контексте методов Ж. Бодрийера⁴⁴ и Ги Дебора⁴⁵, в диссертации применяются концептуальные подходы Льва

⁴³ Понятие «экранология» предложено также Э. Хухтамо.

⁴⁴ Концепция Жана Бодрийера представляет собой обоснование, с одной стороны, своеобразной методологии, которая связана с фрагментарностью как базовым признаком неклассической рациональности, с другой – общественного состояния, получившего наименование «общество потребления».

⁴⁵ В концепции Ги Дебора «распыленного», «концентрированного» и «интегрированного» спектакля критика современного общества основывается на анализе роли СМИ и индустрии развлечений в формировании и развитии которых экранность играет существенную роль.

Мановича, который изучает экран как интерфейс коммуникации и творчества. Л. Манович утверждает, что экранные технологии могут сделать видимыми невидимые слои современной культуры, и ставит принципиальный для данной диссертации вопрос, как это изменит наше представление о культуре и о нас самих. Данная проблема, являясь сквозной для всей структуры диссертации, наиболее заострена в параграфах, посвященных явлениям постправды и фейка и меняющимся под воздействием экранности способам потребления информации.

Научная новизна диссертации заключается в самой постановке проблемы и напрямую связана с решением поставленных задач:

- осуществлена философская концептуализация полиэкранной культуры современности; в рамках научного дискурса в феноменологическом ключе раскрыто содержание понятия «экранность»⁴⁶;
- посредством метода культурной археологии экранности обнаружена и исследована диахронная связь экрана кинематографа, телевидения, монитора и смартфона с изображениями и текстами на плоскости; методологическая значимость обнаружения этой связи, в рамках исследования, видится в получении возможности, нахождения и применения продуктивного способа функционального перевоплощения экрана из деструктивного фактора (деструктивность воздействия экрана на рецепторные процессы и процессы мышления системно представлена в диссертации) в инструмент активизации рациональности, критического мышления, фантазии и творчества (продуктивный функциональный

⁴⁶ Это понятие используется одновременно с проведением данного исследования и встречается или в публицистических текстах, или в научных – для обозначения технических характеристик экранной аппаратуры: Берлева И. Н., Беляев Д. А. Виртуально-симулятивное пространство культуры в контексте динамики масштабирования электронной экранности: социокультурная сфера актуализации // Общество: философия, история, культура. 2022. № 11(103). С. 18-22; Берлева И. Н. Интеграция экранности в социокультурное пространство: культурфилософская аналитика // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2022. Т. 11, № 5-1. С. 257-263; Берлева И. Н. Экранность и цифровизация в современной культуре // Актуальные проблемы философской антропологии и философии культуры : материалы Всероссийской научно-практической конференции, Липецк, 27–28 января 2023 года. Липецк: Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2023. С. 30-33.

потенциал экранности также представлен и проанализирован в диссертации);

- предложено освещение содержательного объёма понятия экранности как принципа, лежащего в основе трансформации восприятия, познания, мышления и, наконец, стереотипов поведения пользователя экранных технологий путём выработки (формирования) у них антиномичных свойств экранного механизма (поверхности со сменяющимися друг друга визуальными образами, текстом): дискретность / бесконечность; всеобщность / индивидуализация; аффективность / ангедония;

- введены понятийные уточнения – «принцип экранности культуры», «экранность как принцип поздней современности», раскрыта специфика модусов экранности, обнаруживаемых на разных исторических ступенях, аккумулированных в современности, продемонстрирована его соотнесённость с теорией отражения;

- 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 действия «поверхностного сканирования»; уменьшение содержательного объёма экранно потребляемой информации сопровождается (замещается) повышением степени эффектности формы, превалированием аффективности в реакциях, синтезом дискретности и мозаичности, повышением скорости смены предмета интенции; в связи с выявленным предложены принципы «нового видения» (возврат к «медленному чтению», отождествление экрана с интерфейсом лабиринтного или энциклопедического пространства смысла), призванные вернуть познавательным практикам комплексный характер, одновременно

включающий чувственность, образность, рациональность и аналитичность восприятия;

- доказано превращение экрана-средства в экран-субстанцию; экрана-объекта в экран-субъект; результатами феноменологического анализа модусов экрана стало включение онтологических составляющих в понимание и интерпретацию функции экранности и феномена экрана – плоскость, поверхность, граница, рама, движение, дискретность, переход, портал, окно, зеркальность, отражение и т.д.

- с использованием концепций симуляции и виртуализации современной культуры доказана аннигилирующая роль экрана, что дало объяснение иницируемому обозначенной ролью парадоксу смыслового опустошения посредством избыточности и тиражирования формы;

- подтверждено, что компенсаторный характер экранных игр в негероическую эпоху реализуется за счет формирования у геймера эмоциональной лабильности, умения использовать потенциал лиминальности, осознания собственного бессмертия; представлена экранная обусловленность перечисленных качеств;

- доказано и обосновано влияние экранных технологий на создание новых форм социальности, в числе которых сетевое общество, цифровой тоталитаризм;

- доказана ведущая роль экранных технологий и принципа экранности в формировании новой идентичности и экзистенции человека эпохи поздней современности;

- исследован ряд трансформаций процесса познания под воздействием экстенсивного включения экрана в образовательный процесс, выявлен эффект поверхностного понимания по типу «сканирования», «отражения»;

- представлена трехсторонняя (причинно-следственная, функциональная и генетическая) связь культурных метаморфоз экрана, ускорения и эмоционализации жизни.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Культурные корни экрана как феномена – это сакральные изображения на плоскости, которые прошли исторический процесс обмирщения, но сохранили суггестивную специфику, которая проявляется как интенсивное воздействие технической экранности на целый ряд культурных феноменов. Воздействие состоит в вытеснении и замещении креационистских процессов редуцированным отражением, дискретизации информационных массивов и их цифровизации (числовом кодировании). Крайняя подвижность экранного отражения и возможность реализовывать практически бесконечное число вариантов сочетания отдельных его компонентов создает принципиально новое представление об онтологии современных коммуникаций. Последние предстают многовариантной, полимодальной, отличающейся выраженным полиморфизмом репрезентации, обретающей способность существовать (а иногда и сосуществовать параллельно) в разных версиях.

2. Экранность, представляя собой некритическое механистическое перенесение (копирование) экранных репрезентаций на сферу человеческой психики, осуществляется в качестве модуса отражения. Наиболее критикуемые в современной философии аспекты отражения в эпоху создания искусственного интеллекта переживают переосмысление, поскольку имеет место быть редукционизм отождествления познания и отражения. При этом, искусственный интеллект, выступая в большей мере алгоритмом, выводящим результаты работы на интерфейс, не является аналогом (ни полным, ни редуцированным) сознания. Это категорическое несовпадение относится к любым техническим процессам, в том числе и к цифровой технике с экранным интерфейсом.

3. Объяснительной концепцией анализа принципа экранности является ошибочность уподобления сознания и познания, сложного комплекса реакций и процессов человеческой рецепции, механическим действиям копирования и фиксации. Редукционизм отождествления познания и отражения, интенсивно переносимый техническими средствами коммуникации в образовательный процесс лег в основу алгоритма анализа принципа экранности.

4. Генеалогическая модель феномена экранности является способом его историко-философской реконструкции от репрезентации и рецепции в концептуальную характеристику всей современной культуры и ее свойств.

5. Экранное или клиповое мышление, сформировавшееся под воздействием экранных технологий, характеризуется редуцированием содержательного объема, компенсирующегося эффектной формой (то есть обладает образным визуальным характером); превалированием аффективности в процессе реакции на внешний информационный раздражитель; синтезом дискретности и мозаичности; повышенной скоростью смены предмета интенции.

6. Экран как феномен, эволюционируя и обретая расширенные функции, обнаруживает собственные, не сменяющие друг друга, аккумулирующиеся и сосуществующие модусы, создает новый – полиэкранный – тип культуры. Феноменология модусов экрана позволяет включить онтологические составляющие в понимание и интерпретацию экранности и экрана – плоскость, поверхность, граница, рама, движение, дискретность, переход, портал, окно, зеркальность, отражение и т.д. Несмотря на то, что становление феномена экрана не закончено, уже сегодня очевидно, что оно идет в направлении ряда превращений экран-средства в экран-субстанцию; экрана-объекта в экран-субъект.

7. Экранное потребление вырабатывает иллюзорную убежденность в безграничной доступности любого контента в любой момент, что

формирует, в свою очередь, ложную установку сознания на вездесущность, доступность, свободу, бессмертие, безнаказанность, контроль над собственным бытием и возможностью манипуляции бытием другого, что в свою очередь, в целом, способствует нарастанию аномии и ангедонии.

8. Наряду с безусловной ценностью Интернета, расширяющего возможности творящей личности, глобальная сеть, в ситуации доминирования информативного познания над пониманием, создает прецедент поглощения собственно человеческого в человеке. Как когнитивная структура экран является не только транслятором смыслов, контекстов, уровней понимания и разнонаправленной трактовки понятий, новостей, суждений, он также содержит в себе и порождает определенные ментальные представления (суждения человека о мире, правила, понятия, образы и аналогии) и когнитивные искажения. Посредством нескончаемой симуляции и подмены истинное может оказаться ложным, а ложное истинным, вследствие чего истинность информации перестает иметь свою ценность.

9. Экранные технологии инициируют симуляцию бытия субъекта. В числе наиболее устойчивых симулякров, продуцируемых экраном персонального компьютера, оказывается идентичность пользователя, которая составляется из компенсаций или знаков недостающего (героизм, привлекательность, активность, успешность, богатство и т.д.)

10. Глобально распространенные экранные способы коммуникации порождают новые формы социальности – тотальную симуляцию жизнедеятельности человека. Суть этого процесса заключается в субституции ранее устойчивых, продуктивно функционирующих практик, правил, регулятивов, законов их цифровым подобием, копией, метаморфозой.

11. «Человек экранный», представляя собой разновидность *homo sapiens*, демонстрирует такие характерные черты, как:

- гипертрофию визуального канала восприятия, что повышает степень эмоционализации восприятия;
- ускоренное, спровоцированное вещественными характеристиками экрана, поверхностно-формальное восприятие;
- 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, что создает третью форму бытия – виртуальность;
- парадоксальное доминирование массового сознания над сознанием личностным на фоне «капсулирования» индивидуального бытия.

12. Комплексный анализ экрана как:

- феномена информационной, транслирующей поверхности;
- формы отражения в современной и постсовременной культуре;
- генератора дигитальной экзистенции;
- новой дополняющей телесности

дает основание полагать, что предложенная методология, в основе которой лежит принцип экранности, в значительной мере способствует определению направленности дальнейших исследований, расширяя возможности философского анализа культуры; выделяя экранность как причину и условие повышения степени эмоциональности в повседневной жизни (экономике, политике, массовом искусстве и других сферах), и как причину глобального ускорения социокультурного времени, также играет мировоззренческую и инструментальную роль. Определение экрана как «культуринформационного комбайна» высвечивает грани его негативного воздействия на человека и общество в целом, при этом,

владение целостным культурфилософским портретом экрана позволяет сопротивляться его деструктивному воздействию.

***Соответствие диссертации паспорту специальности 5.7.8.
«Философская антропология, философия культуры»***

5. Человек и его сознание. Символические и иные теории сознания.

9. Философия личности и проблема идентичности.

35. Философско-антропологические аспекты развития информационного общества.

36. Философско-антропологические аспекты развития искусственного интеллекта и развития киберсистем.

75. Культура цифрового общества

76. Game Studies: гуманитарные исследования видеоигр. Видеоигра как синтетический текст культуры и форма интерактивности.

79. Виртуальное и реальное в культуре.

Теоретическая и практическая значимость исследования:

Теоретическая новизна и практическая значимость данного исследования обусловлены тем обстоятельством, что ни в целом, ни в обозначенных нами аспектах глобальное присутствие экрана во всём его многообразии в обществе, полиэкранность и фактическая вживленность в бытие современного человека никогда не становились предметом целенаправленного системного философского анализа. В рамках решения этой задачи, многие проблемы, нашедшие фрагментарное отражение в современной философии: социальные и антропологические эффекты укоренения культуры экранного типа; simultaneity трансляции информации; клиповость восприятия информации; трансформация в усложняющихся формах экранного общества процесса социализации, социального взаимодействия, социальной агентности и ряд других оформились в рамках настоящего исследования в концепцию, увязывающую их в единую картину.

Учитывая фрагментарность исследования источников и истории проблемы «человек – экран» и в целом феномена экрана в существующей литературе, диссертационное исследование восполнило большинство пробелов в данных областях, одновременно установив их причинно-следственные, функциональные, взаимодополняющие связи и взаимодействия.

Кроме того, широкая палитра исследовательских подходов, включая контент-анализ, позволила дать накопленному гуманитарными науками обширному конкретному антропологическому и историческому материалу по проблеме экспансии экрана развернутую философскую интерпретацию.

Данный исследовательский проект также обладает эвристическим потенциалом, поскольку логика и сформулированные гипотезы могут быть перенесены и применены к более широкому кругу материала.

В силу актуальности и остро проблемного характера тема экранного воздействия в рамках гносеологии (философского познания) в последнее время является предметом активного обсуждения, чаще в критическом аспекте. Уходя от одностороннего критического взгляда, предложенная концепция амбивалентности экранного воздействия привносит в дискуссию новый поворот, ориентируя на поиск моделей синергии человека и экранных технологий.

Философское анализ экранной культуры, в силу специфики предмета, никогда не может остаться только лишь отвлеченной теорией. Это обстоятельство, отмеченное выше, обуславливает практическую значимость настоящего диссертационного исследования. Вопросы о «цифровом слабоумии», «электронном глазе», «поколении с опущенной головой» и т.п. являются чрезвычайно злободневными, особенно для философии образования и для самой образовательной сферы.

Обозначенная практическая значимость исследования заключается также в том, что анализ рисков и альтернативные формы бытия в контексте полиэкранной симультанной культуры могут быть использованы в качестве оснований педагогической деятельности для усовершенствования формирования базовой культуры обучающихся (школьников, студентов и др.) в образовательном процессе и выработки навыков духовной безопасности в процессе использования экранных технологий. Наш многолетний преподавательский и исследовательский опыт содержит, например, практику использования произведений экранного искусства (в частности, художественного кинематографа) в преподавании философских дисциплин⁴⁷. Воспитательная работа в университете неизменно в растворенном виде содержится в преподавании мировоззренческих дисциплин; проблемы, решаемые в диссертации, были представлены автором в качестве вопросов для панельных дискуссий, круглых столов, семинаров и обсуждений, проводимых в «Точках кипения» Российского государственного аграрного университета – МСХА имени К. А. Тимирязева.

Научные дискуссии по данной проблематике способствуют развитию плодотворного исследовательского взаимодействия между учеными и педагогами в сфере преподавания философии и культурологии. Положения диссертации также могут быть использованы в программах философских дисциплин (философская антропология, социальная философия, онтология, этика, эстетика) и дисциплин других гуманитарных направлений (социология, психология). Также диссертационное исследование может стать основой для ряда авторских спецкурсов.

Апробация работы

⁴⁷ Опыт изложен в монографии диссертанта (Григорьев С. Л. Философия образования: от пайдеи к экрану. Волгоград : Общество с ограниченной ответственностью "Сфера", 2021. – 244 с.), в приложении к которой представлена обширная фильмография для преподавания философии в университете (раздел «История философии»).

Концептуальные положения диссертационной работы и основные выводы нашли отражение в 2-х монографиях и 16-и статьях, содержащих основные научные результаты диссертации на соискание ученой степени доктора философских наук, которые должны быть опубликованы в изданиях, входящих в Перечень ведущих рецензируемых научных журналов и изданий ВАК, а также в 24 других опубликованных статьях (все они размещены в системе РИНЦ).

Также основные положения диссертационного исследования были представлены в двадцати докладах на Международных, Российских и Региональных конференциях и научных семинарах. В их числе: «I Международная конференция «ASEDU-2020: перспективы развития естественно-научного, инженерного и цифрового образования» (Красноярск, 08 – 09 октября 2020 г., Международный Союз научных и инженерных общественных объединений, Красноярский краевой Союз НИО, Красноярский краевой Дом науки и техники Российского Союза НИО и Красноярский государственный педагогический университет имени В. П. Астафьева), I Международная научно-практическая конференция студентов, аспирантов, преподавателей «Российская цивилизация в эпоху глобальной эволюции: обеспечение безопасности и поиск путей решения проблем в условиях меняющегося миропорядка» (Армавир, 15–16 октября 2021 года, Кубанский государственный технологический университет, Армавирский механико-технологический институт), «Актуальные проблемы социогуманитарного знания: вчера, сегодня, завтра» (Краснодар, 24 июня 2021 года), Конференция с участием стран СНГ «Современная Россия: общество, в котором мы живём. К 100-летию А.А. Зиновьева» (27 октября 2022 г., Институт философии РАН), Международная научная конференция «Бренное и вечное: культурные индустрии в социальных контекстах» (21-22 ноября 2022 г., Гуманитарный институт ФГБОУ ВО «Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого», 4-я

Международная научно-практическая конференция, посвященная 100-летию образования СССР «Союз советских социалистических республик как историко-культурный феномен: национально-государственное строительство» (Москва, 20 декабря 2022 года, Московский политехнический университет), II Международная научно-практическая конференция студентов, аспирантов, преподавателей "Российская цивилизация в эпоху глобальной эволюции: обеспечение безопасности и поиск путей решения проблем в условиях меняющегося миропорядка" (Армавир, 25–26 ноября 2022 года, Кубанский государственный технологический университет, Армавирский механико-технологический институт); Международная образовательная конференция «Экологическая безопасность и устойчивость социального развития» (Москва, 22 марта 2024 года, Московский политехнический университет); Международный круглый стол «Игра в жизнь. Жизнь в игре» (Москва, 06 мая 2024 года, Московский политехнический университет); Международная научно-практическая конференция «Цивилизационное самоопределение в межнациональном диалоге и культурной традиции гостеприимства» (Москва, 27 мая 2024 года, Московский политехнический университет).

Структура диссертации. Диссертация состоит из введения, трех глав (девяти параграфов) и заключения, что составляет 355 страницы, из них 40 страниц список использованной литературы, включающий 370 наименований.

Глава I. МЕТОДОЛОГИЯ ФИЛОСОФСКОГО АНАЛИЗА ЭКРАННОСТИ И ФЕНОМЕНАЛЬНЫЕ МОДУСЫ ЭКРАНА

1.1. Культурфилософская археология экранности

1.1.1. Методологические ресурсы археологии экранности

Экранный характер современной культуры – очевидность нашего времени. Заняв с конца XIX – начала XX века значительное место в истории художественной культуры, на сегодняшний день экран стал неотъемлемым элементом нашей повседневной жизни, радикально трансформировав технические и экзистенциальные параметры человеческого бытия.

Появление кинематографа (затем телевидения, компьютерной техники, смартфонов) запустило интенсивный, длящийся и сегодня процесс экранного освоения действительности и интеграции экранной специфики в социокультурные практики. Как результат масштабного распространения компьютерных систем, всеобщий характер принял процесс перекодировки языка печатной культуры – книжной на язык аудиовизуальной – экранной⁴⁸. Можно со всей определённой уверенностью утверждать, что современное бытие культуры пронизано экранностью.

Содержательный объём понятия «экранность» в нашем исследовании охватывает широчайший спектр модусов экранной экзистенции, включая представление о принципе, лежащем в основе внедрения в восприятие, познание и, наконец, мышление и привития им качеств экрана посредством экстенсивного распространения экранных

⁴⁸ Брейтман А.С. Основы экранной культуры. Хабаровск: ХГАЭП, 2013. 112 с.; Брейтман А. С. «Экран» как доминанта современной культуры: кино, телевидение, видео, компьютерная анимация // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2019. № 3. С. 97-102.

технологий. Поверхность со сменяющимися друг друга визуальными образами, текстом, сопровождая субъекта культуры во всех сферах его бытия, навязывает познавательным процессам собственные свойства, многие из которых антиномичны:

1) *дискретность / бесконечность*: обрамление, кадрирование, имманентность границ, которые внушают субъекту экранной культуры идею дискретности мира, сосуществуют с ожиданием «длинного кадра», возможностью менять масштаб и охватывать большую (бесконечно обширную) площадь мыслью или взглядом; представление о физическом пространстве или течении собственной жизни у пользователя экрана (зрителя, геймера) подобно постепенно открывающейся и расширяющейся карте в компьютерных играх-стратегиях;

2) *всеобщность / индивидуализация*: возможность мгновенного контакта с каждым индивидом и любым мировым топосом сосуществует с добровольным одиночеством пользователя экрана, обусловленным широким распространением персональных информационных устройств с экранными поверхностями, постепенно превращающимися в новую составляющую телесности;

3) *аффективность / ангедония*: экран, сохраняя в себе изначальное предназначение закрывать, защищать человека от внешнего мира, демонстрирует зрителю красоту и безобразное, комическое и трагическое в гипертрофированном объеме и степени, компенсируя недостатки и несовершенство реальности, не требуя от пользователя ответственности за безграничное потребление образов, но и вырабатывая у него пресыщенность, неспособность наслаждаться и получать удовольствие.

Подобные антиномии экранности, возникая как формальные, трансформируют смыслы и ценности бытия пользователя экрана.

Некритическое перенесение (копирование) механистических свойств экранных репрезентаций на психическую сферу человеческой рецепции, позволяет, с нашей точки зрения, рассматривать экранность в качестве

модуса отражения. Теория отражения, утверждающая тождественность сознания и этого процессуального явления, начиная со второй половины XX века подверглась в философии⁴⁹ критике. Но именно те аспекты теории отражения, которые у философов вызвали наибольшее сомнение – сегодня, в эпоху создания искусственного интеллекта, приобретают новую методологическую интерпретацию. Имеется в виду то обстоятельство, что в научной подоснове идеи создания искусственного интеллекта, который в большей мере является алгоритмом, выводящим результаты работы на интерфейс и не является ни полным, ни редуцированным аналогом сознания, имеет место отождествление познания и отражения. Следует также подчеркнуть, что это категорическое несовпадение относится к любым техническим процессам, в том числе и к цифровой технике с экранным интерфейсом.

Критикуемое в современной философии диалектико-материалистическое учение о сознании как отражении (сознание есть свойство высокоорганизованной материи, функция головного мозга, которая заключается в активном целенаправленном отражении действительности; идеаторность и интенциональность – центральные свойства сознания в современной интерпретации»), в научном направлении реализующим идею создания искусственно интеллекта проявляется как методологическая основа в части уподобления сознания и сложного комплекса реакций и процессов человеческой рецепции механическим действиям копирования и фиксации. В рамках нашего рассмотрения эта методологическая основа положена в основу объяснительной модели анализа принципа экранности, интенсивно переносимого техническими средствами коммуникации на познание.

⁴⁹ Обоснованная критика теории отражения дана в работах российского философа В.А. Лекторского (Лекторский В.А. Эпистемология классическая и неклассическая. М.: Эдиториал УРСС, 2001. 256с.)

Примечательно, что академик П. К. Анохин ещё в 1970 году, объясняя процесс отражения, обращается к экранным технологиям как к самой наглядной иллюстрации отражения. По свидетельству учёного, «...с информационной точки зрения весьма аналогичным процессу отражения внешнего мира в организмах является механизм телевизионной передачи. Для тех, кто часто бывал в телевизионной студии, кажется вполне обычным факт, весьма интересный для разбираемой нами проблемы. Допустим, что мы видим и слышим в этой студии непосредственно поющую певицу. Мы знаем, что и зрительный образ певицы, и звук ее голоса воспринимаются соответствующими датчиками (кинескоп и микрофон) и поступают в цепь различных преобразователей»⁵⁰.

Экранность как принцип репрезентации и рецепции превратился в концептуальную характеристику всей современной культуры, которую называют «экранной». По этим причинам экран и принцип экранности как таковые заслуживают отдельной философско-культурологической рефлексии. Как в философии культуры, культурологии и теории культуры изучать экран в качестве артефакта? Мы солидарны с исследователями, считающими, что у современного гуманитарного знания существует потребность в модернизации методологического аппарата: «...гуманитаристика, гуманитарные и социальные науки приобрели новое качество, на которое следует обратить особое внимание, — конвергентность. Подобно конвергентным наукам (био-, нано-, IT- и когнитивным знаниям и технологиям), современная гуманитаристика не в состоянии ответить на вызовы современности и фундаментальные вопросы человека и общества, не привлекая достижения других, смежных

⁵⁰ Анохин П. К. Теория отражения и современная наука о мозге. М.: Знание, 1970. 44, [2] с.

областей знания. Следовательно, интеграция знаний, опыта различных дисциплин — это отличительная черта современной гуманитаристики»⁵¹.

Одним из методологических направлений является возникшая в 80-е годы XX века медиаархеология⁵², которая опирается на «Археологию знания» Мишеля Фуко, утверждающую неизбежность скачков и разрывов в развитии культуры⁵³. Археология медиа задается вопросом, как и когда происходят моменты разрыва (например, переход от пленки к цифровым технологиям в кинематографе) и есть ли в них закономерность? Медиаархеология изучает все составляющие аппарата кино, телевидения, смартфона — звук, экран, проекцию, рамку кадра, чтобы разрушить иллюзии их линейного поступательного развития. «Археология медиа — это во многом об относительности новизны»⁵⁴, — заявляет Эрки Хухтамо. Его поиски сконцентрированы на так называемых «топосах» — формулах, которые то появляются, то вновь исчезают в разных культурных контекстах, как, например, идея абсолютного погружения в медиа или боязнь вездесущих видеокамер.

Учёный констатирует, что «...медиакультура существует в пространстве социальной культуры и идеологического контекста, то есть многоуровневого контекста». Причём скорость и темп развития последнего отличаются от скорости и темпа развития технологии. Другими словами, «в медиакультуре с той или иной технологией связаны еще и определенные отношения, страхи, ожидания, которые на нее влияют. И эти факторы часто повторяются снова и снова на протяжении столетий»⁵⁵.

⁵¹ Жукоцкая А. В. Размышления о современной гуманитаристике // Вестник МГПУ. Серия: Исторические науки. 2021. № 1(41). С. 94.

⁵² Цилински З. Археология медиа. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. 388 с.

⁵³ Здесь и далее до страницы 39 используются материалы нашей статьи: Григорьев С. Л. Метод "археология медиа": история формирования и перспективы применения // Kant. 2023. № 2(47). С. 133-137.

⁵⁴ Эволюция технологий: Эрки Хухтамо о том, чем занимаются археологи медиа. «Теории и практики». Url: <https://theoryandpractice.ru/posts/10145-arkheologiya-media>

⁵⁵ Там же.

По мысли Э. Хухтамо, «прогресс идет, и было бы глупо это отрицать, но есть также вещи, которые» бесконечно повторяются. Речь идёт о возвращающихся во множестве различных контекстов идеях, в том числе об этике и морали, что делает необходимым «уметь связывать эти контексты друг с другом, чтобы понять, что на самом деле происходит»⁵⁶. Потому новизна технологий требует для своего рассмотрения более сложного и многоуровневого контекста, который только и обеспечивает понимание её – новизны – сути.

В нашем применении метод археологии медиа (в уточненном варианте археологии экранности) нацелен на вычленение принципа экранности в процедурах восприятия и познания (фиксировать информацию на плоскости; создавать границы и рамки для зафиксированного; фрагментировать картину мира; аккумулировать знание о реальности в образах), а затем на обнаружение эволюции данного принципа.

С этой точки зрения важно подчеркнуть, что отличительной чертой используемого нами метода медиаархеологии является его принципиальная темпоральная нефиксированность. Другими словами, исследователя интересует не фактическое состояние «медиалогии» виртуального пространства сейчас или пятьдесят лет назад – его интересует «пульсация феноменологии», то есть прежде всего динамика и тенденции изменений. Более того, как следует из уже полученных результатов анализа экстратемпоральной динамики развития медиа, наиболее интересные открытия в этой сфере обнаруживаются не внутри mainstream, а за его пределами⁵⁷.

Это те феномены транзитного характера, которые впоследствии «выпали» из основного пространства дискурса истории медиа в

⁵⁶ Там же.

⁵⁷ Месянжинова А. В. «Экранология» Эрки Хухтамо в пространстве современной медийной культуры (к вопросу «домашних» экранов) // Наука телевидения. 2012. № 12. С. 251.

периферию, исследование которой, например, Зигфрид Зелински, назвал «вариантологией»⁵⁸. Метод археологии медиа, согласно такой установке, позволяет рассматривать прошлое не столько как застывшую фактологию реализованных возможностей, сколько как варьируемый и оптимизируемый компендиум не получивших по тем или иным причинам свою реализацию возможностей потенциальных. Тем самым исследователь не ограничивает себя уже занесенным в анналы истории и закрепившимся там медиа, принципиально и столь же пристально обращая внимание на все то, что было «рядом». Это история скорее не «ненаписанная», а непрочитанная.

Доступ к истории не только свершившегося, но и возможного стал реальным ввиду возникновения особого рода разновидности визуально-символической культурной системы, в обобщенном виде она получила название, которое мы теперь активно эксплуатируем, – «экранная культура», «Screen Culture»⁵⁹.

С появлением инженерно-технических устройств цифровизации и последующего обеспечения доступа пользователя к оцифрованной информации именно экран становится постоянно открытым порталом информационного обмена между двумя реальностями, окружающими современного человека. Тем самым экран во все большей степени имплицитруется и становится неотъемлемым продолжением общего человеческого восприятия окружающего мира, репрезентированного этому восприятию как в наглядно-материальной, так и в столь же наглядно-цифровой формах. Это дало возможность Э. Хухтамо обозначить многообразие актуальной феноменологии экрана как «всеприсутствующее отсутствие»⁶⁰.

⁵⁸ Zielinski S. Is New Media Really New? // Interview with Prof. Dr. Siegfried Zielinski for The Lounge in 1999 about the history of media and the separation of the analog and the digital. 1999. Код доступа URL: <http://www.egs.edu/faculty/siegfried-zielinski/videos/is-new-media-really-new/> (Дата обращения: 05.12.2022)

⁵⁹ Huhtamo E. Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen // ICONICS: International Studies of the Modern Image. 2004. Vol. 7. P. 31-82.

⁶⁰ Там же.

Безусловно, существующие приемы цифровизации информационных массивов не исчерпываются рамками экранной культуры, являющейся хотя и важной, но все-таки её – культуры – частью. Более общие подходы к механизмам и частным методам цифровизации изложены в программном труде Л. Мановича «Теории софт-культуры»⁶¹. Согласно позиции автора, технологии создания и функционирования медиа могут быть описаны формальным языком (логика, математика), а также в теории алгоритмов, причем алгоритмизация может использоваться как средство манипулирования реакцией потенциальной аудитории.

Современная практика, сложившаяся в этой сфере от начала XXI века, тотально основана на двух фундаментальных принципах: дискретизации информационных массивов и их цифровизации (числовом кодировании), последовательная реализация дает возможность, во-первых, автоматизировать практически весь комплекс операций создания нового СМИ; во-вторых, операционально и функционально варьировать и манипулировать будущим результатом создания и, в-третьих, программировать весь комплекс пользовательского доступа к ним, расставляя внутри него приоритеты и аттракторы внимания практически незаметным для потенциального потребителя информации образом.

Крайняя подвижность всего этого процесса и возможность реализовывать практически бесконечное число вариантов сочетаний его отдельных компонентов создает принципиально новое представление об онтологии современных медиа. Последние предстают многовариантной, полимодальной, отличающейся выраженным полиморфизмом реализуемых форм репрезентации, обретающей способность существовать (а иногда и сосуществовать параллельно) в разных версиях.

⁶¹ Манович Л. Теории софт-культуры. М.: Красная ласточка, 2018, 208 с.

По данным отечественных и зарубежных учёных⁶², исследователь сталкивается внутри этой сферы с необходимостью применения различных аналитических процедур к фактической полифонии информационных модальностей и форм их репрезентации для конечного потребителя. Причём, результаты исследования таких процедур обуславливают формирование определенных содержательных и методологических перспектив, которые затем могут быть положены в основу прогностики дальнейшего развития как самих современных сетевых и несетевых медиа, так и формируемой в этой сфере и соответствующей ей культуры.

Л. Манович, безусловно, прав и последователен в том, что технологические возможности развивающихся методов, форм и инженерно-технической базы цифровизации сами по себе не смогут играть роль демаркационной вехи между «до-цифровыми» и цифровыми медиа. Тем не менее, сам этот переход создал возможности для приложения к преобразованным информационным массивам функциональных правил проведения вычислительных операций, соответствующих правилам прагматики формального языка⁶³. По существу, это и есть тот самый случай, когда для учёного в его оценке дальнейших перспектив большую роль играет не наличное состояние качественно преобразованной реальности, а те новые изменения и тенденции, которые возникли и продолжают возникать внутри нее по факту этого качественного преобразования.

Э. Хухтамо в оценке будущих перспектив, основывающихся на уже сегодня фиксируемых переменах, в большей степени обращает внимание на влияние медиаархеологии на фактические изменения, происходящие в

⁶² Северина Е. М. Цифровой текст в пространстве современной культуры // Человек и культура. 2019. № 5. С. 65 – 72; Парикка Д. Media Archeology: расширение политического. Код доступа URL: <https://m-introduction.livejournal.com/929607.html> (Дата обращения: 04.12.2022).

⁶³ Манович Л. Теории софт-культуры. М.: Красная ласточка, 2018. С. 126.

современной художественной культуре⁶⁴. В их русле открытия, произведенные с применением методологии медиаархеологии, становятся источником вдохновения для создателей современного культурного контента. Здесь на первый план снова выдвигаются возможности экранной культуры, потому что переосмысление нереализованных возможностей прошлого посредством доступных на сегодняшний день методов и форм визуализации, недоступных творцам культуры прошлого ранее, фактически остается вне конкуренции⁶⁵.

Дехронологизация траекторий культурного развития, преобразованных таким образом, где прошлое вполне может поменяться с настоящим местами, становится средством восстановления непрерывного континуума культурного развития в новом киберпространстве культуры⁶⁶. Это происходит путем элиминации имеющихся до того пропусков через циклическое замыкание времени такого процесса на себя самого, что дает уже сегодня возможность и содержательно, и символически (визуализированно) экстраполировать наиболее важные направления развития общего социокультурогенеза в медиапространство будущего.

По мысли Э. Хухтамо, в основе обозначенного процесса лежат два основных взаимосовмещающихся фактора современного медиакультурного развития: эволюция техники и технологий и эволюция возможностей («логики») внутрикультурной адаптации. Вот как об этом пишет он сам: «Проблема адаптации внутри медиакультуры — очень старая идея. Это только один пример: технологии не будут работать, если вы не выполните определенных телодвижений. Так что в этом смысле,

⁶⁴ Герман И. Эволюция технологий: Эрkki Хухтамо о том, чем занимаются археологи медиа. Код доступа URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/10145-arkheologiya-media> (Дата обращения: 06.12.2022).

⁶⁵ Zielinski S. Is New Media Really New? // Interview with Prof. Dr. Siegfried Zielinski for The Lounge in 1999 about the history of media and the separation of the analog and the digital. 1999. Код доступа URL: <http://www.egs.edu/faculty/siegfried-zielinski/videos/is-new-media-really-new/> (Дата обращения: 05.12.2022)

⁶⁶ Славой Жижек. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия (Пер. с английского Н. Цыркун) // Искусство кино. 1998, № 1.

думаю, можно сказать, что формы медиа пытаются усовершенствовать и изменить наше тело через логику аппарата медиа»⁶⁷.

В силу того, что проблема общей культурной эволюции, равно как и проблема внутрикультурной адаптации – суть проблемы междисциплинарные, Э. Хухтамо сохраняет за самой археологией медиа сходный статус, указывая на ее мигрирующий, «номадический» характер. Таковой оставляет, по мнению учёного, для широты палитры вариаций ее последующего развития целый ряд дополнительных возможностей.

Примат экранной культуры, выступающей в качестве переднего края реализации процессов внутрикультурной адаптации, многообразно обеспечивается особыми способностями экрана. Сам экран предстаёт на уровне технического устройства, реализующего полимодальный пользовательский доступ «здесь и сейчас» вне какой-либо связи со временем протекания конкретных культурных процессов⁶⁸. В этом отношении на «конвенциональном экране» археологии медиа нет ни условно старого, ни условно нового в пространстве современной медиакультуры, развивающемся и распространяющемся в дефрагментированном временном континууме во всех направлениях.

На экране этот континуум во всем своем многообразии, запечатленном когда-то в реальном времени, затем превращается (или преобразуется) в феномен принципиально нового характера. Имеется в виду цифровой гипертекст, навигацию внутри которого способен определять сам пользователь, исходя из своих собственных намерений и целей.

Медиаархеолог задается вопросом, почему фильмом можно считать лишь то, что запечатлено на пленку, а не, скажем, нарисовано на

⁶⁷ Герман И. Эволюция технологий: Эрки Хухтамо о том, чем занимаются археологи медиа. Код доступа URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/10145-arkheologiya-media> (Дата обращения: 06.12.2022).

⁶⁸ Экранная культура. Теоретические проблемы: сб. статей / отв. Ред. К. Э. Разлогов. СПб.: «ДМИТРИЙ БУЛАНИН», 2012.

бумажных лентах? Почему ранние научные фильмы выпадают из историографии (как известно, рождением кино принято считать первый *платный* люмьеровский показ 28 декабря 1895 года)? Почему мы забываем об аттракционах XIX века — панорамах, фантасмагориях, где были и проекции, и движущиеся картинки? Томас Эльзессер, один из ярчайших медиаархеологов, удивляется: «Проще всего констатировать навязчивое желание запечатлеть движение в конце XIX века в хронофотографиях Майбриджа, но ведь чувство ускользающего момента времени было и в каждом мазке кисти Мане, в каждой складке одежды на его портретах»⁶⁹.

1.1.2. Феноменальные модусы экранности в логике археологии экрана

Заявленная и развиваемая нами в процессе трансформации медиаархеологии конвергентность гуманитаристики привела нас к возможности не хронологического применения методов, а выстраивания логики археологии экранности. Поэтому аналитическое знакомство с медиаархеологией заставило нас сопоставить её возможности с концепцией русского философа П. А. Флоренского, культуртипологией М. Маклюэна, а затем обратиться к приобретающей архетипическую, а значит, универсальную для культуры, суть, метафору пещеры Платона.

Думается, осмысливать огромный эмпирический материал генезиса и эволюции именно экранности, а не только экранной культуры приемлемо, опираясь на учение о культе и символе П. А. Флоренского, который первичное творчество человека относил к святыням. Культурные ценности и артефакты, по концептуальному утверждению русского философа, производны от культа. «Система понятий

⁶⁹ Эльзессер Т., Хагнер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016. С. 56.

первоначально есть система, сопровождающая культ, – это суть развивающиеся из самого культового действия, из «словесного» обряда, объясняющие культ мифы, так называемые эфиологические мифы, или же вспомогательные формы и термины Богослужения»⁷⁰.

«Эти мифы, формулы, термины получают далее самостоятельный рост, автономно усложняются, отдаляются и отделяются от культа, делаются светскими – литературными и научно-философскими сюжетами, формулами и терминами и, в конечном выветривании собственно-религиозного обрядового действия, порождают светскую философию, светскую науку, светскую литературу»⁷¹. Что же касается религиозного смысла, то, по П. Флоренскому, его выветривание происходит благодаря феномену техники. Таким образом, символическое действие обряда или ритуала обладает и утилитарным значением, что порождает в истории культуры экономику, хозяйство, технику.

Такое движение культуры мы анализируем, обращаясь к проблеме длительного генезиса экранной реальности и принципа экранности. Магический синкретизм архаической культуры обуславливает сакральный характер первых изображений на плоскости, которые предназначены для воздействия на истинный мир идеального (потусторонний мир духов), однако играют и утилитарную роль, так как воздействие на мир духов выполняется с целью защиты, исцеления, получения блага, ослабления врага и т.п.

М. Маклюэн, вычлняя бесписьменный, исключительно устный способ коммуникации, в котором как раз и проявляется архаический синкретизм «холодной» культуры племени, описывал её как «магически звучащий мир симультанных отношений»⁷², и в этом, с нашей точки зрения, один из самых важных методологических моментов версии,

⁷⁰ Флоренский П. А. Из богословского наследия // Богословские труды. М., 1977. С. 117.

⁷¹ Там же. С. 117.

⁷² Маклюэн Г. М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. 464 с.

лежащей в основе его теории, он отмечает ключевую роль вездесущего звука, от которого невозможно «отвести взгляд». (И здесь уместно вспомнить приведенную выше аналогию «...человек ...подобно рыбе в воде...»). Это акустическое максимально заполненное, сплошное, неструктурированное пространство, в котором живет архаический человек, с точки зрения Маклюэна, именно по причине вездесущности звука лежит в основе ощущения и осуществления этим человеком своего единения с коллективом и миром как таковым, жизнь в котором, подчиняется независимым ни от кого законам и требует подчинения определённым неписаным правилам.

С изобретением фонетического письма начинается переход к культуре зрения, хотя, по утверждению М. Маклюэна, в рамках его теории, пиктограмма еще сохраняет до определённого момента аудиальный характер как более эффективный тип усвоения информации. Окончательный переход на визуальные формы коммуникации связан с появлением фонетического алфавита, который из образов превращает слова в конструкции. Фонетическое письмо становится фундаментом дискретного видения мира и представления о себе как индивиде, рождения «Я».

Аудиальное восприятие «впускает» в информационный канал одновременно несколько десятков звуковых рядов, оставаясь при этом открытым для «вплетения» новых звуковых знаков в эту одновременность. Зрительное восприятие как бы привязывает глаз к одной точке в одно мгновение. Соответственно, чтобы перейти к другой точке нужно и новое мгновение, и новый отрезок пространства. Так восприятие знаков, изображенных на плоскости, обуславливает линейность мышления.

Фонетический алфавит «атомизировал» мир, разомкнув его на множество унифицированных элементов, в противовес целостному,

замкнутому на себе акустическому пространству, став, с методологической точки зрения, прогностическим предопределением понимания современной атомизации информационного сознания. Вместе с тем представление о мире как о соотношении отдельных элементов в свою очередь легло в основу рождения в Европейской культуре феномена индивида и индивидуализма в целом.

Но все эти процессы до изобретения Гутенберга, протекая параллельно с продолжающей существовать старой культурной традиции, не становились доминирующей тенденцией. Глобальное переформатирование сознания, без преувеличения, в мировом масштабе происходит с приходом печати, которая делает возможным массовое производство книг и благодаря этому распространение грамотности.

И здесь, опять же, пророческое и весьма логичное в логике археологии медиа предсказание М. Маклюэна о невечности печатной цивилизации и ее трансформации, которая начинается с появлением электричества. Электричество связывает разорванный печатью на множество отдельных стандартизированных элементов мир обратно в органическое целое. И здесь нельзя обойтись без образности М. Маклюэна, который называет этот процесс имплозией – взрывом вовнутрь. Электричество сплавляет нас в единое целое, уничтожая иллюзорные перегородки между «частными жизнями». События, которые происходят необозримо далеко от нас, на другом краю планеты имеют порой большее значение, чем то, что происходит совсем рядом с нами. И именно поэтому он называет этот новый мир, в котором происходит закат эры индивида, глобальной деревней.

С нашей точки зрения, появление феномена информационной поверхности (например, стены с изображениями; глиняной таблички) имеет амбивалентный характер, что философски подтверждается значимостью этой детали в системе символов мифа о пещере Платона. Знаменитая аллегория, использованная Платоном в 7 книге диалога

«Государство», оказалась универсальной методологической моделью анализа процессов всех сфер культуры. С одной стороны, диалог между Сократом и братом Платона Главконом, перенесенный из гносеологического контекста в социокультурный, может быть основой как критики разрастания экранных технологий в современности (для этого используется тема несвободы человека, прикованного в пещере и жёстко вынужденного наблюдать тени-изображения на стене-экране), почвой для многостороннего рассмотрения следствий этого процесса, прогнозирования его течения. С другой, – имплицитного начала археологии экранности.

В качестве иллюстрации обратимся к следующей цитате⁷³: *«...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»*⁷⁴. Очевидно, что и современник Платона, и наш современник находятся на стороне Главкона и болезненно воспринимают описанную Сократом картину, отождествляя себя с пленниками пещеры.

Знаменательно, что такое отождествление у современного человека происходит мгновенно и бессознательно: экранность интегрирована в современное культурное бытие, превращена в имманентное свойство культуры. Для подтверждения представленной позиции достаточно обратиться к очередному фрагменту: *«Люди обращены спиной к свету, исходящему от огня, который горит далеко в вышине, а между огнем и узниками проходит верхняя дорога, огражденная, представь, невысокой*

⁷³ Здесь и далее до страницы 52 использованы материалы моей статьи: Григорьев С. Л. Метафора дигитальной пещеры в концептуальных интерпретациях экранной культуры // Общество: философия, история, культура. 2022. № 3(95). С. 171-175.

⁷⁴ Платон. Государство. Москва: АСТ, 2016. 448 с.

стеной, вроде той ширмы, за которой фокусники помещают своих помощников, когда поверх ширмы показывают кукол»⁷⁵.

Активное использование платоновской аллегии 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 всё 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»⁷⁶. Платон рисует две стены – стена-экран впереди наблюдателя и стена-ширма у него за спиной – и обе они по функции являются медиа. На первой среди прочих теней должна фигурировать тень самого зрителя, что может породить 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

⁷⁵ Платон. Указ. соч.

⁷⁶ Савчук В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Издательство РХГА, 2013. С. 317.

и полностью принимали бы за истину тени проносимых мимо предметов»⁷⁷.

Стена-ширма за спиной наблюдателя и люди, скрывающиеся за ней, призванные выполнять 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, вневременной моделью социокультурного анализа.

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

Знаменитая фраза В. И. Ленина «Вы должны твёрдо помнить, что из всех искусств для нас важнейшим является кино» основана на воспоминаниях Луначарского о беседе с вождём пролетариата в феврале 1922 года, изложенных им в письме к Болтянскому от 29 января 1925 г. В контексте беседы Ленин говорил о задачах развития коммунистического кинематографа, отметив необходимость «определённой пропорции между увлекательными кинокартинами и научными», особо указав на роль хроники, с которой надо начинать «производство новых фильмов, проникнутых коммунистическими идеями и отражающими советскую действительность», подчеркнул необходимость цензуры («конечно, цензура всё-таки нужна. Ленты контрреволюционные и безнравственные не должны иметь места»)⁷⁸. Редкая открытость такой позиции, по нашему мнению, и вызвала коллективное недоверие к ней, выразившееся в

⁷⁷ Платон. Указ. соч.

⁷⁸ Болтянский Г. М. Ленин и кино. М.: Л., 1925. С. 19.

стереотипных искажениях слов В. И. Ленина с добавлением тезисов о необразованности и цирке.

М. Ямпольский, обращая исследовательское внимание на эпоху раннего социализма, справедливо заявляет, что искусство (кинематограф в большей мере) способствовало смысловой самоорганизации хаотического постреволюционного мира. Позиция исследователя складывается в опоре на работы Дзиги Вертова, А. А. Богданова и С. Эйзенштейна⁷⁹.

Беседа В. И. Ленина с 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 серьёзный вызов этой свободе, в частности, в форме государственной и частной цензуры»⁸⁰.

Скрытость тенеководителей и их замыслов более привычна, нежели названные попытки «не прятаться за ширмой», гармонично вписываясь в мифологему Платона. Сложившееся положение дел вызывает к жизни сюжеты, подобные художественным текстам «Футурологический конгресс» С. Лема, «Generation π» В. Пелевина, «Плутводство или Хвост виляет собакой» Б. Левинсона и др. Считаем обоснованным и уже ставшее обычным сопоставление мифа Платона и контента американской научно-фантастической медиафраншизы «Матрица»⁸¹. Многие прогнозы названных художественных текстов сбылись.

⁷⁹ Ямпольский М. «Сквозь тусклое стекло»: 20 глав о неопределенности. М.: Новое литературное обозрение, 2010. С. 268 – 350.

⁸⁰ Декларация о Правах Человека и Верховенстве Права в Информационном Обществе, 2005, с. 3

⁸¹ Темник А. Д. Миф Платона о пещере и фильм "Матрица" // Молодой ученый. 2018. № 30(216). С. 160-162. С. 161.

Симптоматично то, что реализуется и вторая часть мифа Платона. Напомним, речь идёт о принудительном выводе человека из пещеры по той причине, что в экранном мире он чувствует себя и комфортнее, и безопаснее. *«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».*

Страдания человека, которого отрывают от экрана, связаны с постепенным формированием третьего экрана, который разными исследователями назывался «внутренним» или психологическим⁸². В. Ф. Познин, например, оперирует понятием «проекция-идентификация»⁸³, что, на наш взгляд, точнее всего передает эффект построения внутреннего экрана. Однако выход из пещеры – портал, окно⁸⁴, дверь – является столь же значимой, но слабо интерпретируемой ранее метафорой ещё одного модуса экранности (выхода в иную реальность, другой смысл). В итоге экран – это не только информационная поверхность, но и портал. Дигитальная философия по-платоновски настаивает на том, что информационные системы являются формой бытия, поэтому человек, познавая с помощью экранных технологий, коррелирует с истиной мира. Неслучайно отрыв от экрана воспринимается им как отдаление от истины и гармоничного существования.

Другие исследователи, например, И. Н. Инишев, делают глобальные заявления о повсеместной «распределенной образности»⁸⁵, мы же уточним – «экранности». Соглашаясь с подобными гипотезами, мы

⁸² Михалкович В. И. Избранные российские киносы. М.: Аграф, 2006. С. 12.

⁸³ Познин В. Ф. Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты. СПб.: ИД «Петрополис», 2021.

⁸⁴ Ищенко Е. В. Принцип окна в современной экранной культуре : специальность 24.00.01 "Теория и история культуры" : диссертация на соискание ученой степени кандидата культурологии. Москва, 2006. 247 с.

⁸⁵ Инишев И. Н. Распределённая образность: имажинативные практики современной культуры // ПРАЭНМА. Проблемы визуальной семиотики. 2020. Вып. 1 (23). С. 45.

считаем, что внутренний экран действительно провоцирует современного человека на склонность к виртуальным мирам (игровым, социально-сетевым, симулятивным), быстрому выработыванию экранной зависимости («скриномании»).

Наиболее точную объяснительную метафору создает М. Ямпольский, называя экран «антропологическим протезом», по-видимому, уточняя фрейдовское определение человека технического прогресса как «Бога на протезах»⁸⁶. Результатом анализа экрана в контексте представления о технике как о «расширенном» теле человека становится его определение последнего с позиции «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?»⁸⁷.

Символическим возвращением в пещеру можно назвать привычки сознания и стереотипы поведения геймеров, зрителей сериалов, потребителей массовых кинематографических сюжетов (фейковые новости, поток постправды, редуцированную, упрощенную информацию, социальные и научные мифы, неоархаические, неомагические ритуальные практики и т.п.). Другая объяснительная модель

⁸⁶ Соколовский С. В. Экстенсии как Техносоматические сборки: к истории одной идеи // *Cogrus Mundi*. 2020. Т. 1. № 1. С. 15-35.

⁸⁷ Платон. Государство. Москва: АСТ, 2016. 448 с.

обозначенного парадокса представлена в одном из эпизодов британского сериала «Черное зеркало» – «Пятнадцать миллионов заслуг» (Чарли Брукер, Ханак Хак, 2011). 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 современности утверждением (условность обернулась реальностью): реципиент, стоящий перед выбором экран-стена или экран-окно, неосознанно или по доброй воле⁸⁸ выбирает первое, так как экран-поверхность требует от зрителя лишь пассивного потребления, а экран-окно генерирует виртуальность, в которой необходимо творчество, выбор, влекущий за собой ответственность. «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»⁸⁹.

«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

⁸⁸ Volkova, P., Luginina, A., Saenko, N., & Samusenkov, V. (2020). Virtual Reality: Pro et Contra. 11(4), 190–203.

⁸⁹ Миронов В. В., Сокулер З. А. Тоска по истинному бытию в цифровой культуре // Вестник Московского университета. Серия 7: Философия. 2018. № 1. С. 3-22. С. 21.

разумение, и на нее должен взирать тот, кто хочет сознательно действовать как в частной, так и в общественной жизни»⁹⁰.

Если этот гимн восхождению, уходу из пещеры Платон так и оставил гимном, лозунгом, то в историческом развитии платоновская идея достраивалась системой способов восхождения из пещеры, преодоления идолов или призраков. Вспомним три пути спасения от страданий, связанных с навязанным волей *представлением*, А. Шопенгауэра – мудрость, святость и творчество⁹¹.

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 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 (экрана-окна) к игровому или сериальному экрану (экрану-стене).

Размышляя о природе и качестве взаимодействия человека и технического экранного медиатора, необходимо увидеть его исторические корни (человек смотрит на поверхность, отражающую изображение). В данном контексте уместно вспомнить миф о Нарциссе, рассказанный в «Метаморфозах» Овидия.

Отражение, которое Нарцисс увидел на водной поверхности, Овидий называет симулякром. Посредством этого латинского слова – *simulacrum* – Овидий раскрывает суть истории о прекрасном юноше: Нарцисс влюбился не в себя, а в своё отражение. Уподобляя водную гладь зеркальной поверхности, за которой пустота, нельзя не признать, что, по сути, миф о Нарциссе дает старт сквозной для всей европейской культуры

⁹⁰ Платон. Государство. Москва: АСТ, 2016. 448 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://lib.ru/POEEAST/PLATO/gosudarstvo.txt> (дата обращения 21.12.2021).

⁹¹ Шопенгауэр А. Мир как воля и представление // Собрание сочинений. В 6-и томах. Т. 1. М.: ТерРА – Книжный клуб, Республика, 1999.

темы подлинного и иллюзорного, актуализируя установку на выяснение подлинности статуса вещей, будь то в искусстве или в быту.

Другой античный автор Лукреций затрагивает интересующую нас тему в своей философской поэме «О природе вещей». Очевидно, что он употребляет много слов, обозначающих нечто вроде копий реальных предметов: *rerum copia, effigies, imago, figura, simulacrum*. Тем не менее, 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 недостижимы для непосредственного видения несмотря на то, что они есть. Тем не менее, скопления атомов образуют сгустки, которые благодаря свету отражаются в наших глазах и именно эти скопления воспринимаются нами как копии, некие подобия действительности. При этом символично и само название трактата Лукреция – «О природе вещей», поскольку от начала до конца эта природа иллюзорна, являя собой создания нашего сознания.

Сопоставление истинного целостного знания с гадательным предположением обнаруживается 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» (1-е послание Коринфянам 13:12 — 1Кор 13:12).

Актуальное культурологическое воплощение разрабатываемая в работах Овидия и Лукреция тема получает в творчестве Жана Бодрийяра. 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 её подобиях 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 это другой современный философ, Славой Жижек, утверждая не просто влияние экранного кинематографа и экранного телевидения на реальность, но замену реальности экраном: «...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, — пишет философ, — 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)»⁹².

Возможность сложившейся ситуации обусловлена, согласно позиции нашего современника, поскольку «всё, что происходит, и всё, что высказывается, происходит на поверхности. Поверхность столь же мало исследована и познана, как глубина и высота, выступающие в качестве нонсенса... двойной смысл поверхности, неразрывность изнанки и лицевой стороны, сменяют высоту и глубину. За занавесом ничего нет, кроме безымянных смесей... Поверхность подобна запотевшему стеклу, на котором можно писать пальцем...»⁹³.

Философская метафорика экранности Ж. Делеза по логике археологии медиа совпала⁹⁴ с театральным экспериментом зальцбургской

⁹² Жижек С. Добро пожаловать в пустыню Реального. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2002. С. 8.

⁹³ Делёз Ж. Логика смысла. М., Екатеринбург, 1988. С. 181 – 182.

⁹⁴ Концепция А. Н. Веселовского об историческом развитии метафор и эпитетов, на наш взгляд, имеет мощный методологический потенциал. Веселовский показал, что эволюция метафор происходит через непрерывные психологические скрещивания. Образование всех метафор и эпитетов, по его мнению, осуществляется благодаря «бессознательной игре логики». А.Н. Веселовский склонен полагать, что «история эпитета есть история поэтического стиля в сокращенном издании», настолько емко эпитет аккумулирует в себе существенные характеристики породившей его культуры. Эпитеты и

постановки оперы Дж. Пуччини «Богема» 2012 года. Режиссер Дамиано Микеллетто и художник Паоло Фантин помещают героев оперы в квартире, похожей на сквот – индустриальное помещение с большим окном-экраном, которое иногда превращается в огромную карту Парижа, а в финале становится громадным запотевшим оконным стеклом, на котором чья-то неведомая рука рисует и стирает имя Мими. Во-первых, современному зрителю наблюдать героев «Богемы», действующих будто на подоконнике или перед громадным ноутбуком, привычно и органично. Во-вторых, символика жизни, которая пишется на экране-окне и легко стирается, исчезая, тоже является для геймера актуальным экзистенциалом.

Причиной встраивания экрана в эволюционный реалогический ряд, на наш взгляд, становятся привычки сознания и стереотипы поведения, что можно проиллюстрировать многочисленными примерами. Одним из таких стала история о канонической скульптуре, изображающей Киндзиро Ниномия, известного в Японии просветителя и философа XIX века, который и сегодня остается популярным героем многих японских фильмов и книг.

В Японии его памятники установлены у многих школ и учебных заведений. На статуях Киндзиро традиционно изображался несущим за спиной дрова или хворост и при этом читающим книгу. Однако с недавних пор эти памятники начали менять на другие, в которых просветитель изображён в сидячей позе. Оказывается, Киндзиро, идущий и одновременно читающий книгу, напоминает современных детей, которые ходят, уткнувшись в экраны смартфонов и планшетов. Чтобы не

метафоры оказываются суггестивными, т.е. обладают огромной силой внушения, именно потому, что созданы не просто путем экспериментов с языком, а на основе психологического скрещивания, т.е. наделения способов художественной выразительности человечески-духовным содержанием. Веселовский развивал взгляд на метафоры как определенные «нервные узлы», прикосновение к которым будит в нас ряды определенных образов и ассоциаций, соответствующих конкретной культурной эпохе. (Веселовский А.Н. Историческая поэтика. М., 1940).

подавать дурной пример школьникам, японцы скульптуру Киндзиро «посадили».

Выводы по параграфу 1.1.

Философско-методологическая ревизия содержательного объёма понятия «экранность» даёт возможность добавить в него представление о привитии восприятию, познанию и, наконец, мышлению качеств экрана посредством экстенсивного распространения экранных технологий.

В результате точечного историко-философского анализа предэкранных форм или культурных предпосылок экранности сформировалась культурфилософская гипотеза о том, что корни экрана как феномена – это сакральные изображения на плоскости, которые прошли исторический процесс обмирщения, но сохранили суггестивную специфику, продолжая существовать в целом ряде разновидностей. Поэтому метод археологии медиа и понятие «экранность» являются взаимообусловленными: выявление исторических корней экранного восприятия информации формирует содержание названного понятия. Экранность рельефно и заметно предстает на уровне принципа рецепции информации. Его составляющими являются:

- визуальное восприятие,
- отражательность,
- линейный характер потребления информации,
- обращение к пространству плоскости,
- зрительное восприятие границ информационной плоскости

или утвердительное знание об обязательном их существовании.

Поверхность со сменяющимися друг друга визуальными образами, текстом, сопровождая субъекта культуры во всех сферах его бытия, навязывает познавательным процессам собственные свойства, многие из которых антиномичны: 1) дискретность / бесконечность; 2) всеобщность / индивидуализация; 3) аффективность / ангедония. Антиномии

экранности, возникая как формальные, воздействуют на пользователя экрана, трансформируя и смыслы, и ценности его бытия.

При этом принцип экранности воздействует на формирование характеристик культуры и человека, передавая им свою специфику. Экранность как принцип репрезентации и рецепции превратилась в концептуальную характеристику всей современной культуры, которую справедливо называют «экранной».

Эффекты интенсивной интеграции экранности в бытие современного человека вызывают оправданную философскую критику, обусловленную неприятием отождествления познания и отражения, которое происходит уже не в марксистской гносеологии, а непосредственно в культуре поздней современности. Сознание и сложный комплекс реакций и процессов человеческой рецепции уподобляются механическим действиям копирования и фиксации по причине превращения экранных технологий в заместителя памяти, фантазии, творчества.

1.2. Философская проблематизация психофизических реакций на техническое экранное средство коммуникации

О. Шпенглер призывал понимать технику не машинно или инструментально, а как *способ* обращения с машинами и инструментами. Достаточно вспомнить слова немецкого философа о том, что технические средства рождались не из мысли о лодке или вагоне, а из мысли о езде, полете, гребле и т.п.⁹⁵. Работа «Человек и техника», в которой изложена данная позиция, написана в 1931 год, когда экран как инструмент художественного кино ещё был включен массовым сознанием в галерею машин, технических вещей, материальных медиаторов.

С этой точки зрения весьма актуальной видится мысль Ханса Фрайера: сегодня, как никогда «...необходимо почувствовать противоречие между всемирно-историческим значением современной техники, которое ощущает каждый сознательный человек, и теми структурными понятиями философии культуры, которые отводят технике роль чистой системы средств на службе других культурных ценностей»⁹⁶. Потому своевременным будет вопрос, каким образом «система чистых средств способна оказывать настолько судьбоносное воздействие, трансформируя человека и формируя его историю»⁹⁷. Х. Фрайер считает, что поиск ответов рождает формалистичные теории, в числе которых «диалектика средства» Г. Зиммеля, который в своем основополагающем труде «Философия денег», вышедшем в 1910 году, рассуждает об изменении традиционного, стандартного хода, перестановке, когда уже

⁹⁵ Шпенглер О. Человек и техника / Пер. с нем. А.М. Руткевича // Культурология XX век. М., 1995. С. 454–492.

⁹⁶ Freyer Hans. 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.

⁹⁷ Там же.

наличествующие технические средства обуславливают выбор целей, а не цели определяют средства⁹⁸.

Антропологические эффекты воздействия техники на познавательные процессы и культуру в целом обусловлены характером средств и механизмов, их феноменологией, с одной стороны, и миметическими свойствами человеческой рецепции, с другой. Техника, являясь третьей натурой (после природы и культуры), содержит образцы, эталоны, проекты, которым современный человек следует так, как подражал формам и процессам природного мира⁹⁹ (обнаруживая в природе гармоничное выражение для смыслов красоты, святости и мудрости); а затем следовал культурным образцам (вынужденно, свободно или бессознательно подчинялся религиозным, правовым, моральным и эстетическим идеалам).

Механическая техника, совершенствуя или усиливая человеческую телесность, превратилась в эталон здорового (в идеале – бессмертного) тела (в пределе эта идея доросла до трансгуманизма). «История техники ни о чем другом не говорит так красноречиво, как о постоянных технических изобретениях и их осмысленной связи с тем, чего желает человечество на земле. Техника может возникнуть и сформироваться только в прочной спайке с историческим целеполаганием»¹⁰⁰. Информационная техника, соответственно, является протезом сознания, памяти и познавательных процессов (пределом этого концепта стал искусственный интеллект). Выводы исследователей¹⁰¹ о том, что образность как свойство растворилась в окружающем современного человека мире, нуждаются в уточнении причин данного процесса,

⁹⁸ Зиммель Г. Философия денег // Зиммель Г. Избранное. Проблемы социологии / Сост. С.Я. Левит. М.; СПб.: Университетская книга, Центр гуманитарных инициатив, 2015. С. 159 – 209.

⁹⁹ Мареева Е. В. Культура как диалектическое снятие "натуры" // Альтернативы. 2013. № 3. С. 141-143.

¹⁰⁰ Freyer Hans. 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.

¹⁰¹ [Инишев И. Н. Распределённая образность: имажинативные практики современной культуры. ПРАЭНМА. Проблемы визуальной семиотики. 2020. Вып. 1 \(23\). С. 31-46.](#)

которые мы связываем с продолжающейся и сегодня экспансией экранных технических средств.

Сознание, будучи высшим способом психического отражения окружающего мира, присущим человеку как социокультурному существу, обладает также свойством рефлексии. Имеется в виду тот факт, что оно отражает не только элементы внешнего окружающего мира, но и сами отражения. Кроме того, сознание человека отражает не только форму, цвет, запах, но и процессы и алгоритмы. Моисеев В. И. предлагает так называемую экранную теорию сознания-бытия. Первичными элементами онтологии в этой теории оказываются не атомы, субстанции или первичные качества, но так называемые «онтологические экраны». Онтология – это система экранов, на которых показывается бытие этой онтологии. Быть в такой онтологии – то же, что «быть показанным» на онтологическом экране. Экраны не обязательно плоские, но многомерные, на которых показывается пространство, материальные тела, внутренние миры и т.д. Среди всех онто-экранов Моисеев В. И. выделяет два главных вида: 1) внешний экран онтологии, на котором показывается «внешний мир» (пространство, материальные объекты и т.д.), и 2) внутренний экран, на котором показываются образования внутренних миров субъектов этой онтологии (ощущения, восприятия, чувства и т.д.). У каждого субъекта есть свой личный внутренний экран, который является частью внутреннего экрана всей онтологии. Экраны можно складывать, т.е. сумма двух онто-экранов есть также онто-экран¹⁰². «Представим также, что в онтологии течет время, которое выражается в смене изображений онто-экранов. Экраны могут обладать разной темпоральной емкостью. Могут быть экраны, которые изображают только мгновенные состояния объектов, а могут быть

¹⁰² Моисеев В. И. Ментальные экраны в математическом мышлении // Философия математики: актуальные проблемы. Материалы Международной научной конференции 15-16 июня 2007. – М.: Изд-во Савин С.А., 2007. С.157-160.

экраны, изображающие темпоральные инварианты, которые образуют в каждый момент времени свои мгновенные состояния. Первые экраны можно называть t-локальными, вторые – t-нелокальными. Могут быть экраны рефлексивные и нерефлексивные. Рефлексивные экраны – это экраны, на которых могут изображаться другие онто-экраны. Нерефлексивные такой способностью не обладают. В конечном итоге любая определенность в экранной онтологии есть изображение по крайней мере в одном онтологическом экране этой онтологии»¹⁰³.

В свою очередь экран – плоскость, на которую обращен взор реципиента. Несмотря на то что задача последнего – увидеть не сам экран, не саму поверхность, однако все бесчисленные случаи визуального обращения человека к текстам и изображениям, транслируемым экраном, – это восприятие (многочисленные неосознанные контакты) и самого экрана. В силу того что такого восприятия невозможно избежать, оно с неизбежностью оставляет отпечаток на познавательных структурах, способах фиксации и трансляции информации. Более того, свою функцию экран выполняет именно тогда, когда становится невидимым для смотрящего, старается «скрыть медиум и его искусственность»¹⁰⁴.

Всё это делает интересным соотношение метафорических пониманий экрана как стены, окна, рамы, зеркала и т.п., к которым мы уже обращались в предыдущем параграфе. Например, окно сооружают для того, чтобы в него смотрели, но его не видели, а рама акцентирует границу реальностей, пространств, миров; она сама – символический предмет, декорируемый, рельефно выделяемый. Поэтому модель окна наглядно поясняет культурные функции экрана. Группа семейств коммерческих проприетарных операционных систем корпорации Microsoft, ориентированных на управление с помощью графического интерфейса, называется Windows.

¹⁰³ Там же.

¹⁰⁴ Эльзессер Т., Хагнер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016. С. 49.

Экран, являясь плоскостью и совпадая формой с другими артефактами (глиняной дощечкой, восковой табличкой, стеной, порталом, дверным проёмом, забором¹⁰⁵, зеркалом¹⁰⁶, заслонкой, окном, живописным полотном, страницей печатной книги¹⁰⁷, фотоснимком), с одной стороны, выступает звеном концептуальной цепи эволюции материальной культуры и техники. С другой, выбивается из неё, осуществляясь как новый самостоятельный феномен, не имеющий генетических связей. Тем не менее, склонность видеть генезис экранных технологий, например, в истории живописи (в частности, перспективе итальянской живописи XV века), часто наблюдается в ряде исследований¹⁰⁸. В данном контексте упоминаемые нами идеи русского философа П. Флоренского о первичности символа, ритуала, сакрального артефакта в названных исторических цепочках и процессе их обмирщения в ходе технического прогресса обладают объяснительным ресурсом в нашей концепции. Экран как техническое приспособление – результат обмирщения сакральных плоскостных изображений, ритуальных зеркал, порталов и т.п. Однако процесс обмирщения – это утрата сакрального содержания при сохранении формы, которая не теряет первоначальной силы воздействия.

Не случайно британский сериал, посвященный проективной этике и социокультурным прогнозам, связанным с современными тенденциями в развитии робототехники, технологий виртуальной и дополненной реальностей, медицинской функциональной диагностики и психофизиологии, получает название «Чёрное зеркало» (Black Mirror). Другими словами, даже массовая художественная рефлексия аксиологический акцент справедливо делает именно на экране, на

¹⁰⁵ См. Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Издательство РХГА, 2013 (Параграф «Забор как вид медиа», с. 312 – 336).

¹⁰⁶ См. Ямпольский М. «Сквозь тусклое стекло»: 20 глав о неопределенности. М.: Новое литературное обозрение, 2010.

¹⁰⁷ См. Лишаев С. А. Метаморфозы слова. СПб.: Алетейя, 2011 (Глава 4 «Текст на экране (цифровой код и экранная симуляция печатного слова)», с. 74 - 108).

¹⁰⁸ Эльзессер Т., Хагнер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016. С. 51.

плоской информационной поверхности, которая оказывается ключевой в способах и результатах революционного воздействия техники на человека и культуру.

Метафорическая классификация методов изучения кинематографа Т. Эльзессера, М. Хагнера является одновременно и типологией экранов как таковых. Она основана «...на том, что отношение тела зрителя к движущемуся изображению является ключевой исторической переменной, значимость которой недооценивается...»¹⁰⁹. Т. Эльзессером, М. Хагнером используются метафоры окно / рамка; дверь; зеркало / лицо; глаза / взгляд; кожа / прикосновение; ухо / пространство; мозг / мышление. При этом посредником-медиатором может выступить и пространство книги, и пространство картины.

Очерчивая историю преобразования экранных образов, исследователи И. Н. Духан и А. Д. Старусева-Першеева называют несколько типов децентрированного (свободного) взгляда, формируемых в поле экранных экспериментов: «1) глубинная мизансцена; 2) «пустой центр» (замедление или остановка камеры); 3) «скользящий взгляд»; 4) «дрейфующий взгляд»; 5) «расслоение» (полиэкранный)»¹¹⁰. Как зрение, движение взгляда, визуальные ожидания коррелируют с экранными технологиями, наблюдал, по-видимому, каждый даже в повседневных практиках. Мы в качестве примера приведём ребенка, желающего рассмотреть птицу за окном и проводящего пальцами по стеклу подобно тому, как происходит смена масштаба изображения на сенсорном экране под рукой пользователя.

Экран сам стал универсальной метафорой как развитой цифровой культуры, так и сознания современного человека. Некая информация (уже не обязательно визуальная, но благодаря

¹⁰⁹ Эльзессер Т., Хагнер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016. С. 28.

¹¹⁰ Духан И. Н., Старусева-Першеева А. Д. Оптические стратегии новых медиа: от перспективизма к дрейфующему взгляду // Праксема. Проблемы визуальной семиотики. 2022. № 3(33). С. 9-38.

проецированию визуализируемая) *проецируется* на некий носитель (уже не обязательно плоскость). Эта процедура можно считать экранной в широком понимании. Экран – это уже не просто предмет, а процесс. Современная фантастика (даже массовая¹¹¹), совсем ненамного опережая реальные технические достижения, демонстрирует, как экраном становится сознание и чувственность человека.

Придерживаясь концепции М. Маклюэна и осознавая, что за шестьдесят лет с момента её формулирования выросли два поколения под экстенсивным воздействием усложняющихся экранных технологий, мы рассматриваем экран в феноменологическом контексте, солидаризируясь с современными исследователями. В частности, как пишет В. А. Емелин, «понимание технологий как чего-то, относящегося исключительно к научно-производственной сфере, не вполне стыкуется с реалиями информационного общества. Там последние принадлежат уже не только и не столько материальному миру, а становятся все более и более очеловеченными, одушевленными, «интимными», выдвигая на передний план философские, психологические, эстетические, идеологические составляющие»¹¹².

Почему именно это техническое приспособление, медиатор по своей функциональной сути, – экран – оказал ни с чем не сравнимое воздействие на человека?

Высказывая гипотетический ответ на данный вопрос, сосредоточимся вначале именно на технической роли экрана – выступать средством коммуникации, медиатором. Неотъемлемым социально-психологическим свойством личности является включенность в коммуникацию. Это имманентно присущая ему часть, обуславливающая целостность сознания, которое отмечено бинарностью вербального и

¹¹¹ «Матрица» (братья Вачовски, 1999), «Начало» (К. Нолан, 2010), «Она» (С. Джонс, 2013), «Черное зеркало» (Ч. Брукер, 2011-н.в.) и т.п.

¹¹² Емелин В.А. Киберкультура и сетевое либертарианство // Национальный психологический журнал. 2018. №3(31). С.3–11.

невербального, дискретного и континуального, рационального и иррационального, внешнего и внутреннего. Подобное положение дел напрямую связано с двойственным характером языка как системы. В одном случае, речь идет об индивидуальной информационной системе, которая служит адаптации всякого живого организма к окружающей среде посредством накопления, переработки и хранения информации, а также ее передачи себе подобным, способствуя качеству (эффективности) коммуникативного акта. Используемый в процессе коммуникации язык предстает здесь на уровне языкового рефлекса, который В. фон Гумбольдт связывал с голым, абстрактным артикуляционным чувством.

В силу того что индивидуальная информационная система является собой природный феномен, именно данная система теснейшим образом связана с биологическим поведением человека. С исчерпывающей полнотой суть такого поведения раскрывается в работе Роберта Чалдини «Психология влияния»¹¹³, а также в лекциях профессора Р. Сапольски, прочитанных им 2010 году перед учащейся молодежью Стэнфордского университета – месте работы американского ученого, занимающегося нейроэндокринологией, биологией, неврологией и нейрохирургией¹¹⁴.

В частности, опыты, проводимые на животных, а также научные эксперименты с участием человека, доказали наличие множества точек соприкосновения между одними и другими. Более того, некоторые ученые высказывают мысль, согласно которой сходство животного и человека гораздо значительнее, чем сходство, обнаруживаемое между человеком и человеком. Потому ничто другое, как биология поведения обеспечивает при неизбежной разнице некоторую общую платформу, инициирующую устойчивость человеческого вида.

¹¹³ Эпиграфом к своему исследованию Р. Чалдин взял следующие слова Алфреда Норта Уайтхеда, согласно позиции которого «общество движется вперед путем увеличения числа операций, которые может осуществлять, не раздумывая над ними».

¹¹⁴ Роберт Сапольски «Биология поведения человека». [youtube.com/playlist?list=...](https://www.youtube.com/playlist?list=...) (дата обращения 30.03.2022)

Р. Чалдин приводит ряд весьма показательных примеров в пользу данного тезиса, используя термин «механические модели поведения» или «модели зафиксированных действий»¹¹⁵. Речь идет о сложной последовательности действий, которая сохраняется в неизменности, несмотря на всякий раз отличный от предыдущего контекст. «Это почти так же, – свидетельствует ученый, – как если бы эти модели были записаны на магнитофонные ленты, находящиеся внутри живого организма»¹¹⁶. В качестве иллюстрации обратимся к исследованиям этологов, в центре внимания которых находится индюшка-наседка.

Как свидетельствуют проводившие эксперимент сотрудники одной из этологических лабораторий, индюшка-наседка являет собой образец примерной матери, которая с всепоглощающей заботой относится к своему потомству, но с одной оговоркой. Дело в том, что ее материнский инстинкт проявляется лишь тогда, когда индюшата подают характерный звук. Вне этого звукового сигнала птенец оставляет индюшку безучастной, хотя в ситуации, если такой «немой» птенец приблизится к

¹¹⁵ Выскажем предположение, что подобный опыт оказался и в фокусе научного интереса П. Бурдьё, в терминологической системе которого обозначенные модели, обладающие статусом дорефлексивных поведенческих установок, фигурируют и как «габитус», и как «практическое чувство», и как «практическая логика», и как «практический смысл». Вот лишь несколько характерных для обозначенного феномена черт:

- практическая логика проявляется в том, что ответные реакции на внешний раздражитель предстают «заранее приспособленными ко всем объективным условиям, тождественным или гомологичным прошлым условиям своего формирования...» [Бурдьё П. Практический смысл. СПб.: Алетейя, 2001. С. 127];

- «практическое чувство – социальная необходимость, ставшая природой и преобразованная в моторные схемы и телесные автоматизмы – позволяет практикам, в том и через то, что остается в них неясным с точки зрения их производителей и в чем обнаруживают себя принципы интересубъективности их производства, быть осмысленными, а иначе говоря – наполненными здравым смыслом» [Там же, с. 135];

- «практическое чувство «отбирает» те или иные предметы и поступки, а стало быть, и те или иные их аспекты, в зависимости от «существа дела», по принципу имплицитно-практической существенности; выделяя те из них, которые нужны ему для какого-либо дела или которые определяют, что делать в данной ситуации, рассматривая в качестве эквивалентных разные предметы и ситуации, оно отделяет существенные свойства от несущественных» [Там же, с. 175];

- практическое чувство, «не заботясь ни о правилах, ни о принципах (кроме случаев срыва и неудачи), а уж тем более о расчетах и дедукциях, которые заведомо исключаются безотлагательностью поступка, «не терпящего никакой задержки», позволяя человеку сразу, с первого взгляда и в горячке действия оценить смысл ситуации и немедленно осуществить подходящий ответ» [Там же, с. 205]. Подобнее по данному вопросу см: [Там же; Волкова П.С., Шаховский В.И. «Практический смысл» П. Бурдьё в контексте социо- и психолингвистики: к постановке проблемы//Национальное здоровье. 2019. № 3. С. 174–181].

¹¹⁶ Чалдини Р. Психология влияния: убеждай, воздействуй, защищайся: СПб.: Питер, 2011. С. 14.

тем, в ком индюшка признала родство с собой, ему грозит жестокая расправа со стороны «матери». Знаменательно, что если характерный звук будет издавать хорек – кровный враг индюшки, то она и его примет в свое семейство столь же истово, сколь истово она будет уничтожать того же хорька в момент его посягательства на жизнь ее выводка.

Очевидно, что такая природная установка связана с необходимостью сохранить силы индюшки для выхаживания здорового потомства, поскольку те «малыши», которые в момент появления на свет не способны воспроизвести соответствующий их популяции звуковой сигнал, скорее всего нежизнеспособны. Другими словами, тратить силы на уход за обреченными на гибель птенцами с точки зрения природы является верхом неразумия. Подобным образом действует и человек. Принципиальным в данном контексте оказывается для нас тот факт, что «порождающим принципом экономической рационализации во всей множественности ее проявлений оказывается вовсе не сознание <...>, а бессознательное»¹¹⁷, в рамках которого и происходит натурализация (биологизация) экономической рациональности. При этом не что иное, как «механические модели поведения» и выступают, одновременно, и в качестве продукта, и в качестве средства такой натурализации¹¹⁸.

Отмеченное соответствие видится оправданным по одной простой причине. Находясь в границах природной программы, индивид оценивает окружающую его действительность столь же одномерно, как и реагирующая на звук индюшка, игнорирующая такие характерные для своего потомства черты, как цвет оперения, форму клюва, объем и т.п. Думается, в немалой степени этому способствует дискретный характер

¹¹⁷ Ашкерев А.Ю. Пьер Бурдьё и его чувство практики: Бурдьё П. Практический смысл. М., СПб.: Алетейя, 2001 // Социологический журнал. 2003. № 1. Том. 0. С. 183.

¹¹⁸ Пожалуй, из такого же расчета в трудные для выживания человечества годы родители делали выбор в пользу мальчиков, оставляя девочек на произвол судьбы, как это показано в одном из фильмов казахских кинематографистов, демонстрирующих последствия революционных преобразований в Казахстане («Плач великой степи», Казахстан, 2021. Режиссер Марина Кунарова), либо живыми погребали в землю, как об этом пишет И. Рагимов. Подробнее по данному вопросу см.: Рагимов И. Преступление и наказание. СПб.: Агау Литагент «Юридический центр», 2013. 288 с.

вербального кода, под знаком которого происходит становление и развитие человека. Речь идёт о ситуации, в рамках которой изначальная, инициируемая природой вторичность вербального знака «снимается» вследствие его доминирующего положения в условиях социума, тогда как первичный статус невербальных элементов не принимается индивидом во внимание.

В итоге, вопреки тому, что, как подчеркивает Р. Павлиёнис, невербальность не отменяет интеллектуального статуса первичных элементов системы, обозначенная инверсия, тем не менее, оказывается возможной постольку, поскольку именно вербальность позволяет вносить коррективы в невербальный опыт, обуславливая достижение максимального комфорта биологическому организму. Другими словами, будучи призван обслуживать невербальный опыт, вербальный язык в итоге ставит этот опыт в полную от себя зависимость, приобретая над ним тотальную власть. В то же время, поскольку такая власть оказывается ущербной для целостного сознания, индивид, отягощенный этим природным бременем, стремится вырваться из оков природной заданности, альтернативой которой для него становится экран.

На фоне изоморфизма кинематографа и мозга, который обнаруживает в своей работе Ж. Делёз¹¹⁹, такое бегство оказывается едва ли не правомерным. По утверждению философа, техника, вышедшая на информационный уровень, экранные технологии помимо инструментальной функции, играют роль окружающего мира (как виртуального, так и материального), выступая для человека объектом мимесиса, изоморфизма, срастания. Когда культура в массовом порядке предпочитает визуальное вербальному (как пишет У. Эко, уходит от Галактики Гутенберга, реализует движение «Полный назад»¹²⁰),

¹¹⁹ Делёз Ж. Кино. Образ-движение; Делёз Ж. Кино. Образ-время

¹²⁰ Эко У. Полный назад! «Горячие войны» и популизм в СМИ. [пер. с итал. Е. Костюкович]. М: Эксмо, 2007. 592 с.

осуществляется редукция или упрощение познавательных процессов. Например, интерфейсная теория сознания Д. Хоффмана предлагает считать чувственный опыт и сознание своего рода мультимодальным пользовательским интерфейсом (MuI) между человеком (миром воспринимающим) и объективной действительностью (миром воспринимаемым). При этом основная функция сознания, обосновывает Д. Хоффман, связана не с отражением реальности, а с ее упрощением. Исследователь считает, что наше восприятие реальности стало удобным «интерфейсом», поскольку в ходе эволюции оно деградировало и получило способность не реагировать на всю сложность реальности¹²¹.

В свою очередь, психоаналитик и философ культуры В. Руднев проводит прямую аналогию воздействия экрана и гипноза. Основываясь на психиатрических наблюдениях и экспериментах, исследователь утверждает, что воздействие кино или другого экранного дискурса сложнее, чем просто эстетическое воздействие. В. Руднев пишет, что в художественных фильмах и в новостных программах применяются элементы недирективного гипноза, который разработал М. Эриксон. Недирективный гипноз, типа эриксоновского, действует гораздо глубже, чем прямой гипноз, который применялся на заре психоанализа¹²².

Обращаясь к целому ряду иллюстраций гиперриторической фигуры «телеэкран внутри киноэкрана» в кинематографе второй половины XX — начала XXI вв., В. Руднев называет такие художественные образы, как «Восемь с половиной» Феллини, «Все на продажу» Вайды, «Внутренняя империя» Дэвида Линча¹²³.

Безусловно, список киноиллюстраций «телеэкран в киноэкране, оказывающих мощное воздействие и на персонажа фильма, и на зрителя»

¹²¹ Hoffman D. D. The interface theory of Perception: Natural Selection Drives True Perception To Swift Extinction // Object Categorization: Computer and Human Vision Perspectives / S. Dickinson, M. Tarr, A. Leonardis, B. Schiele (eds.). Cambridge: Cambridge University Press, 2009. P. 148–265.

¹²² Руднев, В. П. Телеэкран в киноэкране: идеи воздействия / В. П. Руднев // Наука телевидения. 2013. Т. 10. С. 167.

¹²³ Подробнее по данному вопросу см.: Руднев, В. П. Телеэкран в киноэкране: идеи воздействия // Наука телевидения. 2013. Т. 10. С. 164.

открыт и потому может быть дополнен большим количеством примеров. Так, на наш взгляд, хрестоматийным изображением воздействия телеэкрана является фильм 1998 г. японского режиссера Хидэо Накаты «Звонок». Просмотр гипнотического видео с изображением девушки в белом, длинные черные волосы которой закрывают лицо и дают мощный импульс фантазии смотрящего в фильме и самого зрителя, является пусковым механизмом страшного движения неотвратимости смерти.

В концепции В. Руднева индивидуальное и коллективное бессознательное описывается с помощью механизма зеркального отражения. Зеркало используется не столько в качестве метафоры, сколько прямой аналогии (поверхность с меняющимся изображением; поверхность, искажающая изображение реальных объектов). Что же касается самого экрана, то он у В. Руднева выступает модусом зеркала, оказывая как слабое, так и сильное воздействие на психическую жизнь зрителя.

В целом экранные технологии по своей природе предстают трансляторами зрелища или иначе – системы образов, которая отмечена высокой степенью эмоциональности и субъективной оценочности. «Формы техники и технологии, которыми располагает общество, решающим образом влияют на то, как в нем действуют и *чувствуют*, что производят, как становятся лидерами, как общаются и о чем мечтают»¹²⁴. Иконический знак (какими по преимуществу являются семиотические единицы статичного и динамического экранного изображения) транслирует значение, всегда эмоционально окрашивая его, превращая его в смысл.

Обширные аксиологические ресурсы знака-иконы актуализируются ввиду чувственности зрения. Кроме того, иконический знак является результатом опредмечивания не столько передаваемой

¹²⁴ Реквиц А. Общество сингулярностей. О структурных изменениях эпохи модерна. Пер. с нем. Т. Ю. Адаменко, И. Г. Соколовской. Москва ; Берлин : Директмедиа Паблишинг, 2022. С. 179.

информации, сколько её субъективной оценки. Реципиент, распредмечивая содержание иконического знака, достраивает смысл собственными оценками, ассоциациями. Так осуществляется вторичное наложение эмотивной коннотации значения. Упрощение, заявленное Д. Хоффманом, обусловлено по преимуществу зрительным восприятием текстов, транслируемых экраном, физическое зрение – это модус чувственности, сложно и многоступенчато переходящее в умозрение.

Зрелище, изначально создаваемое для устрашения, развлечения, эмоциональной компенсации, после изобретения и распространения кинематографа, телевидения, мониторов ПК, экранов смартфонов во всех областях культуры внесло эмоциональные коннотации в политический дискурс, образовательные практики, научные исследования. «Засилие визуальных образов в интернете отодвинуло письменный текст на второй план. Но даже для текстов сейчас характерна тенденция на снижение информативности и усиление эмоциональности»¹²⁵.

А. Реквиц справедливо отмечает, что сегодня аффективное содержание в публичных текстах превалирует. Мы это связываем в первую очередь с широким распространением экранных трансляторов. Даже научные тексты приобретают аффективные качества. Тексты в социальных медиа в первую очередь имеют характер фатической коммуникации: «их информативная функция отходит на второй план, уступая место коммуникации, которая способствует возникновению чувства единения»¹²⁶. Таким образом, современная культура приобретает в настоящее время статус не столько информационной, сколько нарративной машины со значительным аффективным воздействием. Кроме того, по мысли А. Реквица, активное распространение в сети музыки и лудических практик (компьютерных игр) также способствует повышенной эстетизации и аффективности культуры.

¹²⁵ Там же. С. 187.

¹²⁶ Там же. С. 187.

Думается, что не менее значимым в данном контексте будет следующее обстоятельство. И музыка, и тем более компьютерные игры, воспринимаемые современным человеком преимущественно через экран, являются неотъемлемой составляющей той самой поверхности, на которую нужно смотреть, чтобы приобщиться к транслируемой на ней или ею информации. Подобное положение дел повышает степень эмоционализации и эстетизации восприятия.

Процесс изменений в познавательных практиках и работе сознания интенсифицировался, с нашей точки зрения, когда экран стал индивидуальным и постоянно сопровождающим человека¹²⁷. Начало этому было положено в 1973 году. В это время 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 год был ознаменован появлением первого смартфона – устройства, сочетающего все удобства прежнего мобильного телефона с новыми возможностями выхода во всемирную информационную сеть Интернет из любой точки. Эмулируя все до того исторически сложившиеся формы общения человека – с природой, обществом, окружающими, с государством в целом – с недостижимыми до этого момента легкостью и удобством, это новое электронное устройство быстро вытеснило их все, и человек остался один на один с экраном смартфона, что, конечно, не могло не отразиться на его восприятии, мышлении, памяти, речи и на психике как таковой.

Так, в частности, было замечено, что чем чаще и продолжительнее индивид прибегает к помощи своего электронного ассистента, тем сложнее ему становится обдумывать что-либо самому, особенно –

¹²⁷ Здесь и далее до страницы 75 использованы материалы моей статьи: Григорьев С. Л. Психофизические эффекты активного использования технических средств экранной коммуникации // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. Социальные, гуманитарные, медико-биологические науки. 2022. Т. 24, № 86. С. 42-50.

обдумывать что-то сложное и требующее анализа и подключения логики. Постоянно предлагая пользователю готовые решения, смартфон тем самым приучает человека игнорировать необходимость напрягать собственный мыслительный аппарат. При этом также начала ухудшаться память, как оперативная, так и долговременная: запоминание даже небольших объемов информации без повторного обращения к смартфону становилось все более затруднительным.

То же самое наблюдалось и по отношению к речи. Индивид стал все более охотно общаться со своими голосовыми помощниками и все менее охотно – с реальными людьми. С 2007 года прошло относительно немного времени, поэтому все еще сложно сказать, сохранил ли пользователь собственную независимость и самодостаточность в отношении экранных информационных устройств или современный полиэкранный комплекс быстро и мощно повлиял на человека, трансформировав его когнитивные способности и телесность.

Знаменательно, что уже через восемь лет с момента появления первого смартфона в немецком языке возникло и закрепилось в коммуникации более чем активно используемое понятие «Smombie» – агглютинатив от «смартфон» и «зомби». С 2012 года выражение «Generation Kopf unten» (буквально «поколение с опущенной головой»¹²⁸) стало очень популярным в Германии. В русском лексиконе для обозначения подобного феномена некоторое время назад мы ввели термин «человек экранный». По аналогии с немецким «Smombie», полагаем, можно оперировать неологизмом «чекран».

В немецком лингвистическом таблоиде «Слово года» за 2015 г. термин «Smombie» сходу взлетел на первое место, решительно оттеснив

¹²⁸ «Generation-Kopf-unten-Wie-einsam-macht-das-Smartphone», available at: https://www.welt.de/newsticker/dpa_nt/infoline_nt/boulevard_nt/article127898591/Generation-Kopf-unten-Wie-einsammacht-das-Smartphone.html (Accessed 22.08.2022).

все прочие неологизмы¹²⁹. В естественном языке, лексико-грамматическое поле которого является творением коллективного мышления, ничего беспричинно не происходит, и в коммуникации посредством естественного языка также ничего случайно не закрепляется. Данный концепт – «Smombie» – воплотил в немецкоязычной коммуникации по совокупности наиболее впечатляющие черты внешнего облика обладателя смартфона, уткнувшегося в экран, отрешенного от всего и словно загипнотизированного экраном.

Более того, для того чтобы номинатив какого-то явления закрепился в массовой коммуникации, оно должно фактически стать не просто частотно наблюдаемым, а очень массовым, практически повсеместным. Обладатели портативных экранных гаджетов стали наткаться на стены, двери, столбы, других пешеходов, незаметно для себя забредать на проезжую часть улиц, наткаться на транспортные средства, попадать под них и что самое ужасное, становиться виновниками аварий используя свои гаджеты находясь за рулем автомобиля. В поисках возможного выхода из этого положения, в Германии стали производить светофоры перед пешеходными переходами, сигнал которых загорался на уровне асфальта перед «зеброй» – то есть именно там, куда и глядел уткнувшийся в это время в экран своего смартфона «смомби» (чекран)¹³⁰.

Еще дальше в этом направлении продвинулись в соседней Голландии, где переключающийся сигнал находящегося вблизи светофора просто стал транслироваться на экраны смартфонов всех, кто рядом с этим светофором в момент переключения находился¹³¹.

¹²⁹ [Jugendwort des Jahres \(Deutschland\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Jugendwort_des_Jahres_(Deutschland)) – Код доступа URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Jugendwort_des_Jahres_\(Deutschland\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Jugendwort_des_Jahres_(Deutschland)) (Дата обращения: 25.08.2022).

¹³⁰ В Германии появились специальные наземные светофоры для тех, кто не может оторваться от смартфона – Код доступа 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).

¹³¹ Агеев А. В Нидерландах создан светофор для пешеходов, «уткнувшихся» в смартфон – Код доступа URL: <https://www.techcult.ru/mobile/4001-lightline> (Дата обращения: 25.08.2022).

Перечисленные выше факты однозначно указывают на то, что общение посредством электронных устройств и непосредственно с самим гаджетом влияет на восприятие и сознание человека значительно и напрямую, переключая смомби (чекрана) на экран и поглощая их целиком¹³².

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 начинали свой день с глотка спиртного или первой утренней сигареты, то смомби (чекран), едва открыв глаза, включает смартфон. Таким образом, вместе с удобным и крайне функциональным экранным гаджетом, технологически продвинутое человечество приобрело также и новую аддикцию, что согласованно отмечается самыми различными авторами во многих исследованиях¹³³.

Укрепление связи пользователя с экраном смартфона обогатило лексикологию многих мировых языков и еще одним термином – «номофобия». Оно означает новый, особенный вид навязчивого страха потерять смартфон, утратить его, остаться без смартфона, пусть даже на некоторое время и на не очень удаленном расстоянии. Появление этого неологизма в большинстве современных языков напрямую указывает на явный и отчетливый характер феномена возникновения огромного собственного мира индивида внутри виртуального пространства принадлежащего ему электронного устройства. Утрата с ним связи, пусть даже на некоторое время, воспринимается этим индивидом на

¹³² 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.

¹³³ 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 – Код доступа URL: https://docs.yandex.ru/docs/view?tm=1661499916&tld=ru&lang=ru&name=Vodjakha_Vlijanie_gadzhetrov.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; 2 (2): 140

эмоциональном и когнитивном уровне как катастрофа¹³⁴. Соответственно, индивидуальная значимость возможности немедленного доступа к виртуальной реальности смартфона приобрела для его обладателя экзистенциальный характер, а сам этот гаджет стал неотъемлемой частью жизни современного человека – *pars modi vivendi* («часть образа жизни» – лат.).

Продолжает ли оставаться современный человек после изъятия у него смартфона человеком или уже нет, только потому что из-под его сознания и восприятия выдернули «ментальные костыли», которыми стал экран портативного устройства? К сожалению, возможность однозначного ответа на этот вопрос уже упущена. По данным российских ученых¹³⁵, эмоционально отягощенной номофобией (вплоть до возникновения состояния некомпенсированного аффекта при внезапно обнаруженной утрате гаджета) уже страдают каждые двое из пяти обладателей смартфонов, и с течением времени это процент обнаруживает тенденцию только к своему увеличению. Иными словами, утрачивая смартфон, эти люди людьми в определенном смысле быть уже перестают, констатируя, что «без своего смартфона я – не человек».

Всего за одно десятилетие количество пользователей смартфонов возросло на 566%¹³⁶, и колоссальная динамика этих темпов не есть заслуга изготовителей только аппаратной части этих устройств. Стремительные темпы роста численности потенциальных смомби (чекранов) обеспечиваются также усилиями самых многочисленных и разнообразных разработчиков соответствующего непрерывно совершенствующемуся техническому уровню носимых устройств

¹³⁴ 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 – 441.

¹³⁵ Там же.

¹³⁶ Отрывок из книги «Со всеми и ни с кем». Конец уединения: что отнимает у человека смартфон. URL: <https://special.theoryandpractice.ru/smartphone/> (дата обращения: 22.08.22)

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 и самореализации своего собственного бытия, которые человек «до-смартфонной» эпохи мог видеть только в фантастических фильмах. Однако этот невиданный прогресс последнего десятилетия обрел и свою иную, негативную сторону: появилось и стало подрастать целое поколение, которое, с одной стороны, вне контакта со смартфоном не мыслит своего собственного бытия в этой жизни вообще. С другой стороны, само по себе вне этого же контакта современное поколение не умеет делать практически ничего.

Из «расширения» современного человека экран смартфона незаметно, но стремительно превращается в его «протез» ментально-операционального плана¹³⁷. Его отсутствие приводит к тому, что сознание и восприятие человека, а вслед за ними – также и преобразующая деятельность инвалидизируются, утрачивая тем самым не только эффективность, но и широту спектра доступных им возможностей¹³⁸.

К сожалению, 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 людям, и во все большей степени – экрану гаджета. Как правило, такой опыт

¹³⁷ Ямпольский М. Экран как антропологический протез // НЛЮ. 2012. № 2. Код доступа URL: <https://magazines.gorky.media/nlo/2012/2/ekran-kak-antropologicheskij-protez.html> (Дата обращения: 19.08.2022; 26.08.2022).

¹³⁸ 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. 115-121.

провоцирует возникновение мошенничества и различных видов обмана в информационном пространстве. Однако факт остается фактом: среднестатистический смартфон (чекран) более склонен доверять экрану смартфона, нежели реальному собеседнику¹³⁹.

Изменение перечня возможных контрагентов общения современного 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. Современный смартфон (чекран) читает с экрана смартфона сообщения и пересылает через него же. Это, безусловно, очень удобно, и экономит время, но существенно обедняемое актами реального взаимодействия с другим живым человеком, индивидуальное восприятие начинает во все большей степени деформироваться относительно эволюционно «вшитых» в него эмоциональных констант.

В итоге смартфон (чекраны) прогрессирующе утрачивают способность к антипатии, симпатии, эмпатии. Возможность продемонстрировать все вышеперечисленное остается для них только по отношению к виртуальным никам и аватарам, заселяющим виртуальное пространство экрана. С точки зрения теории и практики психологии социального взаимодействия, подобное положение дел имеет далеко идущие и крайне негативные последствия. Привыкшее к клипам и тэгам восприятие смартфона (чекрана) утрачивает способность чтения и понимания не только бумажной книги, но и, что несопоставимо более трагично, способность «читать» другого человека, словно книгу. Это происходит постольку, поскольку на экране смартфона за виртуальным

¹³⁹ Морозова Л.Л. Синдром постоянного нахождения онлайн или как гаджеты изменили нашу жизнь // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2016. №1. С. 25 – 30.

означающим разобрать реальное означаемое часто нет просто никакой возможности¹⁴⁰.

Исходя из концепции «гиперпотребления» Ж. Бодрийера¹⁴¹, можно утверждать, что нет и не будет в окружении человека ничего такого, чем он не смог бы злоупотреблять. Смартфон в этом отношении не имеет ни одного шанса стать исключением. Подтверждение тому – результаты социологического опроса. Согласно полученным данным¹⁴², все больший процент населения приносят свои смартфоны в спальню. Это дает основание утверждать, что гаджеты вторгаются не только в социальную сферу нашей жизни, но и в интимную составляющую ее часть. Об этом свидетельствуют исследования мобильных потребительских привычек¹⁴³, проведенные в 2013 году. В частности, стало известно, что 12% пользователей не расстаются со своими любимыми устройствами даже в душе. Еще более тревожным оказался другой показатель. 41% опрошенных британскими OnePoll и SecurEnvoy¹⁴⁴ чувствует тревожность и не контролирует себя, когда они далеко от своих смартфонов или планшетов. При этом 51% респондентов признались в том, что они испытывают состояние паники в случае, если их смарт-друг не находится поблизости. Подобное, вызывающее у людей страдание, состояние получило название «синдрома постоянного нахождения онлайн».

Влияние тотального замыкания всей сферы восприятия внутрь экрана смартфона на формирующуюся детскую психику заслуживает, без сомнения, отдельного научного исследования. Что же касается взрослых,

¹⁴⁰ Агеев А. В Нидерландах создан светофор для пешеходов, «уткнувшихся» в смартфон – Код доступа URL: <https://www.techcult.ru/mobile/4001-lightline> (Дата обращения: 25.08.2022).

¹⁴¹ Бодрийер Ж. Символический обмен и смерть. М.: Рипол Классик, 2021. 512 с.

¹⁴² Опрос OnePoll и SecurEnvoy «Nomophobia continues to sweep the US» [Электронный ресурс] URL: <https://www.securenvoy.com/blog/2012/02/16/66-of-the-population-suffer-from-nomophobia-the-fear-of-being-without-their-phone/> (дата обращения: 23.08.22)

¹⁴³ Опрос 2013 Mobile Consumer Habits(link is external) [Электронный ресурс] URL: <http://www.zdnet.com/article/phone-sex-using-our-smartphones-from-the-shower-to-the-sack/> (дата обращения: 22.08.22)

¹⁴⁴ Опрос Versapak [Электронный ресурс] URL: <http://www.thedrum.com/news/2013/07/11/over-half-brits-suffer-extreme-tech-anxiety-when-separated-smartphones> (дата обращения: 22.08.22)

то время, когда вослед обществам анонимных наркоманов и алкоголиков должны естественным образом возникнуть общества анонимных гаджетоманов, по всей видимости, уже не за горами. Однако это все только практическая сторона 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 быть объективно исследована и 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.

В рамках философских и культурологических рассуждений о влиянии реального отражения¹⁴⁵ на культурные формы, постепенно наращивая степень критики и трагичности, это влияние утверждается как неоспаримый факт. Вопрос же о трансформирующем воздействии экранного отражения на сознание, познавательные способности и психику в целом сегодня всё ещё 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. Тоффлер¹⁴⁶) в споры о «клиповом мышлении» (Ф. Гиренок¹⁴⁷). Концепцией, соотносящей и связывающей экранную культуру и мышление человека экранного, является исследование М. Маклюэна¹⁴⁸.

¹⁴⁵ Как такового, а сегодня – экранного.

¹⁴⁶ Тоффлер Э. Шок будущего = Future Shock, 1970. М.: АСТ, 2008. 560 с.; Тоффлер Э. Третья волна = The Third Wave, 1980. М.: АСТ, 2010. 784 с.

¹⁴⁷ Гиренок Ф. И. Клиповое сознание. М.: Академический проект, 2014. 249 с.

¹⁴⁸ Маклюэн Г. М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. 464 с.

Термин и понятие «клиповое мышление» были активно подхвачены аналитиками в педагогике и философии¹⁴⁹, но продолжают критически, с недоверием, восприниматься в психологии. Так, главным аргументом оспаривания воздействия экрана на психику является 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 проблемы с вниманием и его концентрацией, характерные для большого потока часто меняющейся информации. Но мышление тут совсем ни при чем. Чтобы изучить, как под 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. На сегодняшний день реальных эмпирических свидетельств в пользу кардинальной перестройки познавательных процессов, которая следует за изменениями в культуре и медиа, нет»¹⁵⁰.

Предположим, мы не обладаем исследовательскими основаниями утверждать, что тип сознания и процедуры мышления изменились или трансформировались, превратившись в «клиповые». Тем не менее, игнорировать уже сложившуюся культурфилософскую гипотезу об эффектах, наблюдаемых в учебном процессе, эстетической рецепции, повседневной и профессиональной коммуникации, не представляется возможным. Это тем более важно, что в перечень обозначенных эффектов включаются такие показатели, как:

¹⁴⁹ Расширенный поиск по названиям и ключевым словам статей на платформе «Научная электронная библиотека Elibra.ru» показал 1449 публикаций.

¹⁵⁰ Логинов Н. Клиповое мышление: психический процесс, которого не существует. [Электронный ресурс] URL: <https://postnauka.ru/longreads/156614>

- снижение объёмов и времени хранения информации в памяти, так называемая «цифровая амнезия»,
- фрагментарность восприятия, неспособность создать целостную картину наблюдаемого,
- образность, «дописменный» тип мышления, преобладание визуального восприятия,
- возврат к мифологической конкретности мышления,
- возврат к принципу прецедента,
- ускорение и поверхностность мышления,
- рассеянность, гиперактивность, дефицит внимания.

Телекоммуникационная революция последней трети XX в. и первых десятилетий XXI в. привела к повсеместному распространению доступного, личного (персонального) экрана. Он изменил параметры личного опыта масс людей, изменил их знание повседневности, эстетическое мировоззрение, коммуникативные практики. Очевидность выстраиваемой screen study исторической траектории, обусловленной метаморфозами материальных носителей, демонстрируют Т. Эльзессер и М. Хагнер. Ученые констатируют, что такая траектория реализуется «...с учётом трансформации кинозала как физического места – с его взаимодействием (реального) зрительного зала и (воображаемого) медийного пространства внутри фиксированного геометрического расположения проектора, экрана и зрителя, – в пространство скорее ad hoc, или виртуальное»¹⁵¹.

Последнее напрямую связано с «нефиксированной или неформальной ситуацией перед экраном телевизора или ноутбука, а теперь с мобильного устройства в руках, что явно ведет к новым формам телесного вовлечения зрителя и новым особенностям координации в системе «глаз – рука»»¹⁵². Все это создает необходимость проведения

¹⁵¹ Эльзессер Т., Хагнер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016. С. 24.

¹⁵² Там же.

анализ модусов экрана, определяя, каким образом каждый из них становится детерминантой формирования нового гносеологического опыта, антропологического проекта и иного типа культуры.

Осуществляемая реципиентом (зрителем, игроком, блогером и т.п.) рефлексия на постоянное техническое обновление и поиск новых средств выражения, приводит к установлению связи между формой изображения и способом видения: «Когда мы говорим “расширенное кино”, мы имеем в виду расширенное сознание»¹⁵³, – писал по этому поводу в 1970 году Джин Янгблад, один из первых теоретиков новых медиа.

Расширение способов экранного воздействия является созданием чувственного комплекса: визуальный образ обогащается звуком, затем добавляется тактильный контакт, наконец, печатное слово достраивает «комбайн» (меткое метафорическое выражение Н. Б. Кирилловой¹⁵⁴).

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 негативно.

Уровень поглощенности и охваченности восприятия и мышления человека экраном смартфона представляет настолько явную угрозу не только его психическому, но и физическому здоровью, что заставило ряд стран организованно принять специальные меры по защите здоровья пользователей.

Смартфон, первоначально созданный для экономии времени и других ресурсов человека, в настоящее время фактически превратился в его «протез» ментально-операционального характера, тем самым лишив человека многих прежних самостоятельных навыков.

¹⁵³ Youngblood G. Expanded Cinema. New York: E. P. Dutton & co., Inc., 1970. P. 41.

¹⁵⁴ Кириллова Н. Б. Медиаполитика государства в условиях социокультурной модернизации: учебное пособие для вузов. Москва: Издательство Юрайт, 2021. С. 34.

Проблема влияния экранных электронных устройств на восприятие и мышление в настоящее время трансформировалась в проблему зависимости от данных устройств, что стало представлять реальную угрозу процессу естественной трансляции необходимых форм значимого социокультурного опыта от поколения к поколению.

Восприятие экрана в большей степени визуально, что оставляет отпечаток чувственности и эмоциональности на информации, которая передается экранным путём.

Анализ трансформации технических, в том числе оптических, систем, влияющих на опыт и самоощущение человека в мире, приводит к осознанию причин и следствий воздействия средств сообщения на внутренний мир человека.

Миметический характер процессов работы рецепторов и эффекторов: экран как обрамленная информационная поверхность с перманентно меняющейся информацией формирует подобные ментальные формы в познании, сознании, а также создаваемых текстах и артефактах (поскольку экранная экспансия – это неоспоримый факт современности, то и результаты воздействия являются массовыми и масштабными).

Обнаруживаются основы двух концепций: а) внешний экран, изображения на котором соблазняют в силу своей большей привлекательности по отношению к действительности; б) экран, на который проецируется изображение реальности располагается внутри человека, вследствие чего сама реальность оказывается для него недоступной.

Выводы по параграфу 1.2.

Комплекс нескольких философских концепций (экзистенциалистское понимание техники как *способа* обращения с действительностью; инверсия технических средств и целей духовной

жизни Г. Зиммеля; первичный генезиса святынь П. Флоренского; распределённая образность И. Н. Инишева; экранная теория сознания-бытия В. И. Моисеева; феноменология кинематографического экрана Т. Эльзессера и М. Хагнера; клиповое мышление Ф. Гиренка) лег в основу содержательного описания антропологических эффектов воздействия экранной техники на познавательные процессы и культуру в целом, которые обусловлены характером средств и механизмов, их феноменологией, с одной стороны, и миметическими свойствами человеческой рецепции, с другой.

В контексте культурфилософского рассмотрения техники как третьей природы (после природы и культуры), выступающей улучшением, а затем заместителем человеческого, информационная техника определяется в качестве протеза сознания, памяти и познавательных процессов (пределом этого концепта стал искусственный интеллект).

Сознание, будучи высшим способом психического отражения окружающего мира, присущим человеку как социокультурному существу, обладает также свойством рефлексии. Имеется в виду тот факт, что оно отражает не только элементы внешнего окружающего мира, но и сами отражения. Кроме того, сознание человека отражает не только форму, цвет, запах, но и процессы и алгоритмы.

Экран – плоскость, на которую обращен взор реципиента. Несмотря на то что задача последнего – увидеть не сам экран, не саму поверхность, однако все бесчисленные случаи визуального обращения человека к текстам и изображениям, транслируемым экраном, – это восприятие (многочисленные неосознанные контакты) и самого экрана. В силу того что такого восприятия невозможно избежать, оно оставляет отпечаток на познавательных структурах, способах фиксации и трансляции информации. Более того, свою функцию экран выполняет именно тогда, когда становится невидимым для смотрящего.

Экран, являясь плоскостью и совпадая формой с другими артефактами (глиняной дощечкой, восковой табличкой, стеной, порталом, дверным проёмом, забором, зеркалом, заслонкой, окном, живописным полотном, страницей печатной книги, фотоснимком), с одной стороны, выступает звеном концептуальной цепи эволюции материальной культуры и техники. С другой, выбивается из неё, осуществляясь как новый самостоятельный феномен, не имеющий генетических связей.

Экран сам стал универсальной метафорой как развитой цифровой культуры, так и сознания современного человека. Некая информация (не обязательно визуальная, но благодаря проецированию визуализируемая) переносится на некий носитель (уже не обязательно плоскость). Эта процедура можно считать экранной в широком понимании. Экран – это уже не просто предмет, а процесс.

Так, в параграфе обнаруживаются основы двух философских авторских концепций: а) внешний экран, изображения на котором соблазняют в силу своей большей привлекательности по отношению к действительности; б) экран, на который проецируется изображение реальности располагается внутри человека, вследствие чего сама реальность оказывается для него недоступной.

1.3. Философия полиэкранной культуры: диахронный и синхронный аспекты

1.3.1. Кинематографический экран или «большой экран»

К рубежу XIX – XX столетий относятся первые удачные опыты по изобретению, становлению и развитию совершенно нового вида искусства – кино. Человечество уже пыталось экспериментировать в этом направлении – сюда следует отнести и «камеру обскура», и театр теней, но то кино, к возникновению которого человечество подошло к началу XX века, требовало совершенно иного уровня развития науки, техники, технологий, инженерной мысли. Как известно, именно XIX век оказался тем столетием, в течение которого человечество вплотную подошло к началу процесса создания самых разнообразных по сложности технических систем. Эта участь не обошла также и процесс создания движущегося изображения в том виде, чтоб он мог быть представлен взору большого количества людей.

Поскольку дело оказалось технически, физически и физиологически совершенно новым, неизвестным и малопонятным, никто не мог даже представить, в каком направлении следует двигаться и что именно в конце концов должно получиться: действующий, функциональный прибор или аппарат. В начале процесса (1830-е годы) 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 годам стало очевидно, что с прежними бумажными носителями добиться требуемого результата будет невозможно технически. Изобретение в начале 1870-х годов синтезированного целлулоида помогло решить и эту проблему, поэтому далее каких-либо серьезных технических преград этот процесс не имел, и

к рубежу XIX – XX веков европейская цивилизация уже подошла с опытом проведения первых массовых кинопоказов (в основном в Париже¹⁵⁵).

Теория киноэкрана, возникшая одновременно с предметом изучения, в первую очередь задается вопросом о формах репрезентации, что и для нашей концепции является важным. Предпосылками происхождения кинематографа называют представления с использованием «волшебного фонаря», масштабные панорамы, диорамы и оптические игрушки. Сущность кино – «Это движение или интервал? Это изображение или процесс? Фиксирует ли оно место или сохраняет время?»¹⁵⁶ Вопросы Т. Эльзессера обнажают онтологическую связь кинематографического экрана и хронотопного принципа картины мира кинозрителя.

Озадачиваясь проблемой связи между кинематографом, восприятием и человеческим телом, современные ученые, исследователи, фокусирующие внимание на истории кинематографа в рамках теории кино, указывают, что для ответа на этот вопрос важна «...и архитектурная организация пространства зрительного зала (аудитория с упорядоченными рядами кресел), и организация просмотров во времени (отдельные сеансы или постоянный доступ в зал), и специфическая социальная рамка похода в кинотеатр (встреча с друзьями или гордое одиночество синефила)»¹⁵⁷.

Во-первых, киноэкран – «...это прямоугольное изображение, призванное удовлетворить визуальное любопытство зрителя. Во-вторых, во время просмотра (настоящий) двухмерный экран трансформируется в (воображаемое) трехмерное пространство, открывающееся как будто по ту его сторону. Наконец, в-третьих, (действительная и метафорическая)

¹⁵⁵ Воронцова Е.А. Кино как способ расширения визуального восприятия в культуре рубежа XIX-XX в.в. // Аналитика культурологии. 2013. № 12. С. 11.

¹⁵⁶ Эльзессер Т., Хагнер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016. С. 17.

¹⁵⁷ То же. С. 23.

дистанция зрителя от изображаемых в фильме событий делает акт просмотра безопасным, будто мрак кинозала служит ему укрытием. Зритель полностью отрезан от событий фильма, что исключает у него страх прямого вовлечения в действие (как это бывает в современном театре) и моральные обязательства вмешаться (как в реальной жизни). Иными словами, кино как окно и рамка является окулярно-зеркальным (то есть обусловленным оптическим доступом), переходным (смотрят на что-то) и бестелесным (зритель сохраняет безопасную дистанцию, его тело не учитывается в кинопространстве, к нему не обращаются напрямую)¹⁵⁸. Так технический и композиционный аспекты бытия кинематографического экрана стремительно меняют нравственное чувство ответственности зрителя, формирует новый хронотоп его жизни.

У О. Аронсона находим близкое нашей идее сопоставление и обнаружение максимальной близости кинематографического образа и визуальной, зрелищной феноменологии Новозаветного чуда, которое адресовано профанному миру повседневного существования простых людей (не читающих письма), не знающих толк в мудрости¹⁵⁹. Вопрос о том, что этой близости способствует в самом феномене экранного изображения, получает наш предварительный ответ-гипотезу: *коллективность восприятия; приёмы монтажа, ускорения/замедления, крупного плана, иммерсивность.*

Коллективный опыт восприятия. Кинозал – музей – театр – храм. Большой экран как артефакт располагается отдельно от реципиента, соответственно, к этому экрану нужно идти. Также необходимо проявить готовность посетить общественное место (как посещали храм, музей или театр), что по культурной инерции выработало речевую привычку называть кинозалы театрами. Важно отметить коллективный характер

¹⁵⁸ Эльзессер Т., Хагнер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016. С. 41.

¹⁵⁹ Аронсон О. Кинематографический образ // Аронсон О. Коммуникативный образ (Кино. Литература. Философия). М.: Новое Литературное Обозрение, 2007. С. 23 – 28.

восприятия кинематографического образа (своеобразную соборность). Он предполагает невидимую, погруженную во тьму общность. Тем не менее субъект кинозрителя относительно свободен в течение киносеанса. Кроме того, зритель в кинотеатре не пассивен, так как сам сделал выбор фильма, проявив свою индивидуальность.

Те, кто заговорил о принципиально массовом характере кино (З. Кракауэр, В. Беньямин, С. Эйзенштейн), скорее постулировали эту массовость, чем её анализировали. Между тем в кинотеатре (пространство которого организовано как редуцированное храмовое пространство) осуществляется не индивидуальный опыт восприятия. Речь идет об ином, аналогичном ритуальному, архаическом коллективном зрении, подверженному воздействию устойчивых архетипов, либо динамически сменяющих друг друга стереотипов. «Кинопроекция Люмьеров обнажила в первую очередь культовый и архаический момент зрелища, в котором общность важнее представления»¹⁶⁰. Предложение «Пойдём в кино» – это приглашение не на конкретный фильм, а предложение провести время вместе, укрывшись от потока рутины.

По сути, именно «широкий экран» обогатил культурно-историческую инерцию совместного действия, мистерии, сформировав и новые практики – погружение в темноту как погружение в сновидение или бессознательное. Тёмный зал, куда попадает зритель, – место трансформации его чувственности. Кино, изобретенное одновременно с распространением психоанализа, можно сравнивать с кабинетом или сеансом психоанализа. Однако кино, выведенное за пределы зала, переселённое на экран портативного устройства, меняет характер воздействия на зрителя. «...Смотря фильмы «на ходу», – констатируют Т. Эльзессер и М. Хагнер – люди всё чаще находятся одновременно в двух

¹⁶⁰ Аронсон О. Кинематографический образ // Аронсон О. Коммуникативный образ (Кино. Литература. Философия). М.: Новое Литературное Обозрение, 2007. С. 23 – 28.

мирах (во вселенной фильма, то есть в диегезисе, и в своих собственных физических пространстве и среде), поочередно забывая об одном в пользу другого и переключаясь между ними»¹⁶¹.

Помимо этого, большой тёмный кинозал выхватывает зрителя из профанного бытия, помещая на время сеанса в священное пространство. Даже выработанная бизнесом кинозрелищ низменная традиция сопровождать просмотр фильма поглощением попкорна не разрушила аналогии киносеанса и священнодействия. Нынешнее кино стало переходной модернистской стадией от линейного нарратива и ритуальной коллективной рецепции к сетевому ризоматическому потоку и индивидуализированному капсулированию наедине с экраном. Данная ступень также отмечена изменениями самого типа зрительского восприятия.

Подчеркнем, что сопоставление пространства и организации кинотеатра и храмового пространства не является случайным и полностью вписывается в привлеченную нами концепцию литургической деятельности П. А. Флоренского¹⁶². Ритуал, сакральный символ, по утверждению русского философа, исходны в культуре. Именно их обмирщение рождает утилитарные предметы, вещи и социальные взаимодействия. Экран в кинотеатре в таком рассмотрении – обмирщённый наследник храмового комплекса. Вместе с тем, будучи транслятором одновременно кинохроники и художественных текстов, большой экран создал для реципиента почву бессознательной подмены одного другим. Что же касается создателей телевизионных новостных или аналитических программ, то для них экран кинотеатра обеспечил условия для будущего внедрения художественных приёмов в поток вещания.

¹⁶¹ Эльзессер Т., Хагнер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016. С. 25.

¹⁶² Флоренский П. А. Из богословского наследия // Богословские труды. М., 1977. С. 103.

«Монтажное мышление». Рубеж XIX и XX столетий в общей системе культуры был отмечен многосторонним кризисом, относимым как к культуре религиозной («Старый бог мертв»¹⁶³), так и к культуре секулярной (рассогласование сложившихся социальных идеалов и ориентаций с общим ходом истории). Такое положение дел не могло не влиять на мировоззрение среднестатистического европейского человека. В России обозначенные процессы кратно усугублялись еще и надвигающимся кризисом сложившейся системы государственного устройства. Общая ситуация отличалась крайней неопределенностью, критицизмом, желанием неперенной ревизии всего традиционного и объявленного «устаревающим», масштабным общественным скепсисом и почти полным отсутствием сколь-либо конструктивных сценариев общественного развития «мягкого», эволюционного характера. Человек того времени либо впадал в неоправданный фатализм и уныние, либо же, напротив, требовал перемен, причем немедленно, и как можно более радикальных.

Время рождения и укоренения синематографа – это период слома линейного развития истории и переход к ризоматичности в культурной динамике. Поток одновременных модернистских направлений, массовизация западной культуры, волна научно-технических изобретений и открытий стали содержанием ускорения хаосогенности, подогретой Первой мировой войной и политическими переворотами в нескольких странах. В этой ситуации кинематограф берет на себя роль эстетического инструмента по упорядочиванию хаоса, «организации бесформенного материала жизни в смысловые порядки»¹⁶⁴.

М. Ямпольский напрямую связывает роль кинематографического экрана с ситуацией неопределенности начала XX века: «Монтаж,

¹⁶³ Ницше Ф. Сумерки идолов, или Как философствуют молотом. М.: Эксмо-Пресс, 2018, 160 с.

¹⁶⁴ Ямпольский М. «Сквозь тусклое стекло»: 20 глав о неопределенности. М.: Новое литературное обозрение, 2010. С. 268

завладевший в это время умами режиссёров, был особенно привлекателен потому, что позволял производить манипуляции с фрагментами неорганизованной реальности, из которой с его помощью извлекался смысл»¹⁶⁵. Экранные технологии художественного кино сыграли роль организатора нового порядка из хаоса.

Обратив внимание на то, что первоначально, с наступлением эры кино, с 1907 года открывались не кинотеатры, а биоскопы (от греч. биос, «жизнь»), М. Маклюэн описывает кино как промежуточный этап между желанием детально наблюдать движение живых форм (копыта лошади, распускание бутона) и механическими технологиями «наматывания реального мира на бобину»¹⁶⁶. Философ сопоставляет антропологические типы «алфавитно-мыслящего» (читателя по Д. Джойсу) и «грезящего сновидца» (кинозрителя по Р. Клеру) и при этом утверждает, что в эпоху кинематографа их генетическая связь не разорвана: «наше грамотное принятие обычного движения глаза камеры»¹⁶⁷ подобно линейному мышлению во время чтения – строчка за строчкой, страница за страницей. «...Тесная связь между катушечным миром кино и переживанием печатного слова в частной фантазии имеет незаменимое значение для принятия западным человеком кинематографической формы»¹⁶⁸.

М. Маклюэн показывает, что буквенная письменность прививает западному сознанию идеи временных и пространственных «иллюзий» (повествовательно возвращаться во времени; «воскрешать» умершего в памяти; допускать единообразие и непрерывность пространства).

Идя дальше, он утверждает, и с этим нельзя не согласиться, что то, что мы, буквенно-письменные люди, считаем врождённым человеческим «оснащением» (эффекты перспективы и дистанцирования, причина и

¹⁶⁵ Там же. С. 268

¹⁶⁶ Маклюэн Г. М. Понимание медиа: внешние расширения человека. Пер. с англ. В.Г. Николаева. М.; КАНОН-пресс-Ц; Жуковский: Кучково поле, 2003. С. 323.

¹⁶⁷ Там же. С. 323.

¹⁶⁸ Там же. С. 325.

следствие, как расположенные последовательно в бесконечно длинной цепочке, ленте, конвейере), выработано линейным буквенным чтением. Данные «иллюзии» подобно букворяду пронизывают и западное восприятие киноряда. Представителей бесписьменных и невизуальных культур приходится обучать зрительскому восприятию и мышлению, хотя гораздо разумнее было бы их научить буквенному чтению и письму. В этом случае киноряд станет для них таким же языком, таким же конструированием реальности, как для европейца.

Продолжая эту логику, здесь мы можем наблюдать, по сути, вырисовывающуюся феноменологию монтажа. Реальный континуум фиксируется дискретно, производится множество статичных фотографических запечатлений, которые увязываются друг с другом в ленту (плёнку, затем в информационный ряд). Дискретность фиксации даёт возможность редактировать визуально запечатлённый на плёнке поток реальности так же, как печатный текст. Линейный нарратив позволяет вычленять отрезки хронотопа, удалять их, создавать инверсию, умолчание, открытый финал и т.п. Монтаж оказывается подобием грамматики языка.

Редактирование реальности, осуществляемое киноэкраном, связано также с метафорой рамки. Однако, например, французский историк и теоретик кино, кинокритик Андре Базен понятие «рамки» использует только в обсуждении живописи и противопоставляет её «экранному каше» – технологии, получившей распространение при демонстрации кинофильмов, когда кинокадр достраивается до телевизионного формата или формата экрана кинотеатра чёрными «каше» (непрозрачной заслонкой), отделяющей киноизображение от окружающей его темноты. Таким образом создается кадрированная реальность и у зрителя остается представление и понимание того, что она продолжается за пределами

экрана, но в данный момент просто недоступна для созерцания зрительного зала¹⁶⁹.

Многочисленные исследовательские сопоставления кино со сновидением¹⁷⁰, галлюцинациями или «недостоверностью чуда»¹⁷¹, с одной стороны; выявление в качестве главной особенности кино¹⁷² «феномена достоверности», фактора «реабилитации физической реальности»¹⁷³, с другой, обуславливают анализ техники монтажа в качестве психологического и социально-культурного приёма. Отмечая, что социально-политическая реальность организуется в смысловые структуры, лишь используя автора, кинохудожника (сценариста, режиссера, оператора) как инструмент строительства нового порядка, Эйзенштейн считал, что у Д. Вертова «монтаж обнаруживал бессмысленность автора»¹⁷⁴.

В известном манифесте советского кинорежиссёра, одного из основателей и теоретиков документального кино Дзиги Вертова «Киноки. Переворот», опубликованном в «Лефе» в 1923 году, о киноках говорится: «мы – мастера зрения – организаторы видимой жизни»¹⁷⁵. Речь идёт именно о конструирующей реальность функции художественного киноэкрана. В этом манифесте Д. Вертов постоянно возвращается к одной и той же ситуации: кинока с его киноглазом погружается в хаос жизни и подвергает этот хаос упорядочивающей трансформации. Главной задачей киноков провозглашается «использование киноаппарата, как Кино-Глаза, более совершенного, чем глаз человеческий, для исследования хаоса зрительных явлений, наполняющих пространство»¹⁷⁶.

¹⁶⁹ См.: Базен А. Живопись и кино // Базен А. Что такое кино? М.: искусство, 1972. С. 195 – 200.

¹⁷⁰ Михалкович В. И. Избранные российские киносы. М.: Аграф, 2006. 320 с.

¹⁷¹ Аронсон О. Кинематографический образ // Аронсон О. Коммуникативный образ (Кино. Литература. Философия). М.: Новое Литературное Обозрение, 2007. С. 23 – 28.

¹⁷² Кириллова Н. Б. Киномагия: маска и миф // Вестник ВГИК. 2020. Т. 12. № 3(45). С. 29-42.

¹⁷³ Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности: пер. с англ. М.: Искусство, 1974.

¹⁷⁴ Эйзенштейн в архиве А. Р. Лурия // Киноведческие записки. 1990. № 8. С. 90.

¹⁷⁵ Дзига Вертов. Из наследия. Статьи и выступления, т. 2. М.: Эйзенштейн-центр, 2008. С. 42.

¹⁷⁶ Там же. С. 38.

С. Эйзенштейн в работе «Монтаж киноаттракционов» разрабатывает концепцию зрелища как такового и кинозрелища, в частности. Он обращается к балагану и цирку, в которых находит базовые элементы воздействия на зрителя, напрямую связанные с аттракционом¹⁷⁷.

Несмотря на то, что последствия активного использования монтажа для создания кинонарратива трансформирует в модернистской картине мира образы как пространства, так и времени, сам механизм монтажа является работой с пространством. Монтаж всё ещё традиционно удерживает стереотип опространствливания времени.

Ускорение съёмки. Выработка целого спектра художественных приёмов, читаемых современным зрителем как киноязык, спровоцирована специфическими трудностями передачи кинематографическими средствами прошедшего и будущего времени, а также сослагательного и других ирреальных наклонений: кино по природе своего материала знает лишь настоящее время. В ранних кинематографических текстах движение изображено ускоренно. Кино будто подгоняло культурное время, замедлившееся, застрявшее на перепутье. Этот экзистенциальный эффект спровоцирован техническими и экономическими причинами:

- а) кадровой частотой съёмки;
- б) необходимостью экономить дорогостоящую киноплёнку;
- в) коммерческим стремлением киномехаников показать в течение дня большее количество сеансов.

Так, вслед за М. Маклюэном, заявившим, что средство сообщения и есть сообщение, мы обнаруживаем спаянность техники и экзистенциального эффекта. Техническая специфика генерировала культурную манеру ускорения, которая вызвала уже к середине XX века

¹⁷⁷ Эйзенштейн С. Монтаж киноаттракционов // От «театра аттракционов» к «монтажу киноаттракционов». М.: Музей кино, 1999.

противодействие и на эстетическом уровне сформировала «медленное движение», медитативность арт-хаусного кино. Дзига Вертов пишет: «В хаосе движений мимо бегущих, убегающих, набегающих и сталкивающихся – в жизнь входит просто глаз»¹⁷⁸. В этом раннем документе мы находим изложенное Д. Ветровым его понимание характера экранного зрения – расшифровывающего и смыслообразующего.

По его мнению, киноглаз, в отличие от обычного человеческого глаза, который является как бы внешним, отчуждённым от хаоса движений неподвижным наблюдателем, освобождает себя от «человеческой неподвижности»¹⁷⁹ и, погружаясь в динамическую стихию, встраивается в неё, «отталкиваясь и притягиваясь движениями, нащупывает в хаосе зрительных событий путь для собственного движения или колебания и экспериментирует, растягивая время, расчлняя движение или, наоборот, вбирая время в себя, проглатывая годы, этим схематизируя недоступные нормальному глазу длительные процессы»¹⁸⁰. Поэтому ускоренная съёмка и трансляция не столько разрушают модель времени в модернистской картине мира, сколько навязывают человеческому чувствованию времени механистическое (как в формулах ньютоновской механики) его восприятие (потребление). «...Кино – не просто техника представления, это техника, которая (как и фотография) вводит ситуацию репродуцирования реальности, то есть является в каком-то смысле техникой самого представления, причём машинной»¹⁸¹.

Между мозгом и глазом складываются теперь совершенно иные отношения. Киноглаз, попадая внутрь ситуации и подчиняясь её внутренней динамике, занимает место истока, причины происходящего.

¹⁷⁸ Дзига Вертов. Из наследия. Статьи и выступления, т. 2. М.: Эйзенштейн-центр, 2008. С. 41.

¹⁷⁹ Там же. С. 40.

¹⁸⁰ То же. С. 41 - 42.

¹⁸¹ Аронсон О. Кант и кино. Фрагмент 1: искусство // Искусство кино. 2000. № 2.

И поскольку мозг получает теперь импульсы от испытываемого им движения глаза внутри жизненного хаоса и не воспринимает картинную репрезентацию реальной жизни, речь здесь по существу уже идёт о переходе искусства от репрезентативной модели, представляющей объекты реального мира с близким сходством, к экспрессивной, ориентированной на субъективное видение, реакции и эмоции. «Видите ли вы схему движения людского потока, когда смотрите невооруженным глазом? Нет, не видите, потому что только кинематографическим глазом это можно видеть»¹⁸². Таким образом, кино готовит переход от субъектно-объектных отношений с действительностью к субъектно-субъектным, характерным для постнеклассического периода.

М. Маклюэн подчеркивает ещё один аспект ускорения культурной динамики под влиянием распространения кино: «На фоне других средств коммуникации, таких, как печатная страница, фильм обладает способностью сохранять и передавать огромный объем информации»¹⁸³. Философ подчеркивает именно скорость, которую внедряет киноэкран в процесс потребления информации. Он пишет, что «в одно мгновение» кино передаёт столько, на сколько печатному способу понадобились бы десятки страниц.

Крупный план. Классический кинематограф использует эффект укрупнения для создания иллюзии интимности или близости изображаемого к зрителю. Иллюзией это является потому, что у кинематографического экрана есть рамка, он ограничен. В результате воплощения данного парадокса создается эффект безответственной, безнаказанной и безопасной близости, на которую отваживается зритель. Кино, таким образом, вырабатывает, тренирует и закрепляет привычку сознания и стереотип поведения – быстро идти на сближение и быть

¹⁸² Дзига Вертов. [Выступление после общественного просмотра «Человека с киноаппаратом» в Киеве] // Дзига Вертов. Из наследия. Статьи и выступления, т. 2. М.: Эйзенштейн-центр, 2008. С. 149.

¹⁸³ Маклюэн Г. М. Понимание медиа: внешние расширения человека. Пер. с англ. В.Г. Николаева. М.; КАНОН-пресс-Ц; Жуковский : Кучково поле, 2003. С. 327.

уверенным, что «никто никому ничего не должен». Так интимная крупность кинематографического экрана рождает новую культуру чувств, эмоций и общения. Знаменитая французская киноактриса Изабель Юппер говорит: «На крупном плане даже движение век – это событие»¹⁸⁴.

Кроме того, крупный план кинематографического экрана создает явный фундамент визуальной гиперреальности, которая наполняет пространство повседневности в рекламе и дизайне (витрины гипермаркетов с изображением свежей земляники высотой несколько метров; рекламные борды вдоль дорог с изображением привлекательных предметов и тел, увеличенных в несколько десятков раз). Но дело не только в укрупнении размеров. Крупный план кинематографа приучает реципиента к гиперчувственности как таковой. Эксплуатируя метафоры кинематографического экрана как окна и как рамки, ученые отмечают следующее. В диалектике этих моделей экрана проявляется «врождённый раскол между пассивностью и активностью, между манипуляцией и автономностью действия (agency), между возможностью быть свидетелем и вуайеристом, между безответственностью и моральным долгом»¹⁸⁵.

М. Маклюэн сравнивает киноэкран с телевидением и литературой, отмечая, «...насколько же велика точность и тирания глаза кинокамеры»¹⁸⁶. Философ считает, что это должно способствовать детальному интересу зрителя к истории. Кроме того, «аутентичные ученые копии многочисленных сцен прошлого» создают новую структуру художественного образа – с высокой степенью определенности.

Иммерсивность и трансцендентность. Кино не оставляет зрителя без главного, не только демонстрируя реальную или вымышленную действительность, кино никогда не отказывается от своего иммерсивного

¹⁸⁴ Правила жизни Изабель Юппер // <https://www.pravilamag.ru/hero/10182-isabelle-huppert/>

¹⁸⁵ Эльзессер Т., Хагнер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016. С. 51.

¹⁸⁶ Маклюэн Г. М. Понимание медиа: внешние расширения человека. Пер. с англ. В.Г. Николаева. М.; КАНОН-пресс-Ц; Жуковский : Кучково поле, 2003. С. 328.

потенциала, вовлекая зрителя в свой мир, и предлагая ему над увиденным задуматься, причем задуматься самому, лично, а это и есть один из возможных путей формирования мировоззрения¹⁸⁷.

Кинотеатры конца XX – начала XXI вв. в попытке конкурировать с телевидением за зрителя стали активно и широко использовать иммерсивные технологии 3D и Surround Sound, ставшие новой метафизикой экрана. Имеется в виду выход за собственные границы, рассеивания и трансформации из плоскости перед зрителем в объёмное его окружение. В иммерсивности¹⁸⁸ экран аннигилируется, экраном становится дополняющая или замещающая реальность.

Симультанность. Имя существительное латинского языка *simultas* в переводе означает «соперничество», «противодействие». Исходящее от него имя существительное французского языка *Simultanéité* может быть переведено как «одновременность», возникающая путем «совмещения» или «соположения» в едином поле визуализации разновременных или несовпадающих в объективном физическом пространстве изображений или их фрагментов. По существу – это искусственно сформированный хронотоп редукции диахронии до уровня синхронии, или же интеграции чего-либо разнопространственного до уровня единого поля субъективного зрительного восприятия человеком.

В современном кинематографе часто используется художественный прием симультанного совмещения различных отрезков жизни главного сюжетного персонажа (или персонажей, например – семьи, или двух когда-то влюбленных друг в друга, связь между которыми оказалась затем разорвана судьбой) – это так называемая «*Histoire des non-vivants*» («История непрожитого» – фр.), когда взору

¹⁸⁷ Некрасова Н. А., Некрасов С. И. Мировоззрение как объект философской рефлексии // Современные наукоемкие технологии. 2005. № 6. С. 20-23.

¹⁸⁸ Венкова А. В. Феномен иммерсивности в современной художественной культуре : специальность 24.00.01 "Теория и история культуры" : диссертация на соискание ученой степени доктора культурологии. Санкт-Петербург, 2022. 330 с.

кинозрителя представляется целенаправленно совмещаемый с «основным» временем развития сюжета и фрагментированный в соответствии с основным замыслом постановщика ряд личных реминисценций главного героя, постоянно пересекающийся с основным сюжетным временем, но содержательно дополняющий или интерпретирующий происходящее в нем. Отчасти это напоминает литературный текст, построенный по типу «потока сознания». Такие элементы встречаются в «Семнадцати мгновениях весны» Т. Лиозновой, в фильме «В бой идут одни старики» Л. Быкова, в «Свой среди чужих; чужой среди своих» Н. Михалкова, в «Солярисе» и «Сталкере» А. Тарковского, в «Собачем сердце» В. Бортко. В соответствии с основным принципом симультанности постановщик реализует символическую стратегию дополняющей семантизации или интерпретации основного сюжетного содержания посредством сведения уже прошедшего и произошедшего где-то, в пространственно-временном континууме «здесь и сейчас». И это происходит ровно так же, как в художественном тексте (или фильме) – пространство и время не обязательно должны совпадать с фактическим пространством или временем.

Этот авторский прием мастерски формирует контраст между тем, что хочет или может сообщить кто-либо из основных персонажей картины о днях минувших и тем, как это все происходило на самом деле. Такой универсальный метод позволяет реализовывать объяснительную стратегию раскрытия истинного смысла настоящих высказываний, поступков и действий героев кинокартины путем постоянного коннотирования или коррелирования разновременных и разнопространственных фрагментов их экранного настоящего и прошлого с целью создания некоторого условного хронотопа, в пространстве которого время получает способность течь в любом направлении и с любой скоростью, с преднамеренным выпадением любых своих отрезков («Ten years ago», «Two Days Before», «London,

1938» в субтитрах – «Десять лет назад», «Двумя днями ранее», «Лондон, 1938 год» – англ. – и т.п.). Практически те же самые приемы используются мэтрами кинематографии и по отношению к основному сюжетному пространству – так, например, в кинокомедии В. Меньшова «Любовь и голуби» Василий Егорович Кузякин открывает дверь в торце вагона поезда, в котором он едет по путевке на юг, и на глазах у зрителя вдруг падает спиной вперед прямо в море, где вокруг уже плещутся другие отдыхающие. Такие инновации, все более широко внедряемые в практику создания художественной кинопродукции в настоящее время, по существу становятся попытками задания нового вектора изменений самого языка кинематографа и трансформации традиционных форм стилистики этого вида экранного искусства в нечто принципиально новое и нерелегируемое координатами реального физического пространства или времени.

Виды искусства, использующие модели и формы симультанности в тех или иных частных вариациях, обладают ярко выраженным свойством синтетичности, поскольку реализуемый теми или иными художественными средствами принцип синтезирования позволяет репрезентировать не только целый ряд новых изобразительных и художественных форм, но и воплощать теми же средствами новые типы культурной символизации, тем самым дополняя и обогащая существующую семиотику «не-симультанной» художественной культуры.

В историко-культурной ретроспекции использование этого принципа может быть прослежено даже на уровне дошедших до нашего времени первых наскальных изображений эпохи неолитической революции, совмещающих в едином поле визуализации как несовпадающие виды различных культурных практик, так и объективированные феномены культуры этого периода, равно как и изображение рядом того, что могло происходить только при светлом или

только при темном времени суток, в разные сезоны года, в различных типах природных ландшафтов, только на суше или только на воде, только в мире людей или только в мире богов, и т.п.¹⁸⁹ Современные исследователи художественной архаики склонны усматривать в этом стремлении первобытных ваятелей неолитического искусства попытку совмещать то, что в реальности не могло происходить рядом, или же то, что в действительности не могло происходить одновременно в одно и то же время. И со своей стороны, на содержательном уровне такого творчества, они отмечают мощную символическую сакральную компоненту.

Кроме того, современные специалисты по душевному здоровью человека, наблюдая все то же самое, согласованно отмечают явное наличие у создателей первых образцов культурной симультанности признаков свободного магического мышления, поскольку в содержательной стороне первых изображений такого рода порой бывает крайне сложно нащупать грань между тем, как все это происходило на самом деле, и тем, как это же самое мог представить, а затем и запечатлеть свободный творческий гений наскального живописца древности – что, вообще говоря, соответствует наличию у последнего именно такого типа мышления не только филогенетически или диагностически, но и методологически¹⁹⁰. На субъективном уровне визуализированные представления такого рода, возникающие в художественном воображении первобытного живописца, воспринимались бы, скорее всего, как акт эманации из «мира правителей» и как выражение божественной воли, которая как бы руководила дальнейшим непосредственным воплощением возникшего во внутреннем взоре художника на стенах первобытной пещеры, в результате сам «синтез»,

¹⁸⁹ Давыдова О. Человек в искусстве. Антропология визуальности. М.: Прогресс-Традиция, 2015.

¹⁹⁰ Петров М А. Симультанность в искусстве. Культурные смыслы и парадоксы. М.: Индрик; 2010.

как художественный прием, тем же самым становился и методом сакрализации изображаемых объектов, процессов, ритуалов, трансgressирующих за пределы ограничений основных измерений физического мира в их взаимной сопоставимости.

Таким образом, из этого следует очень важный тезис – внутри человеческой психики заложена способность не только к отображению симультанности изобразительными средствами, но и к ее восприятию, причем – к восприятию целостному и символическому¹⁹¹. Человек оказался способен не только анализировать, но и вскрывать, расшифровывать и непротиворечиво воспринимать внутренне содержащиеся в симультанных формах представлений символические значения и смыслы. Именно поэтому не использовать эту особенность, имманентно присущую целому ряду высших психических функций человека, в дальнейшем историческом генезисе визуализируемых видов искусства было бы просто неразумно.

Исторически обусловленное усложнение общей, а вслед за ней – также и художественной культуры, появление все более сложных – как семиотически, так и технически – типов изобразительного искусства, включающих символические модели и формы, обладающие выраженными признаками симультанности, обнаруживало свои собственные направления развития и воплощения в рамках общего исторического культурогенеза.

Устойчивые в соответствующих древних локальных культурах, и сформировавшиеся исторически, многие примеры клинописных изображений с использованием графемной символики древних клинописных или иероглифических протоязыков, например – древнешумерского или древнеегипетского – представляют из себя

¹⁹¹ Дункевич С. Г., Курамшина Ю. В. Зрелищная культура в условиях информационного общества // Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского – Философия. Политология. Культурология. Том 2 (68). 2016. № 3. С. 43–50.

самодостаточный феномен репрезентации симультанного типа, который в позднейших палеолингвистических исследованиях получил наименование «Récit pittoresque» (букв. – «живописная наррация» – фр.), устойчивой характерной чертой которого являлось трансформация языковой графемки во внеязыковую, а также сочетание первой со второй, причем автор «Récit pittoresque», как правило, опускал второстепенные или самоочевидные детали «повествования», то есть, по сути – здесь в угоду синтезированию был принесен широко распространенный в коммуникативных формах языковых феноменов принцип эллипсиса, и читателю (или зрителю) приходилось заполнять эти пропуски посредством сочетанного использования принципов логики и аналогизации в опоре на способности своего воображения.

Исторически более развитые, технически более совершенные художественные формы симультанности в рамках изобразительных видов искусства и до настоящего времени часто используют тот же художественный прием, и наиболее ярким представителем этой сохраняющейся особенности является, без сомнения, современная экранная культура, возможности которой, буквально непредставимые еще несколько десятилетий назад, в настоящее время прочно опираются на достигнутый уровень совершенства современных экранных электронных устройств как мобильного (смартфоны, ноутбуки), так и стационарного (мониторы ПК, телевизоры, проекционные устройства, интерактивная экранная техника) типа.

Кроме того, с точки зрения культурной семиотики фактическое расширение практики внедрения все более новых и совершенных форм и моделей симультанности в общем сыграло свою довольно значительную роль в культурной революции начала прошлого века, что в свою очередь, позволило обогатить и разнообразить нарождающийся спектр исторически «необычных» форм художественной стилистики в рамках формирующегося культурного авангарда конца прошлого века – таких,

например, направлений, как абстракционизм, фовизм, дадаизм или сюрреализм¹⁹². В рамках этих направлений изобразительная культура авангарда пыталась нащупать те формы символической репрезентации художественного переосмысления действительности, которые, во-первых, сохраняли различие между происходящим и воспринимаемым, и, во-вторых – сыграли на этом этапе глубоких стилистических трансформаций роль своего рода «пролегоменов» будущих форм экранной симультанности. Прямых и однозначных коррелятов последнему нет, однако это отсутствие отнюдь не становится препятствием к продолжению культурного дискурса наличия самой такой возможности – который, что удивительно, не смог перебить своей культурной политикой «радикального отказа» от прежних нарративов даже постмодерн.

Все более усложняющиеся со временем практики микширования в едином пространстве визуализации разных мест и разных эпох претерпели глубокий качественный скачок с переходом от культуры репрезентации изображений статического типа (живопись, графика) к визуальной динамике, реализуемой в рамках новой экранной культуры и технически соотносимых с нею форм экранной репрезентации движущихся изображений (кинематограф, телевидение, визуальные образы виртуальной реальности). Во всяком случае, к прежде доминирующему в формировании симультанных типов визуализации принципу синтезирования добавились новые – деконструкции и дефрагментации реальности, применение которых в рамках экранной культуры позволило вознести уровень представляемой визуальной экспрессии на недостижимую (по сравнению с прежними статическими формами) высоту.

¹⁹² Голубицкая Н. В. *Simultaneità, Simultanéisme, Simultanéité*: концепция симультанности и ее модификации в авангардистской эстетике // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2019. Т. 11, вып. 3. С. 112.

Кроме того, в рамках культурной семиотики все те же самые процессы не могли не оказать влияния на преобладающие формы культурной символизации и семантизации, параллельно поставив перед философией культуры и теоретической культурологией целый ряд принципиально новых вопросов, относимых к формированию единой матрицы современной культуры. При переходе же к экранным типам репрезентации визуальных образов действительности стилистика симультанности получила также и новое функциональное измерение, начиная играть роль все более заметного посредника, необходимого для нивелирования хронологической несопоставимости преходящей жизни и вечного искусства, отображающего эту жизнь своими средствами и приемами. Нельзя сказать, что практики симультанной визуализации смогли поставить знак равенства между экранным и подлинным, но то, что они оказались способны заставить зрителя задуматься об его индивидуальном мериле соотнесения первого со вторым – это совершенно точно.

До тех пор, пока изобразительное искусство оставалось статичным, модели и формы репрезентации симультанности продолжали оставаться однородными. Радикализация культурной стилистики во время культурной революции первой половины XX века, во многом хронологически соотносимая с процессами становления и развития кинематографа, привела к отмене этой однородности. В настоящее время и в условиях современной полиэкранной культуры гетерогенность реализуемых моделей и форм симультанности продолжает нарастать, хотя инициация этого процесса была заложена еще в кинематографической традиции первой половины прошлого века, поскольку уже кинематограф тех времен смог поставить перед зрителем не только вопрос о том, что он видит в мире, но и о том, как он видит этот мир. Множественность возможностей и реализуемых форм такого восприятия, репрезентируемых на киноэкране, на первых порах даже

привели к тому, что массовый зритель оказался к ним не готов – что, впрочем, было вообще характерно именно для массового восприятия общей культурной стилистики авангардизма.

Методологически такого рода приемы, реализуемые как в искусстве кино, так и на театральной сцене, становятся более совершенной в техническом плане формой развития принципа так называемой «глубинной мизансцены», известного еще в «до-экранную» эпоху бытия визуальных видов культуры. Суть принципа «глубинной мизансцены» состоит в принудительном совмещении переднего и отдаленного, заднего плана сцены, создающего определенную пространственную перспективу. Совмещение последовательности сценических эпизодов развертывания основного действия должно быть очень точно увязано со сменой или переменной переднего и заднего плана сцены для того, чтобы зрительское восприятие не смогло прежде времени высвободиться из развертывающейся перед ним на сцене единой интриги. И только позже такие приемы стали все более активно использоваться также и кинематографистами.

Особые формы реализации симультанности обрели свое практически постоянное место в такой форме видеопродукции, как телевизионные сериалы. В основе лежит все та же фантастическая способность телевидения «приходить» из любой точки планеты на локальный телеэкран, что дает возможность концентрировать и локализовать имеющееся физическое пространство во всей его тотальности координат и форм – а это, при сочетании возможностей транслирования в сериалах различных стилистических форм и культурной феноменологии различных исторических эпох позволяет формировать сценарные нарративы, из содержательной стороны которых невозможно элиминировать симультанность в тех или иных ее реализуемых формах – различных тематических отступлений, а также демонстрации возможностей различных жанров, вообще находящих свое

использование в практике создания телевизионной визуальной продукции.

1.3.2. Телеэкран как информационная поверхность повседневности

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 XIX веку¹⁹³. Телевидение, если не в том техническом облике, в котором мы видим его сегодня, то в виде хотя бы своих первых технических образцов, с полным правом можно назвать детищем совместных усилий теоретической физики, конструирования и изобретательской практики. Термин «tele-viseo» смешанного греко-латинского происхождения, возник в языке много позже, нежели миру были явлены устройства, которые формально можно было бы отнести к именно этому 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. Одни утверждали, что это все-таки возможно при условии успешного решения целого ряда принципиально новых задач, другие считали такую возможность сюжетом фантастической литературы.

Все технические прообразы первых телевизионных приёмников имели в своей основе катодо-вакуумную трубку. На ее небольшом экране, покрытом люминофором, в соответствии с открытием русского физика А.Г. Столетова, и под воздействием направленного катодного луча,

¹⁹³ Здесь и далее до страницы 115 используются материалы нашей статьи: Григорьев С. Л. Эффекты внедрения телеэкрана в повседневность и личное пространство // Russian Studies in Culture and Society. 2022. Т. 6, № 4. С. 35-50.

возникало явление фотоэффекта – движущееся изображение, которое можно было видеть также и снаружи трубки¹⁹⁴. Если подобные трубки до сих пор используются в некоторых моделях осциллографов, то устройство современного телевизора претерпело кардинальную модернизацию. Первым шагом в этом направлении стало изобретение русским физиком Б.Л. Розингом в 1907 году растровой развертки катодного пучка вместо прежней механической¹⁹⁵. 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, на котором научно-теоретическая и инженерно-техническая мысль на протяжении всего XX века пытались реализовать свои самые смелые идеи и изобретения.

Начало регулярного телевидения впервые было организовано в течение 1928 – 1929 годов 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 года. В том же году немецкой радиовещательной компании RRG удалось технически совместить видео- и аудиоканалы передачи единого телесигнала. Далее прогресс в этой сфере шел уже исключительно по линии достижения все более высокого инженерно-технического совершенства¹⁹⁶.

На бытовом уровне неискушенным обывателем сам процесс появления все более новых и технически совершенных моделей телевизионных приемников, которые в последнее десятилетие были

¹⁹⁴ Махровский О.В. «Television»: связь через века // The century of quality – Общество с ограниченной ответственностью "НИИ экономики связи и информатики "Интерэкомс". 2010. № 4. С. 71.

¹⁹⁵ Там же.

¹⁹⁶ Котлованова К.А. Влияние телевидения на современное общество // Медиа. Информация. Коммуникация. 2017. № 20. С. 28-38.

дополнены также и самой разнообразной внешней периферией, воспринимался почти как священнодействие. Так же, как большой экран в кинотеатре, малый телевизионный взял на себя функции символического ритуального предмета – святыни. Но сакрализация и большого, и телевизионного экрана продолжалась только в течение первых десятилетий вхождения их в культуру, затем экраны обмирщались. В каком-то смысле можно утверждать, что именно бытовой телевизор и являл уровнем своего инженерно-технического совершенства тот фасад, которым общий НТП прошлого века был обращен к массовому потребителю¹⁹⁷.

Однако у этого процесса оказалась и своя обратная сторона – вновь возникший спектр проблем совершенно 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 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 кого из них. В каком-то смысле телевидение по своей модальности конвергировало все эти исторически сложившееся на протяжении столетий формы предоставления прежде всего новостной информации своему читателю – слушателю воедино, тем самым даже поставив на какое-то время вопрос

¹⁹⁷ Махровский О.В. Интегральная широкополосная связь на широкополосных сетях. Европейский проект сети с полным набором услуг на базе сетей кабельного телевидения // Broadcasting: Телевидение и радиовещание. 1999. № 3. С. 52-57.

об исторической целесообразности их дальнейшего сохранения: телевидение чувствовало себя готовым заменить их все¹⁹⁸.

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 – также и организации диалога (с подключением других средств связи) с телезрителем.

Постепенно возникло и стало укрепляться осознание того, что телевидение, посредством манипулирования предъявляемой восприятию телезрителя информацией, может влиять не только на зрительское восприятие, но и на его общее мировосприятие, мировоззрение (во многих языках это – один и тот же термин), на его глубинные ценностные, и даже моральные установки¹⁹⁹. Принимая во внимание тот факт, что телевидение показывает «здесь и сейчас» своему зрителю то, что происходит где-то от него очень далеко 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 определенного образа внешнего

¹⁹⁸ Винтерхофф-Шпурк П. Медиапсихология. Основные принципы. 2-е изд-е, испр., перераб. и доп. / пер. с нем. А. В. Коченгина, О. А. Шипиловой. Харьков: Гуманитарный центр, 2016. 268 с.

¹⁹⁹ Луков В.А., Луков М.В. Телевидение в современной культуре повседневности: тезаурусный анализ // Наука телевидения. 2011. № 12. С. 57 – 74; Чернокожева Е. «Вавилон-Берлин»: сериалы — просмотр фильмов — частная жизнь // Наука телевидения. 2019. № 15.4. С. 155–178.

мира. При этом его достоверность этот зритель проверить не имеет возможности, за исключением тех крайне редких случаев, когда показанное происходит где-то в непосредственной от него близости. С какого-то момента, относимого по большей части к обострению отношений между мировыми центрами силы, актуальность самой проблемы этого влияния, быстро трансформировавшегося в манипулирование, перестала вызывать хоть какие-то сомнения.

Экран, который приходит к человеку, – это телевидение, вошедшее в середине XX столетия в частный повседневный мир. Показательна сленговая метафора, фольклорное прозвище, которыми в конце эпохи телевидения наделяют его пользователи²⁰⁰ – «зомбоящик», ЗОГ-ТВ, ZOG-tv, тель-авидение, тель-авизор, телявизор, дуроскоп, адский ящик, дебилизатор и т.д. Народные имена телевидения имеют отрицательные оценочные коннотации и обличают суггестивное действие телевизионных программ, используемых для манипуляций сознанием и поведением в целях создания определённого общественного мнения или потребительского поведения.

В кинотеатре зритель оказывается в пространстве, повторяющем устройство храма. Экран кинотеатра в этой упрощенной аналогии находится на месте иконостаса и Царских врат, то есть скрывает за собой большой и сакральный мир. Телевизионный экран, оказавшись в жилище каждого человека, по культурной инерции вначале выполняет функцию «иконы XX века», но впоследствии очень быстро начинает десакрализацию мира и сам превращается для реципиента в «ящик». Пренебрежительное прозвище телевизионного приёмника, несомненно, является антитезой выражению «большой экран», применяемому для названия способа трансляции кинокартины в кинотеатре. Метафора

²⁰⁰ «... телевизор – это просто маленькое прозрачное окошко в трубе духовного мусоропровода» (Пелевин В. Чапаев и Пустота. М.: Эксмо, 2022. С. 231).

ящика интересна тем, что она открывает иную (по сравнению с плоскостью киноэкрана) феноменологию телевидения:

- «черный ящик»;
- «вместилище всех вещей»;
- чудесный ящик фокусника;
- чемодан;
- сундук с сокровищами.

Расширяет или сужает телевизионный экран картину мира в XX веке – этот вопрос получает в исследовательских трудах кардинально противоположные ответы. «После трех тысяч лет взрывного разброса, связанного с фрагментарными и механическими технологиями, западный мир взрывается вовнутрь»²⁰¹, – пишет М. Маклюэн, называя книгу «Понимание медиа. Внешнее расширение человека». В свою очередь, А. Мальро считает, что благодаря телевидению широко раздвинулись границы непосредственно видимого мира; традиционную форму «здесь и сейчас» телевидение превратило в «езде и теперь». Ход рассуждений А. Мальро неуклонно подталкивает к выводу, который, однако, на страницах работы «Бренный человек и литература»²⁰² прямо и открыто не делается – телевизионный мир воображаемого и есть сама реальность, в непомерном изобилии хлынувшая к зрителю.

Появление в личном универсуме человека телевизионного экрана обнаружило и по сей день продолжает обнаруживать целый ряд социальных и медийных эффектов. Наиболее впечатляющим из них является сформировавшийся в течение последних лет процесс общей медиатизации социальной и культурной жизни индивида, основным

²⁰¹ Маклюэн Г. М. Понимание медиа: внешние расширения человека. Пер. с англ. В.Г. Николаева. М.; КАНОН-пресс-Ц; Жуковский : Кучково поле, 2003

²⁰² Мальро А. Из книги «Бренный человек и литература». Вступительная статья, публикация и перевод Л. Зониной // Вопросы литературы. 1979. № 1.

формирующим фактором и движущим механизмом которого стало именно телевидение²⁰³.

Согласно классическим исследованиям Ж. Бодрийяра, как отмечает исследователь Л. В. Акимова, телевидение (так же, как и кинематограф) привносит в сферу человеческого потребления товар, спрос на который, внутри сферы культурных запросов индивида и общества, не исчезал никогда, и этот товар – зрелище²⁰⁴. В системе символического потребления, где этот процесс есть все, а цель его часто не имеет значения, потребление зрелища в качестве товара нацелено на эффект, который оно оказывает на восприятие и сознание индивида. При этом достоверность его содержательной стороны затмевается этим эффектом и уходит на задний план.

В свое время Ж. Бодрийяр писал, что «все мы стратегические заложники *in situ* [на месте]: наше место обязательного пребывания – экран телевизора, где мы ежедневно подвергаемся виртуальной бомбардировке и в то же время выступаем в качестве меновой стоимости»²⁰⁵. «Взрыв вовнутрь» может, таким образом, толковаться как закабаление человека: «оставайтесь с нами», «не переключайтесь».

Процесс потребления зрелища характеризуется двумя важнейшими особенностями, связанными со спецификой самого этого товара: во-первых, оно должно эмоционально захватывать телезрителя и, во-вторых, обязательно формировать внутри его восприятия эффект личного присутствия²⁰⁶. Именно на достижение этих двух эффектов и направлен, по сути, процесс бесконечного технического совершенствования всей системы современного телевидения. Создаваемая им «вторая реальность»

²⁰³ Акимова И.А. Роль телевидения в жизни человека // Манускрипт. 2017. № 20(84). С. 13 – 15.

²⁰⁴ Акимова Л.В. Жан Бодрийяр о феномене массовых коммуникаций в обществе потребления // Гуманитарные исследования в Восточной Сибири и на Дальнем Востоке. 2012. № 3. С. 101 – 110.

²⁰⁵ Бодрийяр Ж. Дух терроризма. Войны в заливе не было; пер. с фр. А. Качалова. М.: РИПОЛ Классик, 2016. С. 42.

²⁰⁶ Залипятских Ю.А. Специфика психологического воздействия телевидения на современное общество // Массовая коммуникация в современном мире: вызовы и перспективы. Материалы Международной научно-практической конференции студентов, магистрантов и аспирантов. Юго-Западный государственный университет; ответственный редактор О.В. Лагутина. 2014. С. 61-63.

в итоге должна не просто потеснить «первую», она должна стать исчерпывающей и единственной в восприятии и сознании индивида. Это должно быть именно так, потому что истинный симулякр (в терминах Ж. Бодрийяра), или истинный спектакль (в терминах Г. Дебора) не только не должен оставаться незаметным. Он не должен таиться, смело выставляя себя напоказ, не беспокоясь при этом за незыблемость монополии собственной гиперреальности.

Современный мир движется к этому ускоренными темпами. Несмотря на постоянно присутствующее в социуме чувство глубокого общественного недоверия к «голубому экрану» (с анализа которого мы начали решение задачи данного параграфа диссертации), примерно половина того же социума (в средней статистике по всему миру) отмечает «высокую социальную ответственность современного телевидения»²⁰⁷. Сосуществование этих противоположных тенденций в ценностной системе современного индивида является парадоксом. Возможно, что по культурной инерции в общественном сознании ещё работает сравнение с интернетом, который более интенсивно генерирует фейковую информацию.

Кроме того, телевидение более решительно, нежели интернет, впитывает в себя любые новые информационные технологии. В их числе и те, которые обладают какими-либо непроверенными эффектами, ибо цель применения этих технологий всегда одна и та же. Ее суть сводится к созданию собственной медиареальности, способной заместить и вытеснить из сознания массовой телеаудитории все остальные, менее красочные и зрелищные формы реальности настоящей²⁰⁸. В этом отношении телевидение, в своем глубинном целеполагании, несмотря на все еще сохраняющиеся положительные оценки, содержательно

²⁰⁷ Руденко А.М., Котлярова В.В. Воздействие средств массовой коммуникации на современное общество // Медиаобразование. 2017. № 3. С. 134 – 142.

²⁰⁸ Акимова И.А. Телевидение как средство массовой коммуникации: основные черты и специфика их проявления // Общество: философия, история, культура. 2017. № 12. С. 46 – 48.

смыкается с информационным заполнением виртуального пространства мировой Сети, создавая и предлагая зрителю контент, потакающий любым его низменным вкусам и запросам. Потому наряду с интернетом телевидение становится одним из основных генеративов современного масскульта – навязчивого, агрессивного и нацеленного на бесконечное потребление²⁰⁹.

В 70 – 80 годы советское телевидение со строгой линейкой передач по двум каналам фактически заменило для советского зрителя часы, график дня был соотнесен с программой телевидения, которая публиковалась в газетах, хранящихся в доме в течение недели как очень важный информационный документ. «Утренняя гимнастика», «Сельский час», «Рабочий полдень», «Спокойной ночи, малыши!», «Время», в конце 80-х и 90-е годы «Прожектор перестройки», транслируемые в одно и то же время, упорядочивали день телезрителя; «Утренняя почта», «В гостях у сказки», «Здоровье», «Будильник», «От всей души», в конце 80-х и 90-е годы «Взгляд» – неделю; «Песня года», «Огонёк» – годовой цикл.

Мы убеждены в том, что несколько десятилетий пребывания телевидения в жилище в качестве обязательной составляющей жизни оставило отпечаток и на познавательных процедурах, и на телесности, и на структуре картины мира современного человека. Уже в 60-е годы М. Маклюэн опирается на данные эксперимента, в котором с помощью шлема Макоурта наблюдалось движение глаз детей, смотрящих телевизор. Он отмечает, что даже когда идут сцены насилия, зритель всё равно демонстрирует склонность фиксироваться на лицах актеров, и связывает это с воздействием телевидения, обладающего «холодным» и вовлекающим характером.

²⁰⁹ Полуэктова И.А. Социокультурные эффекты медиатизации телевидения // Знание. Понимание. Умение. 2018. № 4. С. 71 – 82.

М. Маклюэн пишет: «...самым известным и трогательным эффектом телевизионного образа является осанка детей в младших классах. Со времени появления телевидения дети – независимо от состояния зрения – держат голову в среднем на расстоянии шести с половиной дюймов от печатной страницы. Наши дети стремятся перенести на печатную страницу всевовлекающие сенсорные полномочия телевизионного образа. Они выполняют команды телевизионного образа со всем совершенством психоподражательного мастерства. Они пристально разглядывают, они зондируют, они замедляют скорость и глубоко увлекаются»²¹⁰.

Новый этап – массовое приобретение и активное использование видеомагнитофонов – время изменения характера трансляции и воздействия на зрителя телеэкрана. Во-первых, в зрительский опыт снова возвращается свобода выбора (приобретение носителей с видеозаписями (кассет), самостоятельное записывание и копирование видео). Владелец видеокамеры и видеомагнитофона теперь уже не условно, не фигурально, а буквально транслирует свое изображение на экран, сам попадает на экран в границы фильма, ролика или передачи. Во-вторых, видеомагнитофоны спровоцировали короткое существование феноменов видеосалонов и кабельного телевидения, которые делали российского зрителя причастным к западной визуальной эстетике и смысловой системе.

Таким образом, «взрыв вовнутрь», расширение мира, изображенного на телеэкране, но ограниченного рамкой телеприёмника, активно формируя визуальную рецепцию, обнаруживает познавательные парадоксы. «Старое мнение, будто на самом деле в перспективе видит каждый, но только художники эпохи Возрождения научились её изображать, ошибочно. Наше первое телевизионное поколение быстро

²¹⁰ Маклюэн Г. М. Понимание медиа: внешние расширения человека. Пер. с англ. В.Г. Николаева. М.; КАНОН-пресс-Ц; Жуковский : Кучково поле, 2003. С. 352.

теряет эту привычку визуальной перспективы как сенсорную модальность. в то время как совершается это изменение, рождается интерес к словам не как к чему-то визуально единообразному и непрерывному, а как к уникальным глубинам мира. Отсюда общее помешательство на каламбурах и игре слов, проникшее даже в степенные рекламные объявления»²¹¹.

Канадский политолог А. Кроузер, называющий совместно со своим коллегой Д. Куком первым постмодернистом Аврелия Августина, проводит параллель между постмодернистской ситуацией и телевидением через утверждение, что сегодня не телевидение является отражением жизни, а жизнь есть отражение телевидения²¹². «Телевидение усугубляет эту становящуюся коллажность сознания, создает эффект привыкания к совмещению несовместимого. Всё годится, и всё сочетается. Высокая классика и рекламный ролик. Своеобразный триумф феномена «всякого-любого». Коллажность, фрагментарность сознания и культуры, игра смыслами, образами становится нормой. Всё не просто имеет право на существование, а мирно уживается рядом друг с другом, не сливаясь, однако, в единое целое, оставаясь самостоятельными фрагментами»²¹³.

Сериал: от клипового сознания к большому нарративу

В связи с быстрым распространением Интернета прогнозировалось угасание телевидения. Ожидания не оправдались. Во-первых, распространение кабельного телевидения в 2010-х годах спровоцировало новую сериальную революцию. Во-вторых, феномен стриминговых²¹⁴ платформ предоставил телевидению возможность для нового культурного бытия. Кабельные сериалы стали зрелищным продуктом,

²¹¹ Маклюэн Г. М. Понимание медиа: внешние расширения человека. Пер. с англ. В.Г. Николаева. М.; КАНОН-пресс-Ц; Жуковский: Кучково поле, 2003. С. 327.

²¹² Кроузер А., Кук Д. Постмодернистская сцена: экскрементальная культура и гиперэстетика // Общественные науки за рубежом. Сер.3. № 5 – 6. 1992. С. 96 – 102.

²¹³ Терещенко Н. А., Шатунова Т. М. Постмодернизм как ситуация философствования. СПб.: Алетейя, 2003. С. 97.

²¹⁴ Стриминг – потоковое вещание, потоковое мультимедиа, непрерывное вещание.

качественно и содержательно отличающимся от «мыльных опер» середины XX века. Маркерами уважения к интеллекту и вкусу зрителя кабельных каналов (это в большинстве своём были образованные представители поколений X и Y) стали упразднение закадрового смеха, усложнение проблематики, многообразные эстетические эксперименты (полиэкранный, съёмки ручной камерой, монохром, слом четвертой стены и т.п.)

Кадр в телесериале отражает результаты революции, которая разворачивается в области электронных массмедиа, в частности телевидения. Появляются новые формы подачи визуальной информации, множество творческих возможностей и задач у создателей телевизионной картинки²¹⁵. Знаковой единицей телесериала нового формата, возникшего на почве соединения телевидения и Интернета, является сложносоставной телекадр. Последний представляет несколько пространственно-временных паттернов, а также многовекторное экранное время в одном кадре при моделировании изобразительной картины теми или иными техническими средствами. Кадр сериала приобретает элементы дополнительной визуализированной информации свойств объекта дополненной экранной реальности.

С нашей точки зрения, важным изменением, благотворно повлиявшим на мировоззренческие алгоритмы нового сериального зрителя, а затем стримингового реципиента, является замена вертикального повествования горизонтальным. Имеется в виду ситуация, когда отдельные короткие сюжеты каждой серии, ранее провоцировавшие формирование клиповости мышления, сменяются большим нарративом, подобным романному повествованию.

Ещё в конце XX века к сериалам было распространено пренебрежительное отношение. Время от времени редкие сериалы

²¹⁵ Шабалин В.В. Экранное пространство в полиракурсном построении сложносоставного телевизионного кадра // Художественная культура. 2022. № 1. С. 368–385.

сравнивали с кино, подразумевая не столько эстетическое сходство, сколько отменное качество. Однако в последние двадцать лет сериалы стали престижной формой визуального искусства, в глазах многих зрителей затмив собой кинематограф²¹⁶. Думается, колоссальное изменение статуса сериала спровоцировали именно экранные технологии.

Сериальная революция напрямую связана с историей американского телевидения, которую принято делить на две эры. Расцвет одной пришёлся на середину XX века, второй – на нулевые и десятые годы XXI века. Новая революция стала возможна благодаря развитию технологий, в том числе усложнению визуального и драматургического языка сериалов. К важным предпосылкам второго золотого века телесериалов относится возникновение платного кабельного телевидения. До его подъёма большой востребованностью пользовались эфирные каналы, которые делали ставку на массовые сериалы, ориентировались на большую, часто семейную аудиторию. Ситкомы, мыльные оперы, экшны делали, как правило, по узнаваемым лекалам из-за страха отпугнуть зрителя. Эта стратегия работала, пока кабельное телевидение не доказало, что зрители готовы и к другим сериалам.

Долгое время о соперничестве эфирного телевидения и кабельных каналов не могло быть и речи. Последние требовали ежемесячной оплаты, а их программная сетка зачастую ограничивалась старыми фильмами, повтором телешоу, стендапами и спортивными матчами. После безуспешных попыток сделать форматные сериалы в духе продукции эфирных каналов кабельное телевидение пришло к новой стратегии: нишевость вместо массовости.

²¹⁶ Козлов Е. В. Сериал в пространстве культурных кодов // Международный журнал исследований культуры. 2019. № 2 (35). С. 135–146; Почепцов Г. Г. От «Игры Престолов» до «Пеппы Пиг»: миры, куда уже переселились люди, большие и маленькие // Psyfactor: сайт. 2019. URL: <https://psyfactor.org/kinoprop/serials8.htm> (дата обращения: 15.12.2022); Филиппов С. А. Сериалы и будущее киноискусства: эстетическая проблема // Медиаальманах. 2018. № 6 (89). С. 42–48.

Обращает на себя внимание то, что данный переход непосредственно связан с характером телеэкрана как феномена: телеэкран стал личной вещью, постоянно находящейся в приватном пространстве зрителя (в отличие от недостижимости и потусторонности кинематографического «большого экрана»). Эта приватность и частная принадлежность реализовалась в качестве смысловых содержательных изобретений.

В начале 2000-х мало- и среднебюджетное кино, рассчитанное на взрослого зрителя, постепенно ушло из кинотеатров. Тогда зрительская аудитория нашла компенсацию в сериалах на кабельном телевидении. Этот процесс ассоциируется в первую очередь с каналом HBO²¹⁷. Хотя он и не был первым в списке кабельных с новой стратегией, однако именно там появились «Тюрьма Оз», «Клан Сопрано», «Секс в большом городе» и другая телевизионная классика. Вместе с выходом этих телесериалов сформировалось представление о функциях шоураннера²¹⁸. Продюсеры HBO дали шоураннеру немыслимую по тем меркам свободу. Их проекты не ограничивались насилием, сквернословием, хотя его в кабельных сериалах было предостаточно.

Шоураннеры создавали сложные многофигурные нарративы с неоднозначными героями, неожиданными сюжетными поворотами и острыми темами. В «Тюрьме OZ» одного из главных героев убивали уже в первом эпизоде. «Прослушка» (шоураннер Том Фонтана) только на первый взгляд казалась очередным полицейским шоу, на самом деле изображая бывшего журналиста Деймона Саймона, проведшего скрупулёзное исследование коррупционной системы Балтимора от самых низов до кабинета градоначальника. В сериале «Во все тяжкие» Винс

²¹⁷ Подразделение WarnerMedia с 1990 года, осуществляющее вещание по двум телевизионным сетям: HBO и Cinemax. Аудитория HBO в США — более 40 млн подписчиков. Кроме телевидения, HBO предлагает также видео на заказ и другие медиа-услуги.

²¹⁸ Термин в американском телевидении, который обозначает человека, работающего исполнительным продюсером, отвечающего за основное направление и развитие проекта.

Гиллиган придумал одного из главных антигероев последних десятилетий. На глазах зрителей Уолтер Уайт прошёл путь от незадачливого учителя химии до безжалостного злодея²¹⁹.

Кабельные сериалы не имели изначально большой аудитории, сравнимой со зрителями эфирных каналов, но создавали собственный бренд, что оказалось выигрышной стратегией. О кабельных сериалах начали говорить журналисты, кинокритики, интеллектуалы, которые привлекли образованную и платёжеспособную аудиторию. Со временем некоторые кабельные сериалы начали считаться классикой, и, хотя в эфирном телевидении ещё появлялись сложные прорывные сериалы («24 часа», «Остаться в живых» и т.п.), именно кабельные сериалы оказались в авангарде всего формата. В 2010-х годах «Ходячие мертвецы» и «Игра престолов» показали, что не только эфирные шоу могут стать рейтинговым экранным продуктом.

Почему сериалы со сложным нарративом стали востребованными только в XXI веке? Не в последнюю очередь это результат развития технологий. Появление видео в формате HD и широкоформатных телевизоров сделало визуальный язык сериалов более изощренным, а VHS и DVD оказались идеальными для сериалов со сложным нарративом. Такие шоу поощряли зрительскую вовлеченность, что только усиливало интерес к сюжету и связь с персонажами. Домашние форматы позволили внимательно смотреть сериалы без страха пропустить важный фрагмент сюжета, и даже пересматривать их, отмечая новые детали. Некоторые сериалы обретали популярность только после выхода на видео, а другим DVD и вовсе подарил вторую жизнь на телевидении.

Также на популярность сериалов 2000-х повлиял Интернет. Например, создатели «Остаться в живых» считали, что их проект станет любопытным курьёзом на один сезон, но сериал появился во времена

²¹⁹ Пархоменко Я. А., Кононов И. В. Чего боится Уолтер Уайт? Драматические конфликты и мотивации в сериале "во все тяжкие" // Артикульт. 2019. № 3(35). С. 114-129.

расцвета фанатской сетевой культуры. Возникшее в сети «сарафанное радио» вокруг «Остаться в живых» многократно усилило популярность шоу и сделало его одним из главных хитов 2000-х.

Сначала Интернет превратил культуру обожания сериалов в мейнстрим, а затем изменил и сами сериалы. Совсем недавно считалось, что Интернет вытеснит и уничтожит телевидение, реальность оказалась иной – Интернет стал ещё одной платформой для телевизионных шоу, телесериалов в том числе. Netflix по праву считается первооткрывателем среди онлан-стримингов. Именно он представил модель современного стримингового сервиса, обладая обширной библиотекой кино и сериалов, доступ к которой можно было получить по ежемесячной подписке в любое время.

Как следствие, популярность обрёл бинджвотчинг (англ. binge watching) – просмотр «в запой», когда зритель так погружается в атмосферу и сюжет, что оторваться практически невозможно. Термин «запойное смотрение» не был изобретен Netflix, однако именно этот стриминг его популяризировал и превратил в явление современной экранной культуры. Возможность смотреть сериалы целыми сезонами повлияла на зрительское поведение и способы восприятия, например, включить в качестве «фона» для другого занятия. Теперь смотреть их в удобном для зрителя темпе стало ещё комфортнее, чем на DVD.

Например, культовый телесериал «Во все тяжкие» кабельного канала AMC первые несколько сезонов находился на грани закрытия, пока не нашёл свою аудиторию на Netflix. Изначально оригинальные шоу Netflix апеллировали именно к аудитории кабельных каналов, и они же внедрились тренд горизонтального нарратива сериала, вместо вертикального. В вертикальном нарративе мы наблюдаем за одними и теми же персонажами в небольших законченных историях. Такой подход наиболее распространён в ситкомах или в детективных процедурах, где главные герои каждую серию расследуют новое дело. Горизонтальные же

нарративы могут рассказывать единую историю на протяжении одного или даже нескольких сезонов. Из-за популярности горизонтального формата шоураннеры часто называют свои проекты многочасовыми фильмами, а критики сравнивают такие сериалы с романами, ещё одной художественной формой с развёрнутым эпическим повествованием.

Ярче всего различие между вертикальными и горизонтальными сериалами видно на примере культового ситкома «Задержка в развитии». Он вышел на эфирном канале Fox в середине 2000-х, был отменён после третьего сезона, но успел завоевать культовый статус из-за своих инноваций – псевдодокументального стиля съёмок и отсутствия закадрового смеха. Однако сюжетные эпизоды следовали классической форме телевизионного ситкома с законченными линиями. Когда же «Задержку в развитии» продлили по заказу Netflix, шоураннер Митчелл Хурвиц позволил себе эксперименты с форматом. Четвертый сезон получился не типичной телевизионной комедией, а фильмом-альманахом. Весь сюжет строился вокруг нескольких ключевых событий, которые в течение сезона показывали глазами разных героев, из-за этого некоторые шутки раскрываются, только если посмотреть весь сезон до конца.

Продолжение в стриминговой эре получила и нишевость Netflix со своим специфическим приёмом – системой сбора информации о зрительских привычках. Подобный опыт привел к внедрению среди стримингов тренда на разнообразие, не только жанровое, но и то, которое сегодня можно охарактеризовать словом «дайверсити». Сериалы про подростков и пожилых людей, а также белых, темнокожих, азиатов, латиноамериканцев и представителей коренных народов Америки. Продюсеры сериалов пытаются охватить как можно большую аудиторию. Громче всего в медиа обсуждают идеологическую сторону этого подхода, но для самих стримингов она второстепенна. В первую очередь они пытаются таким образом ответить на запросы как можно большего

количества самых разных платежеспособных групп зрителей. Для шоураннеров же «дайверсити» – источник новых сюжетов и возможность разным людям рассказать свои особенные истории.

Творческая свобода, бюджеты, развитие визуальной выразительности – всё это изменило отношение к сериалам со стороны кинематографистов. Конечно, известные режиссеры и раньше работали над сериалами. Майкл Манн продюсировал «Полицию Майями», Кэтрин Бигелоу сняла эпизод для сериала «Дикие пальмы», а Квентин Тарантино из-за большой любви к «Скорой помощи» на ССИ стал там приглашённым режиссером. Но теперь знаменитые постановщики охотнее включаются в работу над сериалами, обычным делом стало приглашать известных режиссеров, чтобы они сняли пилотную серию. Например, Мартин Скорсезе сформировал стиль гангстерской «Подпольной империи», другой современный классик Дэвид Финчер не просто снял несколько эпизодов «Карточного домика» и «Охотника за разумом», но и практически запустил эти проекты в качестве продюсера. Стивен Содерберг самостоятельно поставил оба сезона «Больницы Никербокер». Главный итальянский режиссер современности Паоло Соррентино создал «Молодого папу» и «Нового папу», а Оливье Ассайаса целиком переделала для НВО свою сатиру из 90-х «Ирма Веб» в формате минисериала.

Появились и противоположные примеры. Благодаря своей работе над первым сезоном «Настоящего детектива» Кэрри Фукунаго превратился в заметного постановщика, которому даже доверили франшизу о Джеймсе Бонде. Кинозвезды тоже нередко обретали известность на телевидении. Робин Уильямс начинал с «Морка и Минди», Брюс Уиллис – с «Детективного агентства «Лунный свет»», Джорж Клуни – со «Скорой помощи», а Уил Смит ещё до ролей в многочисленных блокбастерах прославился как звезда ситкомов. Теперь же не только телевидение может стать для сравнительно неизвестного артиста

трамплином к оscarоносным ролям в популярных фильмах, но и сериал способен заинтересовать заслуженных кинозвезд. Уже упомянутый «Настоящий детектив» поучаствовал в ренессансе карьеры Мэттью Макконахи не меньше, чем его оscarоносная работа в «Далласком клубе покупателей» или главная роль в блокбастере «Интерстеллар».

Именно стриминги окончательно превратили сериалы в международный феномен. Сегодня онлайн-кинотеатры имеют возможность не только покупать иностранные шоу и продавать свои на чужие рынки, но и показывать собственные сериалы одновременно в нескольких странах. Netflix превратился в транснациональный стриминг, когда начал вкладываться в производство за пределами родных США. Международный успех корейской «Игры в кальмара» – результат именно этой политики.

Россию миновал феномен кабельных сериалов, а попытки каналов выйти в 00-е за границы привычных форматов так и остались редкими экспериментами. Как и зарубежным конкурентам, отечественным онлайн-кинотеатрами было необходимо выделиться на фоне всё ещё популярного телевидения. Потому все самые необычные, рискованные и качественные сериалы последних нескольких лет транслируются именно там. В итоге российские сериалы стали, если не интереснее, то точно разнообразнее современного российского кино.

Интернет подарил зрителю невероятную широту выбора. От золотого века сериалы перешли к эпохе изобилия. Однако слишком большое количество онлайн-кинотеатров и ставка на нишевость, которая так помогла кабельным каналам, привели к перенасыщению экранного рынка. В борьбе за аудиторию стриминги начали массово обращаться к уже знакомым названиям. Причем переосмыслению подверглись как телешоу, так и известные фильмы, а закончившиеся несколько лет назад хиты обзавелись продолжением.

Ещё в 90-е годы XX века разница между эстетикой большого кино и телесериалов была разительной. Однако относительная доступность широкоэкранных телевизоров, улучшение качества видео, новые стандарты разрешения и выросший бюджет сериалов привели к тому, что отличить сериал от фильма сейчас может только очень насмотренный зритель или специалист.

Художественный потенциал сериалов продемонстрировал всенародный успех «Игры престолов». Его популярность подвигла стриминги создать свою фэнтези-сагу. Именно поэтому Amazon вложил сотни миллионов в сериал по вселенной «Властелина колец», Netflix взял за основу книги польского писателя Анджея Сапковского о ведьмаке Геральте, НВО снял приквел «Игры престолов» о семействе Таргариан. Компания Дисней запустила собственный кинотеатр Дисней Плюс, где выходит целый ряд сериалов по вселенным Marvel и «Звездных войн». При этом студия выпускает шоу, чьи бюджеты сравнимы с полнометражными фильмами.

Таким образом, феномен стриминговых платформ предоставил телевидению возможность для нового культурного бытия. Кабельные сериалы стали зрелищным продуктом, качественно и содержательно отличающимся от «мыльных опер» середины XX века. Маркерами уважения к интеллекту и вкусу зрителя кабельных каналов (это в большинстве своём были образованные представители поколений X и Y) стали упразднение закадрового смеха, усложнение проблематики, многообразные эстетические эксперименты (полиэкранный, съёмки ручной камерой, монохром, слом четвертой стены и т.п.). С нашей точки зрения, важным изменением, благотворно повлиявшим на мировоззренческие алгоритмы нового сериального зрителя, а затем стримингового реципиента, стала описанная замена вертикального повествования горизонтальным.

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 отличительной особенностью *Homo medialis* становится его прогрессирующая неспособность воспринимать реальность в отрыве от ее экранного изображения. Иначе говоря, в экзистенции *Homo medialis* простой телевизор из обычного предмета бытового обихода превращается в единственный источник референции, поскольку 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 включении²²⁰.

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

²²⁰ Гудяков Р.В. Драматизация информации на телевидении как проявление кризиса идентичности в обществе // Вестник МГУ. 2009. № 4. С. 75 – 80.

остаётся открытым. Именно телевидению суждено было стать неформальным репрезентантом достигнутого уровня НТП для обычного, простого телезрителя прошлого столетия.

Обладая принципиально новыми возможностями, своим появлением телевидение ощутимо потеснило в медийном пространстве все прежние традиционные виды масс-медиа – газеты, журналы, массовое радиовещание. В отличие от них, телевидение смогло создать для массового телезрителя цельный образ своей собственной реальности, способный успешно конкурировать с образами реальности настоящей. Постепенно телевидение, приобретая манипулятивные черты, превратилось в один из образующих элементов системы современного масскульта, ориентированного преимущественно на потребление. В настоящее время телевидение, наряду с интернетом, являются основными инструментами создания тотального кризиса идентичности, проявляющегося в культуре современного общества как на индивидуальном, так и на массовом уровне.

1.3.3. Аспекты экранной портативности

Построение и разрушение границ (парадокс синтеза индивидуализации и соборности)

Историко-культурные модусы феномена экрана в конце XX века – начале XXI обретают специфически индивидуализированный характер. Зритель становится пользователем: экран постепенно обретает целый спектр инструментальных функций. Используя уже интерпретируемую нами теорию П. Флоренского, можно сопоставить теперь экран не со святыней, которой поклоняются как прорыву трансцендентного в профанном, а с элементом магического ритуала²²¹ (зеркалом, например).

²²¹ Медиа: между магией и технологией / Под ред. Н. Сосны, К. Федоровой. М.; Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014.

Портативный экран становится как бы проницаемым для пользователя, который непрерывно оказывается «по ту сторону» – в чате, диалоге, электронной игре, социальной сети, форуме и т.п. Квадратный горизонт экрана монитора французский философ и архитектурный критик Поль Вирильо в рамках своей концепции «дромологии» называет «горизонтом прозрачности», который, как и знаменитый «Черный супрематический квадрат» Казимира Малевича, «провоцирует смешение близкого и удаленного, внутреннего и внешнего, дезориентирующий общую структуру восприятия»²²².

*Превращение экрана в новый модус телесности*²²³

М. Маклюэн, писавший о «расширении субъекта» посредством экрана, с нашей точки зрения, высказал оправдавшиеся сегодня прогнозы. Расширение тождественно обретению дополнительного рецепторного органа или протезированию утративших жизнеспособность прежних, что портативный экран и экранные технологии обеспечивают пользователю.

Директор Центра медиафилософии В. В. Савчук на научной конференции в Казани в 2019 году рассказал о том, что на семинар Центра был представлен доклад и выступление медика-патологоанатома. Тезисы о трансформации телесности современного человека основывались на практике. Тело геймера, утверждал докладчик, уже сейчас можно уверенно отличить от тела не играющего в компьютерные игры человека (сильно развитый большой палец кисти, искривление позвоночника и т.п.)

Экран, таким образом, не остается лишь средством, инструментом магического воздействия на реальность. Его новый статус –

²²² Вирильо П. Машина зрения. М.: Наука, 2004.

²²³ Губанова А. С. Интернет-технологии как продолжение человеческого тела : социально-философский анализ // Изв. Саратов. ун-та. Нов. сер. Сер. Философия. Психология. Педагогика. 2018. Т. 18, вып. 3. С. 252–255.

преобразователь (мясорубка²²⁴), заместитель (протез²²⁵) и генератор нового содержания. Налицо новый орган, совмещающий в себе одновременно и рецептор, и рефлектор. При этом «...гаджеты, их интерфейсы, программы, плагины – все эти расширители человеческой чувственности»²²⁶, которые одновременно преобразуют и реальность, и главное (Маклюэн «Медиум– это массаж»), самого пользователя.

Постепенное «вживание» экрана в телесность человека, реализуемое за счёт эволюции его до размера портативности, происходит параллельно с интеграцией в когнитивную сферу человеческого бытия. «Первые опыты отцов-основателей интерфейса В. Буша (материализованные метафоры, экраны, столы, стекла), Д. Энгельбарта (манипуляторы), а затем и С. Возняка (графический интерфейс файлов, папок, курсора, движений вращения и перемещения элементов) показывают: интерфейс был предназначен не для того, чтобы скрыть за ним функционирование машины. Он призван представить человеку его бессознательное, ставшее техническим, весь культурный архив, набор метафор, образов, жестов, которыми он мыслит. Потому в интерфейсе, являющим собой исследовательский психонавтический проект, ясно обнаруживается деконструктивистская тенденция обнажения как логики функционирования машин, так и паттернов нашего поведения, мышления, общения и т.д.»²²⁷. Портативный экран, интерфейс которого подогнан под зрительное восприятие, память и тактильные ощущения, будучи порталом во всемирную библиотеку и всемирный кинотеатр,

²²⁴ Разлогов К. Экран как мясорубка культурного дискурса // Экранная культура. Теоретические проблемы. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012.

²²⁵ Ямпольский М. Экран как антропологический протез // Новое литературное обозрение. 2012. № 2 (114). С. 61–74

²²⁶ Очеретяный К. А. Интерфейс: дисциплинарное пространство или территория возможностей? // Революция и эволюция: модели развития в науке, культуре, социуме : труды III Всероссийской научной конференции, Нижний Новгород, 26–28 ноября 2021 года / Русское общество истории и философии науки. Москва: Межрегиональная общественная организация «Русское общество истории и философии науки», 2021. С. 219.

²²⁷ Там же. С. 219.

неизбежно интегрируется в самого человека в буквальном смысле, так как готовность к такому протезированию созрела²²⁸.

Трактовка тела в качестве «порога» у А. Бергсона становится импульсом для достраивания нашей концепции интеграции экранности в бытие человека. Тело – своеобразный экран, «поперечный разрез всемирного осуществления, становления» – таким образом тела предстает в каждое мгновение. Тело-экран отображает актуальные свершающиеся действия. Через этот экран проходит поток становления, и он, как порог, задерживает в себе внешнее воздействие, реагируя на него. Тело предстает «мгновенной вырезкой», оно существует и выделяется из других образов именно в момент действия²²⁹.

Адам Гринфилд, которого иногда называют ведущим технологическим мыслителем, старший научный сотрудник Лондонской школы экономики, в своей книге «Радикальные технологии. Устройство повседневной жизни», характеризуя нашу современную цифровую эпоху очень метко и изобретательно, используя термин «протез», отмечает, что «где бы мы ни находились, они [смартфоны] захватывают всё больше власти над социальным пространством, становясь уже не столько продолжением наших тел, сколько протезом, пересаженным прямо на них, своего рода сетевым организмом»²³⁰. Такое тесное взаимодействие с

²²⁸ «Мне уже мучительно трудно читать книги, переползать взглядом со строчки на строчку, и я время от времени ловлю себя на странном жесте: ишу в своем теле щель, куда можно засунуть диск и сразу переместить в себя все нужные мегабайты. Так я привык пополнять информацией свой служебный мозг — компьютер. За несколько секунд он может проглотить и дословно запомнить 100 мегабайтов, 30 тысяч страниц, а я за всю свою жизнь столько не запомню, даже если с трудом прочитаю. Мне не хватает глаз и ушей, чтобы вобрать информацию, и мне не хватает рта и рук, чтобы передать вовне сигналы, которые движутся по нейронам моего мозга. Чтение, слушание, писание, говорение, все эти действия губами, глазами, ушами, руками — до смешного неэффективные средства интеллектуального сообщения: это лошади, которыми к месту запуска доставляются ракеты. Это узкие биоканалы, ручейки, через которые по капле в час вынуждены процеживаться целые океаны информации — и, конечно, 99, 99% остается невмещенным в мое сознание. Вот если бы во мне была щелка, куда можно было бы засунуть сразу Британскую энциклопедию! Но природа дала нам всего лишь глаза, предназначенные для созерцания физических поверхностей и только по совместительству работающие и для столь же медленного, почти на ощупь, восприятия знаков» (Эпштейн М. Н. *De'but de siecle*, или От пост- к прото-. Манифест нового века // Знамя. 2001. № 5. С. 184.)

²²⁹ См.: Подорога В. А. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. М., 1995. С. 12

²³⁰ Гринфилд А. Радикальные технологии: устройство повседневной жизни. М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2019. С. 45.

портативным экраном не могло не интегрировать наши повседневные привычки в цифровой формат: личные фото, религиозные предметы, поздравительные открытки, любимые книги, коммуникации с друзьями и близкими и даже эмоции мутировали в цифровой формат. Адам Гринфилд заявляет, что, в связи с подобными цифровыми преобразованиями, наша повседневность начинает дематериализовываться и все её атрибуты лишаются материальной формы.

Чтение и рассказывание сказок для ребенка вытеснено мультипликацией, причем в объёмах, превосходящих время чтения сказки. Школьное и университетское образование перенесено со страницы учебника и научной монографии на слайд презентации. Досуг и общение превращаются в процесс потребления образов, транслируемых экраном. В результате интеграции портативного экрана как главного средства познания и коммуникации чувственное знание становится иным: мы по-прежнему пользуемся зрением, тактильными рецепторами, но созерцаем и трогаем не реальные вещи, а их изображения, причем изображения так же перестали быть материальным предметом (камнем, глиной, холстом, деревом, бумагой), а стали зыбкими, быстро меняющимися и исчезающими.

Несмотря на то, что Платон в «Тимее» подробно описывает особенности зрения, обоняния, вкуса, осязания, слуха, чувственное знание античный философ с очевидностью принижает. Таковое предстает знанием, основанным «по законам правдоподобия», а потому коррелирует с «забавой» (59 Д). О том, что чувства не могут быть источником знания, провозглашается и в «Теэтете». Точно так же не является знанием и всё то, что основано на показаниях органов чувств. Знание не есть ни ощущение, ни правильное мнение, ни даже правильное мнение с определением. Соответственно, если, ощущая реальность без экрана, мы формируем не истинное знание, а только собственное мнение,

то, пользуясь портативным экраном, мы чувственно воспринимаем реальность в виде образа, уже нагруженного мнением другого.

«Предполагалось, – пишет К. А. Очеретяный, – что интерфейс, деконструируя устоявшуюся социокультурную метафорику и визуализируя (обнажая) паттерны поведенческого мышления, как бы дезавуирует их, обнаруживает всю их бедность, а человеку дает средства для их переизобретения. Однако обнажение приема в случае интерфейса приводит к тому, что сам интерфейс как инструмент критики перестает восприниматься критически. То, что он открывает в логике поведения и мышления, равно как и в логике функционирования компьютера, начинает интерпретироваться как то, что должно быть превзойдено с помощью интерфейса»²³¹.

С экзистенциалистской точки зрения, «...воздействовать на живое техника может лишь в том случае, если она оперирует им как чем-то, превратившимся в неживое»²³². Поэтому для глубокой интеграции экрана обязательным условием явилась «тонкая подгонка» интерфейса под когнитивность или человеческой чувственности – под механизацию.

Сегодня взоры большинства людей, особенно молодого поколения устремлены на индивидуальные портативные гаджеты, а это с неизбежностью ведёт к постоянно «опущенным головам». Как мы уже упоминали с 2014 года в Германии получил распространение и стал очень популярным термин «поколение с опущенной головой» («Generation Kopf unten»), наиболее точно характеризующий современное общество. И здесь мы снова возвращаемся к образу платоновской пещеры, людей, живущих в мире теней, воспринимающих его как мир реальный. Не является ли в этом смысле виртуальный мир, столь же далекий от

²³¹ Очеретяный К. А. Интерфейс: дисциплинарное пространство или территория возможностей? / К. А. Очеретяный // Революция и эволюция: модели развития в науке, культуре, социуме: труды III Всероссийской научной конференции, Нижний Новгород, 26–28 ноября 2021 года / Русское общество истории и философии науки. Москва: Межрегиональная общественная организация «Русское общество истории и философии науки», 2021. С. 219 - 220.

²³² Ясперс К. Современная техника. Перевод на русский язык: М. И. Левина. Новая технократическая волна на Западе. Сборник статей. М., 1986. С. 98.

реальности, неким подобием мира теней, в котором любое событие предстает, скорее, как результат своего собственного виртуального массмедийного конструирования, нежели подлинного факта? Пещера Платона оказывается сегодня принадлежностью не столько художественной действительности, сколько приметой повседневной реальности, правда с одной оговоркой: из виртуального мира вырваться гораздо труднее, чем из описываемой античным философом пещеры. Видимо, именно поэтому не случайно в современной компьютерной культуре бытует опасение, что итогом развития этой высокотехнологичной цивилизации может стать вид «Системный сбой» («System failure»)²³³.

О. Шпенглер утверждает, что человек стал человеком благодаря руке. «Подобно тому как орудие формируется по образу руки, так и наоборот, рука формируется по образу орудия»²³⁴. Нынешняя эпоха породила «кликающего человека», рожденного во взаимодействии с экраном, чьи глаза на экране, а рука – на мыши. Однако, будучи втянута в пространство экрана (например, изображение руки с оружием в играх или значок, сжимающейся кисти вместо курсора в текстовых программах/сайтах), рука в итоге виртуализируется. Так портативный экран делает пользователя неотъемлемой частью информационного виртуального пространства. В «дигитальной пещере» человек прикован в частности для того, чтобы делать перманентный выбор, а не только для того, чтобы просто смотреть. «Глаз ищет причины и следствия, рука работает по принципам средства и цели»²³⁵.

Действительно, прикасаясь к сенсорному экрану, мы с неизбежностью «вплетаем» тактильные ощущения в процесс восприятия

²³³ Миронов В. В., Сокулер З. А. Тоска по истинному бытию в дигитальной культуре // Вестник Московского университета. Серия 7: Философия. 2018. № 1. С. 21.

²³⁴ Шпенглер О. Человек и техника / Пер. с нем. А.М. Руткевича // Культурология XX век. М., 1995. С. 438.

²³⁵ Там же. С. 434.

информации, включая таким образом в неё чувственный элемент телесности. Не означает ли это то, что теперь информация непременно содержит эмоциональную окраску или эмоциональный элемент, приобретая определенный вкус? Думается, необходимость информации быть приносящей впечатления (быть «вкусной» – сленговая метафора как нельзя точнее передает трансформацию отношения к информации в эпоху аффективного капитализма) напрямую связана с тем, что метафора вкусовых ощущений оказывает наиболее мощное воздействие на подсознание.

На современном этапе процесс усложнения экранных технологий, внедрение которых позволит радикально модифицировать повседневную жизнь подобно тому, как это уже сделали смартфоны, находится в русле развития AR (artifactual reality) и VR (virtual reality). На данный момент большая часть крупнейших корпораций (в их числе, например, Sony, Microsoft, Honor) из сферы IT занимается разработкой устройств на основе одной из этих идеологий²³⁶. Британский сериал «Черное зеркало» обыгрывает данную тему в большом количестве эпизодов.

Наиболее характерным элементом, проходящем сквозь несколько серий, можно назвать устройство Z-Eyes – некий имплантат с AR, который способен накладывать изображение на реальные объекты. Выгоды от использования подобной технологии очевидны. Наше зрение – это самый «широкоугольный» формат визора, который нам доступен. Соответственно, вывод информации на весь его диапазон значительно расширяет объемы доступной информации (как, например, показано в эпизоде «Нырок» («Nosedive»)).

²³⁶ VR-очки: экран присоединяется к телу, заменяет зрение. Метафора В. Бенямина о камере как вставленном зрителю глазе практически буквально воплощается. Переход к сенсору – это прирастание экрана к человеческому телу. Экран прирос к глазам (VR-очки; экран прирос к ушам (телевизор, постоянно включенный, создавал шум, фон, иллюзию включенности в событийность; затем широкое распространение получили наушники). Экран прирос к руке (смартфон справедливо именуют «наладонником», сенсорный экран требует постоянных прикосновений).

Возможность взаимодействия искомого устройства с окружающей реальностью позволяет ему давать некоторые советы по выполнению тех или иных «механических» действий. В целом подобным образом актуализируемое отражение идеологии Microsoft HoloLens представляется вполне реальной и поглощаемой даже в ближайшей перспективе. Однако в связи с данной технологией возникает важный вопрос, который и ставят перед зрителями «Черного зеркала» серии «Белое Рождество» («White Christmas») и «Люди против огня» («Men Against Fire»). Где находится граница между реальностью и вымыслом, а если таковой границы нет, то кто будет осуществлять контроль над их разделением?

Его значимость обусловлена тем, что отказ от поиска разделяющей реальный и виртуальный миры границы приведет к ситуации, когда в прямом смысле мы окажемся не способными что-то или кого-то видеть, видеть то, чего нет, или, что может быть еще опаснее, видеть все именно таким, каким это нужно третьим лицам, без нашего ведома.

Не менее важным в современной социокультурной ситуации оказывается и другой вопрос. В какой степени технологии создания виртуального могут достичь уровня, полностью неотличимого от, собственно, реально существующих объектов? В сущности, ответ в отношении статичной визуальной информации уже очевиден. Даже современные нам технологии (например, ресурс ThisPersonDoesNotExist) могут создавать виртуальные модели лиц, абсолютно неотличимые от реальных.

Выводы по параграфу 1.3.

В параграфе посредством привлечения философской концепции литургической деятельности П. А. Флоренского представлен спектр модусов экрана.

Кинематографический экран или «большой экран». Философская феноменология «широкого» кинематографического экрана позволяет

определить его не только как посредника-транслятора синтетического вида искусства, но и как социально-политический инструмент: необходимо помнить о принципиально коллективном опыте восприятия кинематографа; кинозал сопоставляется с художественным музеем, театром, храмом. Экран в кинотеатре в таком рассмотрении – обмирщённый наследник храмового комплекса. Вместе с тем, будучи транслятором одновременно кинохроники и художественных текстов, большой экран создал для реципиента почву бессознательной подмены одного другим.

Восприятие реальности сквозь призму кино способствует формированию «монтажного» мышления, поскольку кинематографический экран позволяет останавливать время, перескакивать через любые событийные эпизоды вне зависимости от их размера, ускоренно возвращать или быстро прокручивать события.

Обнаруживается спаянность техники и экзистенциального эффекта. Техническая специфика киносъёмки и монтажа генерировала культурную манеру ускорения, которая, в свою очередь, вызвала уже к середине XX века противодействие и на эстетическом уровне сформировала «медленное движение», медитативность арт-хаусного кино.

Феноменологический ракурс рассмотрения киноэкрана неизбежно высветил использование иммерсивных технологий 3D и Surround Sound, ставшие новой метафизикой экрана. Имеется в виду выход экрана за собственные границы, рассеивания и трансформации из плоскости перед зрителем в объёмное его окружение. В иммерсивности экран аннигилируется, экраном становится дополняющая или замещающая реальность.

Из проведенного в параграфе анализа симультанности как приема кинематографического экрана поздней современности следует очень важный тезис – внутри человеческой психики заложена способность не только к отображению симультанности изобразительными средствами,

но и к ее восприятию, причем – к восприятию целостному и символическому. Человек оказался способен не только анализировать, но и вскрывать, расшифровывать и непротиворечиво воспринимать внутренне содержащиеся в симультанных формах представлений символические значения и смыслы.

Телеэкран как информационная поверхность повседневности. Экран телевизора как транслятор обладает высокой степенью агрессивности, подавляя активность зрителям. Появление в личном универсуме человека телевизионного экрана обнаружило и по сей день продолжает обнаруживать целый ряд социальных и медийных эффектов. Наиболее впечатляющим 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. Несколько десятилетий пребывания телевидения в жилище в качестве обязательной составляющей жизни оставило отпечаток и на познавательных процедурах, и на телесности, и на структуре картины мира современного человека.

Важным изменением, благотворно повлиявшим на мировоззренческие алгоритмы нового сериального зрителя, а затем стримингового реципиента, является замена вертикального повествования горизонтальным.

Аспекты экранной портативности. Портативный экран становится проницаемым для пользователя, который непрестанно оказывается «по ту сторону» – в чате, диалоге, электронной игре, социальной сети, форуме и т.п. Эволюция экрана до модуса портативности есть постепенное его «вживание», интеграция и в телесную (тактильность, зрение, слух), и в когнитивную ипостаси человека.

Экран как культурный феномен эволюционирует и обретает расширенные функции, обнаруживая собственные разновидности, перечень которых открыт. Несмотря на то что становление феномена экрана не закончено, уже сегодня очевидно, что оно идет в направлении ряда превращений экрана-средства в экран-субстанцию; экрана-объекта в экран-субъект. От экрана, действующего и воспринимаемого по аналогии с иконой или картиной, к экрану, который распределенно имплантируется в тело пользователя и меняет его – эта траектория обуславливает необходимость анализа антропологических и социокультурных эффектов вживания экранности в субъекта культуры.

Выводы по главе I

Осуществленные на основе феноменологического подхода экспликация исторических модусов экранности и модификация медиаархеологии в археологию экрана позволили вскрыть содержательный объём понятия «экранность». Также ресурсами философии феноменологии выявлены культурные коллизии перехода от «большого» кинематографического экрана к портативному экрану смартфона: экран из вещи трансформировался в принцип экранности.

Методология философского анализа, феноменологический подход и модификация медиаархеологии в археологию экрана дали возможность выявить культурные коллизии перехода от «большого» кинематографического экрана к портативному экрану смартфона, лежащие в основе трансформации экран из экрана-вещи в принцип экранности.

Глава II. Экранность как генератор симулякров

2.1. Онтологическая и семиотическая сущности экран-аннигилятора

В поздней современности, помимо своего желания и выбора, человек включён в глобальную сеть массовой коммуникации, которая запрограммированно предлагает пользователю творчески моделировать собственное виртуальное бытие. Необходимость данной составляющей программы описана словами И. Пригожина: «Что бы мы ни называли реальностью – она открывается нам только в процессе активного построения, в котором мы участвуем»²³⁷.

Человек вошёл в виртуальность легко и безболезненно, так как и сам мир культуры (современной и как таковой) имеет механику мимесиса, подобия, симуляции. Вещи в культуре существуют постольку, поскольку являются образами, знаками, которые взывают к тому, чтобы от них перейти к чему-то другому. Сама сущность человеческой культуры базируется на симулятивном отражении действительности.

Тема подлинного и иллюзорного, тема выяснения подлинности статуса вещей или их отражения – сквозная для европейской философской мысли. Как показала историческая практика философское завещание Ф. Ницше – «*Neubewertung aller Werte*» («Переоценка всех ценностей» – нем.) его последователями и современниками было воспринято буквально и ошибочно масштабировано «в массы» как категорическое побуждение к немедленным действиям. Результатом этих действий явилось, в частности, создание почвы для глобального процесса симуляции и виртуализации действительности в экранной культуре. Аналогичным образом «закат» Европы оказался связан не с декларируемой ей всюду «эталонной» полной свободой в выборе

²³⁷ Пригожин И., Стенгерс И. Порядок из хаоса: Новый диалог с природой. М.: Прогресс, 1986. С. 364.

ценностей дальнейшего развития собственной цивилизации, а с ее же полной неразборчивостью в этом выборе, свидетелями чего, к сожалению, мы все продолжаем оставаться до сих пор.

Первую осторожную критику этих опрометчивых подходов предпринял в своем анализе творчества Ф. Ницше М. Хайдеггер²³⁸. Определенные мотивы переосмысления бывшего культурного опыта зазвучали в первой половине XX столетия в искусстве (сюрреализм, дадаизм) и относящейся к тому же периоду литературе («новый роман» и театр абсурда). А уже во второй половине столетия европейский постмодернизм предпринял подлинно радикальную, поистине нигилистическую критику сложившейся культурной традиции. В рамках постмодерна доминирующие в истории философии и культуры до этого метанаррации были объявлены преобладающим источником ложных ценностей и идеалов, и попросту «отменены». В целом «состояние постмодерна» определялось не только на уровне решительного отказа от метанарраций, но и запретом на использование их в качестве инструментов легитимации, последующего закрепления новых симулятивных ценностей и отражения ложных идеалов в текущем историческом философском и культурологическом дискурсе.

Переживая обновленную ситуацию европейской нигилистической традиции в ее постмодернистском варианте, цивилизация вступила в эпоху постиндустриального общества с быстро меняющейся культурой. Все это время материальным фундаментом обеспечения указанного выше обновления продолжал оставаться научно-технический прогресс. Крупнейшими вехами в его развитии оказались:

- изобретение и массовое производство ПК;

²³⁸ Сидоров А. М. Постмодерн и нигилизм (стратегии критики нигилизма в философии Ж.-Ф.Лиотара) // Кронос. 2021. № 6. (Т.11). С. 59 – 63.

- возникновение и распространение интернета, феноменов виртуального пространства и коммуникации в режиме удаленного доступа;
- появление удобных в использовании и технически совершенных мобильных экранных устройств, постепенно дополняющих рецепторы и превращающихся в замену памяти и интеллекта.

Тем не менее, этот стремительный прогресс в научно-технической и инженерно-технологической сферах оказался неспособен повлиять в каком-то решающем, радикально позитивном ключе на сферы телеологии и аксиологии развития сильно изменившегося социокультурного контекста существования современного общества.

Устойчивость и воспроизводимость тенденций нигилизма в европейской культуре в значительной степени остается следствием существующих историко-философских подходов к этому явлению, общая и частная феноменология которого чаще всего рассматривается как следствие проявления действия каких-то причин в общем европейском социокультурогенезе. В логическом пределе это приводит к рассмотрению и анализу проявлений нигилизма или только как рефлекторных, или только как транзиторных. В общем виде такие подходы, равно как и всю методологию, возводимую на их основе, следует признать верными лишь отчасти.

Научно-философская европейская мысль до определенного времени будто бы осторожно дистанцировалась от рассмотрения феноменологии нигилизма в качестве культурного генератива, вероятно, априори опасаясь результатов такого рассмотрения. Хотя, как известно, это было время предчувствия, усиления ощущения надвигающегося краха. Неслучайно именно в России начала прошлого века появились такие сборники, как «Вехи» или «Из глубины», уровня беспристрастности и радикальности критицизма которых Европа сможет достичь только по

результатам двух прокатившихся по ее территории мировых войн, когда значительная часть ее уже будет лежать в послевоенных руинах.

Преимущественно маскировочный характер нигилистических генеративов в отсутствие такой критики зачастую приводил и до настоящего времени приводит к следующей ситуации. Разнообразно порождаемая ими культурная феноменология позиционируется как не имеющая явной связи со своими причинами, в то же время неявно сохраняя свою внутреннюю нигилистическую природу²³⁹. Последняя, на наш взгляд, наносит базисной аксиологии процессов культурного строительства и развития непоправимый вред, что при углубленном анализе можно наблюдать также и в период развития и обострения настоящего кризиса.

Например, в последнее время финалистские трактовки развития нигилистических тенденций и проявлений в научно-философской мысли современной Европы утрачивают свою актуальность, несмотря на целый ряд уже опубликованных фундаментальных критических философских трудов (Шпенглер, Маркузе, Дебор, Бодрийяр, Фуко, Адорно и др.). Причем все чаще таковые начинают рассматриваться не столько как результат, сколько как процесс «целесообразной» в сложившихся обстоятельствах культурной регрессии посредством нигилизма и прежде всего с целью «освежить» актуальную проблематику последующего культурного развития, придав ему новый импульс таким принудительным образом. Тем самым нигилизм из дескриптора культурного развития превращается в его фактор. В свою очередь, само пространство культуры, в терминологии Ж. Бодрийяра, превращается в один бескрайний и бессистемный «Великий Бобур», где одни нигилисты

²³⁹ Инишев И.Н. Распределённая образность: имажинативные практики современной культуры // Прахема. Проблемы визуальной семиотики. 2020. Вып. 1 (23). С. 31-46.

всеми доступными им способами реализуют свои деструктивные интенции, а другие всецело заняты лицезрением этого разрушения²⁴⁰.

С развитием индустрии производства персональных электронных гаджетов для обеспечения удаленного доступа к источникам информации любого характера возможности для симуляции широкого спектра значений и смыслов через загрузку гиперреальности (вместо реальности) значительно расширяются по сравнению с той эпохой, о которой совсем еще недавно писал Ж. Бодрийяр. Дело в том, что подключение к «Великому Бобуру» требует от потенциального реципиента культурного контента минимума времени и усилий. Можно крушить что-то самому (в игровом режиме), а можно сколь угодно долго лицезреть, как это делают другие, путешествуя по соответствующим видео-хостингам, причем и первое, и второе при желании могут быть облечены в форму «культурного перформанса»²⁴¹. Предположительно, вся радикальная критика культуры Ж. Бодрийяра становится такой острой ввиду того, что он хочет показать, насколько в современную эпоху это состояние дел обострилось, стало опасным для человеческой мысли, души, общества. Речь о степени, уровне, порядке симулякров и симуляции.

Таким образом, культура современного социума по преимуществу становится экранной исключительно потому, что весь мир во всей полноте может быть представлен взору пользователя гаджета посредством экрана. Иначе говоря, внутри этого специфического культурного пространства экран мобильного устройства прогрессирующе утрачивает признаки несамостоятельного посредника (инструмента) между «Я» и «Не-Я», одновременно примеряя роль самостоятельного (в рамках обновляющейся культурной коммуникации)

²⁴⁰ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. М.: Рипол-Классик, 2006. С. 39.

²⁴¹ Миронов В. В., Сокулер З. А. Тоска по истинному бытию в цифровой культуре // Вестник Московского университета. Серия 7: Философия. 2018. № 1. С. 3-22.

феномена, превращая вышеозначенную диадду в триаду со всеми вытекающими из этого последствиями для своего пользователя²⁴².

Солидиризуясь с российскими учеными, заметим, что одной коммуникацией дело не ограничится, поскольку сегодня и повседневные практики, и образование, равно как профессиональная и публичная деятельность, а также досуг – все становится экранным²⁴³. Можно допустить, что спровоцированным экраном виртуализации и симуляции временное относительное сопротивление окажут материальные и духовные сферы деятельности человека, связанные с его телесностью, например, питание, гигиена, медицина, физическая культура, спорт²⁴⁴. Однако, как это представляется наиболее вероятным по совокупности всех тех процессов цифровизации, виртуализации и экранизации, которые осуществляются во всех этих сферах уже сегодня – скорее всего, все это сопротивление продлится недолго. Недаром наиболее прогрессивные современные мыслители, как уже было рассмотрено в параграфе 1.3.3, усматривают в экране портативных электронных устройств протез завтрашней человеческой телесности. Подчеркнем, имеется в виду протез такого рода, без которого телесность по мере виртуализации и экранизации своего собственного бытия не сможет обходиться²⁴⁵.

Критикуя экранную культуру, Ж. Бодрийяр утверждал, что мир уничтожен, а кругом одни симулякры — от товаров до информации и труда. Глядя на не выпускающего из рук смартфон, полностью погруженного в недра своего экранного бытия индивида и стараясь

²⁴² Бурнаев А. И. Онтология постсовременного мышления. Опустошение смысла // <https://pandia.ru/text/77/367/20739.php> (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://pandia.ru/text/77/367/20739.php> (Дата обращения: 05.01.2023).

²⁴³ Волкова В. О., Малахова Н. В., Волков И. Е. Имагинация как феномен познания // *Философская мысль*. 2021. № 6. С. 54 - 66.

²⁴⁴ Беззубова О. В. Визуальная культура и визуальный поворот в культуральных исследованиях второй половины XX века // *Учен. зап. Орлов. гос. ун-та. Сер. : Гуманитарные и социальные науки*. 2012. № 5. С. 75–79.

²⁴⁵ Ямпольский М. Экран как антропологический протез // *Новое литературное обозрение*. 2012. № 114. С. 64.

предсказать его завтрашний образ, мы уже обращались к платоновской метафоре «пленников пещеры» (параграф 1.2.). Однако выход из пещеры не равен их освобождению. Более того, остается неизвестным, захотят ли освобожденные покинуть пещеру, либо кто-то добровольно сделает ставку на пожизненное заточение? Возможность такого исхода допустима хотя бы потому, что сама пещера выступает в качестве неотъемлемой, неотделимой части бытия своего пленника²⁴⁶.

Не случайно Ж. Бодрийяр предается размышлениям о том, каким образом современному человеку удастся существовать в той действительности, которую к тому времени уже привычно стало называть обществом потребления, культуриндустрией. Его интересует вопрос о внутренней структуре культуриндустрии, объяснении ее механики с целью понять, как рождается, эволюционирует и функционирует симулякр.

Выскажем предположение, что, овладевая вниманием и восприятием, а вслед за ними также и мышлением своего пользователя, экран погружает все это в свой собственный, экранный хронотоп. Его пространство и время, в отличие от этих феноменов в концепции И. Канта, более не являются «априорными конструкциями логического сознания», поскольку задаются этому сознанию принудительно и извне, создавая лишь иллюзию контроля за ними²⁴⁷. Вторгаясь в реальную жизнь человека, экранные технологии изменяют ее течение, целеполагание, направление развития, предлагая вместо одних ценностей и ориентиров другие, имеющие только внешнее, поверхностное подобие реального. Именно это становится инициальной причиной возникновения и

²⁴⁶ Шилина М. Г. Визуализация как императив коммуникации в парадигме bigdata? // Визуальная коммуникация в социокультурной динамике : сб. ст. II Междунар. науч. конф., 24–25 нояб. 2016 г. / под ред. Н. Ф. Федотовой. Казань, 2016. С. 112–117.

²⁴⁷ Гладких А. С. Потенциал семиотического подхода в контексте современной визуальной культуры // Вестн. ВГУ. Сер. : Филология. Журналистика. 2018. № 4. С. 109–112.

закрепления прогрессирующих процессов нигитогенеза культуры²⁴⁸ и бытия современного человека и общества.

Несмотря на то что понятие симулякра было впервые использовано французским культурологом Ж. Батаем²⁴⁹, понимание культуры как бытия симулякров обозначил именно Ж. Бодрийяр. Вследствие подмены жизнь индивида превращается в симуляцию самой себя, поскольку, по словам Ж. Бодрийяра, симулякр не есть сокрытие истины, он сам – истина, скрывающая то, что ее не существует²⁵⁰. Если этого не понимать, то можно, наедине с экраном оставаться до собственной физической кончины (такие примеры уже есть). Как пишет Ж. Бодрийяр, будучи пределом всего реального, смерть не может являться объектом симуляции²⁵¹. По сути, она становится последним средством разрешения всего того, что не смогла разрешить подверженная симуляции жизнь, исподволь лишенная ею действительных, подлинных целей и ценностей.

В понимании Ж. Бодрийяра симулякр предстает в качестве такого элемента культуры, который сам по себе «ничего не обозначает». Иначе говоря, симулякр – это нулевое бытие, опознаваемое посредством эффекта воспроизведения, указывающего на воспроизведение, но при этом ничего не обозначающего и не несущего смысла. Пустота, поверхность – именно такие свойства принадлежат симулякру, что дает основание Ж. Бодрийяру называть механизм существования культуры искусственной машиной. На первый взгляд, отражая действительность, экран производит и воспроизводит некое её подобие. Однако в действительности, он тиражирует лишь пустоту, глядя в которую, мы думаем, что видим саму объективную реальность, находящуюся за его пределами.

²⁴⁸ Саенко Н. Р. Концептуальные интерпретации нигитологии культуры : специальность 24.00.01 "Теория и история культуры" : диссертация на соискание ученой степени доктора философских наук. Санкт-Петербург, 2012. 342 с.

²⁴⁹ Батай Ж. Сумма атеологии: философия и мистика. М.: ВРС, 2016. 564 с.

²⁵⁰ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. М.: Рипол-Классик, 2006

²⁵¹ Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть (пер.: Зенкин С.Н.) М.: Рипол-Классик, 2021, 512 с.

Как было показано выше европейская традиция нигилизма, имея длительную историю, была обусловлена латентным кризисом аксиологии и телеологии культурного и общественного развития, а также неопределенностью выбора приоритетов дальнейшего культурного развития в течение более чем двух последних столетий европейской истории. По существу, культурный нигилизм и инспирируемый им последующий нигитогенез становятся инструментами редукции достигнутого уровня культурного развития, имеющей целью радикальный отказ и последующий «перезапуск» всего этого процесса в алармистском режиме.

XX век стал периодом проявления наиболее радикальных нигилистических тенденций в европейской культуре. Их усугубление вызвала, с одной стороны, критика сложившейся культурной традиции интеллектуальным течением постмодернизма. С другой, последующий за ней переход к информационно-коммуникационной культуре нового типа, в значительной степени опирающейся на прогресс в сфере создания и массового распространения индивидуальных мобильных устройств экранного типа.

В данном контексте массовая, мобильная и иммерсивная экранная культура сохраняет свою симулятивную природу, что делает ее неспособной решать целый ряд наиболее актуальных и злободневных вопросов бытия современного человека и человечества. Виртуализация восприятия и мышления индивида приводит к подмене целей и ценностей его индивидуального бытия их симулякрами.

Массовая культура сформировала самостоятельные жанры, которые можно назвать цифровой утопией и цифровой антиутопией, эталонным текстом которых стала картина 1999 года Л. Вачовски «Матрица». Аргументацией представленной позиции служит конференция Code, проходившая в 2016 году. Один из выступающих – Илон Маск – сказал по этому поводу так: «Мы абсолютно точно идем к

тому, что игры станут неотличимы от реальности. В них можно будет играть на любой приставке или компьютере, которых будут миллиарды по всему миру, и шансов, что наша реальность является базовой, тоже может быть один на миллиарды»²⁵². Парадоксальность сложившейся ситуации просматривается в том, что, вызываемая прогнозом Маска тревога снимается другим, не менее авторитетным для нас мнением. Как писал Э. Кассирер, мир человека – это символический мир, в котором человек плетет сети смыслов, опосредующие его восприятие вещей. Это, по мысли культуролога, и является источником красоты. Иными словами, вся эта красота – некий двойник подлинной реальности, царство иллюзий²⁵³.

Конспирологические теории и жанр цифровой антиутопии формируются, потому что экран как результат развития информационных технологий и информатизации является, с одной стороны, посредником между человеком и миром. С другой стороны, он опознается в качестве самостоятельного глобального субъекта, воздействующего на сознание человека, задающего смысловое содержание культуры и определяющего стратегию человеческого поведения. Возрастающая степень агрессии экранных технологий и их «вампиризма» в последние десятилетия спровоцировала появление ряда зарубежных исследований, посвященных «цифровому субъекту». Речь идет о некоем самостоятельном феномене информационной системы, в роли которого выступает экран²⁵⁴.

Будучи формой отражения и инструментом репрезентации реальности, экран отзеркаливает и меняет до неузнаваемости взаимодействие субъекта и объекта культуры. Если в XX веке телевизор был объектом, с которым пассивно взаимодействовал субъект, то в

²⁵² 12 цитат Илона Маска с конференции Code. Url: <https://rb.ru/longread/musk-quotes/>

²⁵³ Кассирер Э. Философия символических форм: В 3 тт. / Пер. с нем. С. А. Ромашко. М.—СПб.: Университетская книга, 2002.

²⁵⁴ Multiple intelligences: The theory in practice : A reader / Howard Gardner. - New York: Basic books, Cop._1993. - XVI, 304 pp.

условиях цифровой действительности экран – это 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*. Экран не просто отражает, он всегда копирует, воспроизводит действительность посредством цифровых образов.

Прогнозируя развитие экранной культуры в ближайшем будущем, можно предположить, что *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 надындивидуальной структурой, оперирующей межсубъектными взаимодействиями, а эффекты симуляции рождают в экранной культуре феномен нарциссизма: мы любуемся, как нам представляется, культурой, но в действительности вместо культуры мы влюбляемся в ее отражение. Наше собственное «Я» становится подобным этому подобию, или тоже симулякром, который нам видится чем-то поистине действительным, реальным, выступая частью нас самих. Таков автопортрет *homo screen*. Его обаяние обусловлено тем, что симулякры всегда привлекательны, создавая у *homo screen* эффект влюбленности в свое собственное подобие, в свое собственное «Я». Потому симулякры всегда инициируют исчезновение реальности, бытия и целостности культуры.

Поскольку культура словно расщепляется на пространство хаотичных, не связанных между собой элементарных неустойчивых образов или копий, можно констатировать, что по большому счету культуры больше нет. На смену культуре пришло экранное пространство

как совокупность неустойчивых, лишенных связи с реальностью образов. Их цель не отражать реальность, а делать реальность потребляемой и насыщенной для самого субъекта, воздействуя на него, на его сознание и поведение.

Вследствие этого симулякры всегда манипулятивны. В симулякрах важна эмоциональная составляющая и зрелищность, а также товарная составляющая. В ситуации, когда, производя симулякры, экран лишен возможности отражать действительность, восприятие и существование субъекта зависит от того, как симулякры отражают его бытие и в каких образах. Это важно по одной простой причине. Реальный человек и реальные культурные процессы полностью нивелируются и изымаются экранной культурой, оставляя 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»²⁵⁵.

Другими словами, посредством симулякров, наполняющих некое эфемерное пространство восприятия, экран становится активным цифровым субъектом, способным не только отражать и воспроизводить, но и при условии использования цифровых инструментов, например, машинного обучения целенаправленно собирать информацию и даже самообучаться²⁵⁶. Не случайно сегодня в экранной культуре существует понятие «дипфейк». Последнее обозначает искусственную нейронную сеть, которая соревнуется с другой нейросетью, создавая фальшивые обратные связи с целью тестирования действительности и алгоритмов работы связанной с ней другой нейросети.

²⁵⁵ Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: РИПОЛ классик, 2021. 510 с.

²⁵⁶ Финн В. К. К структурной когнитологии: феноменология сознания с точки зрения искусственного интеллекта // Вопросы философии. 2009. № 1. С. 88-103.

Как было указано ранее, экран становится когнитивной структурой, лишенной конкретного и реального содержания. Как когнитивная структура экран содержит в себе и порождает определенные ментальные представления (суждения человека о мире, правила, понятия, образы и аналогии, а также когнитивные искажения). Поэтому экран – это не только транслятор смыслов, это и транслятор контекстов, уровней понимания и разнонаправленной трактовки понятий, новостей, суждений. При этом посредством нескончаемой симуляции и подмены истинности информации перестает иметь свою ценность, вследствие чего истинное может оказаться ложным, а ложное истинным. Здесь вступает в силу принцип личной веры или доверия человека к экрану и к его эффектам.

Примером подобной симуляции являются фейковые новости или фейки. «Постмодернистская или даже постпостмодернистская реальность – констатируют Ю. А. Головин и О. Е. Коханая – включает в себя не только симуляцию. Она отмечена также замещением субъекта разнообразными безличными структурами, под знаком которых получает приоритет производство знаковых, а не материальных ценностей. Не зря говорится, что главным товаром в информационном обществе, которое и приходится на время постмодерна, является сама информация, что приводит к смене познавательной парадигмы, делая ее основой всего»²⁵⁷.

По мысли ученых, «сама система ценностей, существовавшая ранее, исчерпала себя полностью, что и привело к необходимости в новых этических основаниях и ценностных ориентирах. К тому же новейшие технологии, проникая сегодня во все сферы жизни и, прежде всего, в систему коммуникаций, позволяют СМИ охватывать весь диапазон реальности, каждое хоть какое-нибудь значимое событие и заменять его собственным симулякром, тем самым перекраивая практически всю

²⁵⁷ Головин Ю.А., Коханая О.Е. Создание и трансформация социокультурных симулякром в современных медиа // Челябинский гуманитарий. № 3 (53), 2020. С. 76-82.

реальность. Они воскрешают ее в системе знаков и переводят в гиперреальность, создавая как бы новую картину мира»²⁵⁸.

За счет трансляции фейков и бесконечного воспроизводства симулякров экран превращается в сложную вычислительную машину, хаотично транслирующую смыслы и конструирующую алогичное, небинарное пространство информации. Выступая в качестве информационного агента либо глобальной информационной системы, экран порождает определенные смыслы и эффекты. Несмотря на то что они могут быть ложными и бессмысленными, человеку экранному они кажутся вполне логичными в силу отсутствия для него возможности увидеть весь принцип работы вычислительной системы. Соответственно, в ситуации, когда Номо screen является лишь внутренним наблюдателем, глобальная бессмыслица может иметь для него конкретный смысл в каком-то локусе системы. Более того, посредством своего мышления Номо screen с необходимостью будет рационализировать действительность, «стягивая» смыслы в точку своего присутствия.

Согласно зарубежному исследователю Д. Буржеусу, информационные системы следует понимать как «системы компьютерного и программного обеспечения, которые используются для сбора, хранения, обработки, создания и распространения данных»²⁵⁹. 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. В их числе блоги, вики, социальные сети, новостные ленты и др. В центре такой технологии находится учащийся с его личными интересами, что

²⁵⁸ Там же. С. 82.

²⁵⁹ Bourgeois David T., Information Systems for Business and Beyond [Электронный ресурс]. URL: <https://bus206.pressbooks.com/chapter/chapter-1>. Дата обращения: 10.04.2022.

позволяет констатировать наличие не просто системы обучения, но настоящей обучающей окружающей среды»²⁶⁰.

В этой связи 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 сверхприродного. 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»²⁶¹.

Безусловно, многие философы были правы, считая, что техническая среда выступает как среда искусственного замещения природного бытия человека. Именно экран представляется такой искусственной средой, которая заменяет реальное бытие как бытие естественное. Это среда, в которой главным элементом является не информация, как бы парадоксально это ни звучало, а образы, которые конструируются, выстраиваются 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

²⁶⁰ Десятова Л. Инновации. Заинтересованность. Воодушевление // Дополняя реальность: XII Международный форум образовательных технологий «Дополняя реальность». Сборник тезисов. МО, Щелково: Издатель Мархотин П.Ю., 2011. С. 21-29.

²⁶¹ Ортега-и-Гассет Х. Размышления о технике [Электронный ресурс]. URL: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/gas_raz/02.php. Дата обращения: 25.03.2022.

виртуальной среде. Встали вопросы самоидентификации, истинной реализации биологических потребностей, природно-физиологических возможностей. Электронная среда стала второй средой обитания человека, точнее, его копией-симулякром. Феномен осознания пустоты становится внушительным, как явление симулятивного порядка»²⁶².

Можно сказать, что культура посредством трансперсонального субъекта генерации идей, смыслов и инструментов, каковым является экран, формирует глобальную область информационных взаимодействий субъектов культуры, структурированных и связанных между собой определенным образом. Эти взаимодействия построены по сетевому принципу, а любая сеть есть самоконструирующаяся и самообучающаяся система. В этом плане цифровая среда получает свое наполнение и бытие посредством экрана, превращаясь в независимую коллективную систему обработки, анализа и целенаправленного создания информации, в 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, в котором смыслы создаются хаотическими структурами и образами. С другой стороны, 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 в критическом переосмыслении не только культуры, но и человека в современной культуре, результатом чего становится оперирование понятием «homo screen». Симуляция культуры

²⁶² Волков С. Н. Мир экранной культуры как фактор симулятивности реального бытия // Культура в фокусе научных парадигм. 2021. № 12-13. С. 58-64.

служит для самого процесса способом адаптации к действительности – к действительности, в которой процветает недоверие к самой объективности, но, тем не менее, порождаются эффективные, пусть и непрозрачные, формы социальности.

Бытие экранной культуры уже не только отличается от существования природы, но и трансформирует структуру знака, который во многом благодаря экранным технологиям существует сам по себе, не отсылая более ни к референту, ни к реальности. В культуре Ренессанса знак теряет жёсткую обязательную связь с одной функцией и конкретными значениями и поэтому общество вступает в эпоху симуляции.

В книге «Прозрачность зла» Ж. Бодрийяр оценивает современную культуру как состояние симуляции, в котором «мы обречены переигрывать все сценарии именно потому, что они уже были однажды разыграны – все равно реально или потенциально. ...Мы живем среди бесчисленных репродукций идеалов, фантазий, образов и мечтаний, оригиналы которых остались позади нас»²⁶³. Соглашаясь с позицией Ж. Бодрийяра в том, что симулякры активны, обладают силой воздействия на реципиента, обратим внимание на то, что знаки на экране по причине собственной множественности, тиражируемости, превалирования эстетического над онтологическим, семантическим и нравственным вытесняет неэкранную реальность из бытия культуры и человека.

Экран активно противопоставляет прежней реальности насыщенность и красочность собственных образов, привлекая к себе также удобством доступа и уровнем информативности, скоростью и оперативностью подачи информации, которую выбирает пользователь, и при этом безопасностью и отсутствием ответственности. Все это приводит к постепенному вытеснению реальности *de facto* с

²⁶³ Бодрийяр Ж. Прозрачность зла. М.: Добросвет, 2000. С. 88.

последующей заменой ее реальностью de imago посредством процессов, которые становятся технически и технологически всё более разнообразными; также это приводит к её виртуализации с последующей трансляцией создаваемых виртуальных образов через экран зрителю. Восприятие и сознание пользователя, все в большей степени адаптируясь к доминирующим способам предоставления внешней информации, трансформируется и превращает тем самым зрителя в зависимого от этих процессов реципиента, а сам экран – в онтологически неустранимый «протез» его же сознания и восприятия.

Экран стремительно вознесся на коммуникативный Олимп, вытеснив все остальные устройства. Этим он безусловно в какой-то мере обязан прежним инженерно-техническим изобретениям в сфере кинематографа и телевидения, но главное потому, что изобретенное когда-то цифровое кодирование информационных массивов позволило минимизировать не только их фактические объемы хранения, но и физические объемы устройств для хранения, поиска, селекции и репрезентации информации, то есть уменьшить настолько, что сегодня первое, второе, и третье, и четвертое вместе взятые умещаются в руке человека. В связи с этим изменился и сам характер информации. Например, в том случае, если на экране прокручивается текстовая строка, от представляемого ей текста физически не остается генетически-связанных атрибутов письма или печати, которых ныне полностью заместил цифровой код. Проблема здесь состоит в том, что экран мобильного электронного устройства, создавался не для этого, точнее и для этого в том числе. Модально коммуникация, осуществляемая посредством экрана, ориентирована на визуальные, то есть невербальные образы и в том случае, если к ним добавляется текст, содержательная сторона акта коммуникации с участием экрана обретает черты разномодальности, а еще чаще – даже и полимодальности. Этот эффект возникает, в частности, в том случае, если транслируемая визуальная

информация сопровождается не только экранными субтитрами, но и звуковым комментарием, тем временем как сама картинка, подвергается постоянной графической коррекции, например – преднамеренной импликации графических образов или персонажей, в самой реальности отсутствующих. Все это поступает в поле восприятия пользователя, создавая внутри этого поля образ реальности, который к самой реальности может иметь отношение только приблизительное.

Таким образом, фактически экран создает свой собственный, цифровой образ реальности, обнаруживающий в каждый момент его предоставления зрителю разную степень достоверности той реальности, которая симулируется этим образом. Это, в свою очередь, означает, что процессы создания и предоставления реальности в виде последовательности ее виртуальных образов, непрерывно сменяющих друг друга, какой-либо непосредственной нужды в наличии самой этой реальности не испытывают. В лучшем случае объективная действительность окажется нужна им лишь в качестве фона, на котором будет «дорисовано» все остальное или сырого материала, из которого, используя существующие технологии обработки или создания визуальных образов, можно будет затем «вылепить» все, что угодно. После чего «непригодный» (по тем или иным причинам) для видеотрансляции материал будет просто выведен за пределы экранного пространства коммуникации или, иначе говоря, аннигилирован, поскольку, будучи уже использованным в виде информационного фона или «сырья», в неиспользованных остатках которого в последующем далее не обнаруживается вообще никакой нужды. 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.

Однако экран никогда не аннигилирует реальность так, чтобы после этого в восприятии или сознании зрителя образовывались какие-то пустоты: они всегда превентивно и целенаправленно заполняются созданными виртуальными образами, симулирующими пространственно-хронологическое единство и непрерывность отцензурированного образа реальности настоящей.

Подобно тому как в традициях прежней журналистики или политики господствовало железное, неизменное правило никогда не говорить всего, современная виртуальная журналистика (или политика) придерживается дважды железного правила никогда не показывать всего. Причем делать это нужно 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, который оказывается более чем удобным и подходящим средством не только массового информирования, но и манипулирования массовым восприятием и сознанием, поскольку позволяет целенаправленно формировать массовое мнение и представление о настоящей реальности через ее искусственно сфабрикованный экранный образ.

Феномен аннигиляции реальности посредством специально созданного для этой цели инструментария Ж. Бодрийяр называет «имплозией», обозначающей взрывное, лавинообразное схлопывание чего-либо внутрь самого себя. Одновременно и признаками, и генеративами наступающей имплозии становятся симулякры, формирующие на месте имплозирующей реальности гиперреальность как ее образ, целенаправленно задаваемый для восприятия «массами», которые сами в свою очередь занимают место имплозирующего социума.

Коммуникация между гиперсоциальностью «масс» и гиперреальностью окружающего их виртуального пространства с

помощью технических и электронных устройств, заранее запрограммированных на симуляцию, наглядно показана в фильме братьев Вачовски «Матрица» [The Matrix]. Первым кажется, что они и есть «общество», существующее вполне «реально» в пространстве симуляции второго. Сюжет фильма представляет собой похождения внутри матрицы группы несогласных с этим бунтарей. Латентный и неустранимый ужас фильма состоит в том, что на основной вопрос: насколько далек созданный образ «матрицы» от того, к чему движется мир? – ответить невозможно. Можно сказать только, что эта дистанция определенно сокращается.

Первые жертвы этой надвигающейся виртуализации уже налицо: отмечен целый ряд случаев, когда сидящие перед экраном компьютерного монитора геймеры теряли сознание или даже умирали от физического истощения. Эти тревожные прецеденты прямо указывают на то, что аннигиляция реальности с последующим ее замещением виртуальностью посредством экрана прошла более чем успешно, поскольку вместе с этой реальностью в прямом смысле слова аннигилировали и те, кто находился во власти аннигилятора.

В настоящее время интенсивность процесса экранного вытеснения реальности достигла такой глубины, что сегодня можно говорить о симуляции если не всей сферы мировой политики, то, по крайней мере, значительной ее части. Сегодня политические системы ряда государств возглавляют персоны, выглядящие как виртуальные персонажи, за речами и действиями которых стоят сторонние интересы. Общая бессодержательность характера их действий и речей, временами приобретающих абсолютно карикатурные, гротескные черты, порой доходит до абсурда. Однако экранные образы всех этих «голых королей» XXI столетия рисуют их как то, что в данный момент времени именно и «необходимо» тому или иному социуму, несмотря на то, что они публично говорят одно, делают полностью противоположное

сказанному, а обещают на будущее еще что-то третье, не имеющее, как правило, к реальной ситуации вообще никакого отношения. Все это приводит в действительности к аннигиляции уже не воспроизводимой СМИ, а самой настоящей физической реальности – политической, экономической, культурной, социальной – во всех ее формах, а за экранными образами вследствие этого остается все меньше и меньше настоящего содержания. И все это есть та историческая реальность, в которой пребывает современный мир. Аннигиляция реальности и замещение ее через экран виртуальными образами приводит к доминированию симуляции – конструированию тех или иных виртуальных идентичностей, содержательная сторона которых не реферируется исторической действительностью, а потому остается, по существу, искусственно сфабрикованным конструктом, не релевантным объективной реальности.

Причины перманентной фабрикации симулякров такого рода связаны также с тем, что псевдосемиотика симуляции не имеет возможности сформировать свою фактическую преэминентность по отношению к истинной семиотике исторически сформировавшихся культурных систем, поскольку псевдодействительность симуляции, основанная на подмене семиозиса мимесисом, представляет собой лишь имитацию базисных семиотических характеристик традиционной культуры, в значительной степени опирающуюся на псевдосинтаксис хаотического чередования симулякров и попыток придания этому чередованию видимости какой-либо осмысленности. В частности, инициаторы аннигиляции пытаются преодолеть эти ее сомнительные последствия посредством запуска безостановочного процесса технического и технологического совершенствования основного средства организации этой аннигиляции – экрана. Однако все это есть не более чем имитация борьбы, причём борьбы с симптомами недомогания, а при этом истинные причины его остаются без внимания. Подобная имитация

может только отсрочить закономерный финал всей этой стремительно развивающейся истории, но совершенно точно не сможет его предотвратить.

Одной из иллюстраций представленной позиции служит фильм «Я вернусь» (“Be Right Back”), созданный в рамках уже упоминаемого британского сериала «Черное зеркало». Сюжет выстраивается вокруг молодой супружеской пары – Эшли и Марты. Примечательно, что на фоне своей жены, чья профессия связана с дизайном, работающий на доставке товаров Эш предстает более инфантильным. Будучи погружен в экран своего смартфона с целью примерить на себя роль блогера, он слабо и негативно реагирует на окружающий его мир и ведет себя скорее, как подобает подростку, нежели отцу семейства. 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 он ее не слышит.

Так, например, собираясь готовить обед, женщина пытается советоваться с Эшли относительно того, какие продукты использовать: сушеные томаты или свежие. Однако, не услышав одобрения от поглощенного происходящим на экране мужа ни по одному из предложенных ей вариантов, Марта идет ва-банк. «Тарелка только одна, – сообщает она супругу. Поешь из ботинка?» На что Эшли, не поднимая головы от экрана, отвечает положительно, так и не разобравшись в подвохе.

Смартфон настолько входит в повседневность Эшли, что Марта с тревогой вынуждена констатировать: «тебя туда засасывает, он (смартфон) 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 Марты как должное, без каких-либо упреков и

недовольств, что, безусловно, свидетельствует об искреннем чувстве, которое героиня испытывает к своему избраннику.

К сожалению, уйдя в один из дней на работу, Эш так и не возвращается домой. 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 такое состояние Марты, ее подруга Сара, также пережившая смерть мужа, предлагает ей свою помощь. Она советует Марте подписаться на сайт, в рамках которого молодая вдова сможет общаться с Эшли также, как происходит, например, общение в чате, обмениваясь с ним информацией. Учитывая, что Эшли был фанатом соцсетей, речь идет о способности программы имитировать манеру речи 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 и дозируя их подачу 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 тем более оказывается для нее важным, что она готовится стать матерью, вынашивая 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, которая представляет собой созданный по образу реального Эшли клон. Он не нуждается ни во сне, ни в отдыхе, но вполне успешно может имитировать эти действия. При этом его секс безупречен, поскольку информация, которой располагает искусственный Эш, добывается им с порносайтов. Так смс-сообщения эволюционируют до

полноценной коммуникации, а дальше – до непосредственного телесного контакта.

Однако, спустя какое-то время, Марта начинает испытывать раздражение от своего партнера. В одном случае ее претензии касаются предсказуемости действий клона, 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 клон изгоняется на чердак, куда к нему время от времени забирается подросшая дочь Эшли и Марты. Девочка коротает с ним часы досуга, на которые у ее мамы не хватает времени.

Вне всяких сомнений, крах игры, затеянной на какое-то время отчаявшейся Мартой, оказался неизбежным, поскольку клон – это всё-таки муляж, имитация образа, симуляция реальности, за которой стоит лишь видимость обозначаемой действительности. Клон с очевидностью демонстрирует «принципиальное присутствие отсутствия реальности»²⁶⁴.

В ситуации, когда Марта развивалась и зрела вследствие наступившего ее в минуты трагедии материнства, клон Эшли вошел в ее жизнь как данность, основные параметры которой оставались неизменными. Несмотря на то что клон охотно подвергает себя коррекции (так, отсутствующая на его теле родинка, которая была характерной приметой Эшли, появляется в тот же миг, как только Марта упоминает о ней и т.д.), его преобразование происходит исключительно извне. В действительности он являет собой маскируемую оболочкой некогда дорогого Марте человека пустоту, отмеченную способностью мимикрировать сообразно обстоятельствам.

В полном согласии с изображёнными на экране предметами, отмеченными двойственностью, которая опознается в их нехватке в силу присущей им неподлинности, и переизбытком, обусловленном их

²⁶⁴ Там же.

тотальным присутствием, складывается судьба клона. С одной стороны, он тяготит Марту тем, что нарушает собой ее личное пространство. С другой стороны, будучи рядом с женщиной, он самим фактом своего существования вопиет о ее одиночестве.

В книге Б. Элтона «Слепая вера» мы находим сюжет отличный от предложенного британскими кинематографистами, но в русле которого могло происходить становление Эшли-блогера. В ней несколько преувеличенно, но достаточно правдоподобно рассказано о том, как сначала условием, а затем и причиной опустошения (обесмысливания) социальных взаимодействий и их в дальнейшем аннигиляции становится тотальный экранный блогинг:

«– Я заглянул на вашу персональную страничку, Граффорд, – сурово сказал исповедник Бейли. – А еще я проверил вашу ячейку на сайте нашего района. Граффорд опустил глаза, понимая, что последует дальше. Для того чтобы выдернуть его из толпы, у исповедника Бейли не могло быть иной причины.

– Я даже поискал на глобальных видеоресурсах, однако... – с каждым слогом голос отца Бейли становился все суше, – однако так и не нашел вашего родильного ролика. – И все-таки, почему вы не исполнили свой долг перед обществом и не выложили в интернет родильный ролик?»²⁶⁵

Приведенные примеры дают основание утверждать, что «виртуальная реальность не выступает как автономный род бытия, онтологический горизонт <...> она <...> не род, но недо-род бытия»²⁶⁶, а недовоплощенное сущее, которое являет собой оборотную сторону образа виртуализированного существования, где нет места подлинности. Происходит это по той причине, что экранная культура, виртуализирующая пространство человеческой жизни, с неизбежностью

²⁶⁵ Элтон Б. Слепая вера // Иностранная литература. 2009. № 4. С. 3–179.

²⁶⁶ Хоружий С. С. О старом и новом. СПб.: Алетейя, 2000. С. 345.

принуждает пользователя к тем самым нереальным иллюзорным формам бытия.

Соответственно, погруженные благодаря постоянному присутствию в человеческом бытии портативного личного экрана в лишенную «собственных аутентичных форм...»²⁶⁷, как и возможности их творчества, виртуальную реальность, индивиды постоянно находятся в ситуации «нехватки существования», в которой есть место для чуда. Налицо экзистенциальная фрустрация, маркеры которой – «внутренняя пустота, экзистенциальный вакуум, «переживание бездны»»²⁶⁸.

Выводы по параграфу 2.1.

Экранное пространство и время не являются «априорными конструкциями логического сознания» (И. Кант), поскольку задаются этому сознанию принудительно и извне. Вторгаясь в реальную жизнь человека, экранные технологии изменяют ее течение, целеполагание, направление развития, предлагая вместо одних ценностей и ориентиров другие, имеющие только внешнее, поверхностное подобие реального.

Будучи формой отражения и инструментом репрезентации реальности, экран в то же время меняет до неузнаваемости взаимодействие субъекта и объекта культуры. В условиях цифровой действительности экран – это не просто объект, он становится самостоятельным субъектом, активно «втягивая» в себя человека, подчиняя его своим смыслам и структурам, делая его проводником многообразной медийной практики. Экран не просто отражает, он всегда копирует, воспроизводит действительность посредством цифровых образов.

В параграфе сформулирован культурфилософский прогноз, в соответствии с которым в ближайшем будущем Homo screen станет

²⁶⁷ Хоружий С. С. Человек и его три дальних удела // Вопросы философии. 2004. № 1. С. 54.

²⁶⁸ Мамонова В. А. Внутренний диалог в полночь экзистенции (часть 1) // Теоретический журнал Credo new. СПб, 2010. № 4(64). С. 83

придатком экрана, а принцип экранности 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.

Экранные симулякры времени и пространства инициируют исчезновение реальности, бытия и целостности культуры. Симулякры всегда манипулятивны. В симулякрах важна эмоциональная составляющая и зрелищность, а также товарная составляющая. В ситуации, когда, производя симулякры времени и пространства, экран лишен возможности отражать действительность, восприятие и существование субъекта зависит от того, как симулякры отражают его бытие и в каких образах. Это важно, потому что реальный человек и реальные культурные процессы полностью нивелируются и изымаются экранной культурой, оставляя пустые структуры и блуждающие знаки между ними. Другими словами, посредством симулякров, наполняющих некое эфемерное пространство восприятия, экран становится активным цифровым субъектом, способным не только отражать и воспроизводить, но и при условии использования цифровых инструментов, например, машинного обучения целенаправленно собирать информацию и даже самообучаться.

Как когнитивная структура экран содержит в себе и порождает определенные ментальные представления (суждения человека о мире, правила, понятия, образы и аналогии, а также когнитивные искажения). Он не только транслятор смыслов, но и транслятор контекстов, уровней понимания и разнонаправленной трактовки понятий, новостей, суждений. С семиотической точки зрения, экран становится когнитивной структурой, лишенной конкретного и реального содержания, который посредством нескончаемой симуляции и подмены истинность информации перестает иметь свою ценность.

2.2. Спектр иллюзий, создаваемых экранными играми

Экранная экспансия, помимо ее использования для решения чисте́ прагматических задач, привела к появлению феномена ширококомасштабной, поистине массовой увлеченности компьютерными играми, которые заняли значительное место в индустрии развлечений. Компьютерные видеоигры занимают одно из ведущих мест²⁶⁹ в современной экранной культуре.

Современный геймер, имея достаточно совершенное устройство, позволяющее технически и интерактивно реализовывать относительно сложные и «захватывающие» игровые сценарии, практически попадает внутрь пространства гиперреальности, о которой писал Ж. Бодрийяр. Отличительной особенностью этого пространства, в противоположность реальности внешнего мира, становится практически ничем не ограничиваемая возможность его непрерывного перцептивно-интерактивного совершенствования, повышения уровня его аудио-визуальной органичности и гармоничности в соответствии с биологическими константами сферы человеческого восприятия, подъема статуса виртуального тропизма по отношению к основным сенсорным каналам организма человека и достижения уже сейчас фактического соответствия такого уровня идентичности в восприятии человека, который совсем недавно казался недостижимой фантастикой.

Сегодняшняя виртуальная игровая реальность способна уже не только генерировать необходимые для поддержания уровня вовлеченности в игру иллюзии и эмоции геймера, но и манипулировать ими на высоком уровне достоверности. Тем самым крепнут основания для утверждения того, что в сфере игрового познания и взаимодействия с

²⁶⁹ Терещенко О. В., Цыганкова В. П. Методы исследований аудитории массовых многопользовательских онлайн-игр // Культура и технологии. 2019. Т.4, № 4. С. 141-154.

окружающей действительностью виртуальное пространство оттесняет физическую реальность внешнего мира, замещая (и вполне успешно) одну онтологию человеческого бытия другой – этот вопрос по своей сути философский.

Как известно, прежде чем перейти к игровой практике, желающие принять участие в игре должны предварительно обговорить (и договориться) ее условия или правила – так это, во всяком случае, было принято в подавляющем большинстве исторически сложившихся видов игровой практики человека. Правила игры, принятые и подтвержденные всеми участвующими в ней сторонами, во-первых, становились прескрипциями формирования специфического игрового хронотопа. Во-вторых, создавали условия для реализации сюжета игры внутри этого игрового пространства, задавая отдельные игровые статусы ее участников («игровые аскрипции»), и субординируя их внутри общего перечня, необходимого для реализации конкретного игрового сюжета в игровой форме. Считалось, что опровергнуть фундамент, или базис структуры игры, просто невозможно.

Однако казавшаяся до того незыблемой сила этой многотысячелетней исторической традиции игры оказалась поколеблена вследствие ряда обновлений. Речь идет о таких, которые были инспирированы прогрессом в развитии новой разновидности игровых практик – компьютерными играми – и которые за короткий промежуток времени просто смели многое из того, что казалось не подлежащим никакой ревизии прежде.

Достигнув определенного уровня инженерно-технического и сенсорного совершенства, современная игровая практика в виртуальном пространстве будто бы заявляет каждому вновь в нее входящему геймеру – нет больше условий, а те, которые остались – только ты их источник, и ты же их законодатель – «*Tu es lex*» («Ты есть закон» – лат.). Не случайно перечень игровых опций, предлагающихся геймеру в современном

варианте компьютерной игры, позволяет по отношению к уже сделанному им инициальному выбору сюжета, или типа игры – далее свободно выбирать.

Кажется, что условий действительно больше нет, и то, что есть перед виртуальным образом геймера в виртуальном пространстве игры, – это и есть практически абсолютная свобода, недостижимая в реальности. Это первая иллюзия, потому что выделить пространство игры из пространства реальности можно только посредством условий. Другое дело, что их можно сделать практически незаметными. В обычной реальности это невозможно, а вот в виртуальной – получается несопоставимо более эффективно. Это есть важнейший вопрос философии самой игры: имеют ли возможность создатели игрового сюжета в его виртуальной версии предоставить геймеру полную, безусловную свободу?

Для этого нужно, как минимум, сделать игру неотличимой от реальности. В настоящее время, как это можно наблюдать, все усилия разработчиков игр направлены в первую очередь именно на это. В частности, лидеры этого бизнеса активно разрабатывают так называемый *immersive simulator* («иммерсивный симулятор»²⁷⁰) с целью его внедрения в игровую практику в ближайшее время. Подобные технологии, ожидаемые в ближайшем будущем, «растворяют» экран, им становится среда обитания и взаимодействия геймера.

Что лежит в основе привлекательности превращения игрового экрана в игровую среду? К числу высших психических функций ЦНС человека относится функция воображения, активная эксплуатация которой началась задолго до эры «компьютерного бума». Тысячелетняя эволюция смогла наделить головной мозг человека не только способностью к коммуникации, которой обладает любое живое существо – имеется в виду

²⁷⁰ Фролов А. Восемь принципов иммерсивного симулятора: деконструкция жанра // Skillbox.ru/ (Электронный ресурс). Код доступа URL: <https://skillbox.ru/media/gamedev/8-printsipov-immersivnogo-simulyatora/> (Дата обращения: 09.01.2023).

индивидуальная информационная система, о чем подробно повествуется в параграфах первой главы. Помимо этого, человек имеет потенциальную возможность выступить творцом своей индивидуальной концептуальной (смысловой) системы. Необходимость решения такой задачи проявляется за счет способности воображать, достраивая, воссоздавая, внутриспсихически дополняя все то, что человек чувствует, видит и слышит²⁷¹.

С этой точки зрения всякая игра есть по определению модель (форма отражения) реальности, а моделировать что-либо, в том числе и реальность, возможно только на основании условий и правил. Именно на этой основе происходит определенная редукция реальности, посредством которой внутри ее модели возникают возможности для актуализации функции воображения. Условия игры имплицитно принимаются игроком по факту осознания им своего собственного участия в игре. Если геймеру посредством эксплуатации его воображения удастся создать иллюзию не игрового, а реального пространства, тем самым заданные условия перестают для него быть заметными.

Приходится констатировать, что именно несопоставимый с другими формами моделирования реальности, уровень интерактивности виртуальной игры дает возможность геймеру перенестись в сферу своего воображения на таком уровне сенсорного совершенства, который ныне является практически уникальным²⁷². Переходя от исторически сложившихся ролей читателя или зрителя, геймер в пространстве экранной игры обретает истинную, как ему кажется, субъектность, выбирая свою виртуальную «судьбу», траекторию вхождения в пространство игры и следования через него, влияя на окружающие его

²⁷¹ Гимельрейх С. Курс лекций по игровым механикам для магистрантов программы «Game development» // Флагман журналистики. 2019. № 9. Код доступа 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).

²⁷² Денисова А.И. Компьютерные игры как феномен современной культуры // Livejournal.com/(Электронный ресурс). 2012. № 4. Код доступа URL: <https://gamer.livejournal.com/509906.html> (Дата обращения: 07.01.2023).

предметы, события, процессы и верша виртуальные «судьбы» других. Тот, кто прежде был «одним из многих», становится, по существу, демиургом своей собственной виртуальной вселенной, обретая там власть, именно это и формирует восходящий ряд взаимосвязанных («достижимых») игровых аскрипций, приближающих самовосприятие геймера к статусу всемогущего героя.

Именно поэтому отдельные индивиды, не имеющие достаточных реальных ресурсов для осуществления героизма в реальном негероическом мире, либо же не находящие никаких возможных путей для такого становления героем, будучи полностью захваченными экранными возможностями, отчетливо представившимися им в пространстве компьютерной игры, становятся геймерами. Эмоциональная привлекательность виртуального экзистенциала героя не подлежит сомнению – во всяком случае, для самого играющего геймера. Свидетельство тому – признания самих игроков, которые говорили о возникновении эффекта полного психологического отождествления с собственным виртуальным образом уже через непродолжительное время после начала игры²⁷³.

Таким образом, вопрос о том, почему в компьютерные игры массово играют не только не успевшие социально состояться подростки, но и вполне взрослые люди, получает вполне обоснованный ответ. Потому что компьютерная игра не только умело сконфигурирована и создана на высоком уровне технического совершенства, но и обязательно учитывает психологические особенности потенциально вовлекаемых в ее пространство игроков²⁷⁴. Только там, в виртуальном пространстве игры, геймер получает недостижимую в реальном мире возможность стать тем,

²⁷³ Старкова А.В. «Героическое путешествие» в виртуальный мир // Прикладная культурология (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <http://analiculturolog.ru/journal/archive/item/737-heroic-journey-into-the-virtual-world-embodiment-monomifa-in-a-computer-game.html> (Дата обращения: 08.01.2023).

²⁷⁴ Банников А. Опасные иллюзии компьютерных игр // Лайфхакер (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://lifehacker.ru/dangerous-games/> (Дата обращения: 07.01.2023).

кем ему хочется – в том числе и героем²⁷⁵. В данном контексте нельзя сбрасывать со счетов и аспект ответственности (этический поступок). Дело в том, что в виртуальном пространстве экранной компьютерной игры этот сугубо человеческий аспект бытия полностью снимается. Потому, следуя закону игры, который требует придерживаться ее правил, геймер волен игнорировать не только все другие, выходящие за пределы игры законы, но и нормы морали²⁷⁶.

Пределом такой общей «отмены» ответственности становится частная отмена ответственности за сохранение жизни своего собственного образа в виртуальной реальности компьютерной игры. Подобная установка создает возможности для формирования и сохранения в процессе игры второго по привлекательности экзистенциала – экзистенциала бессмертия. Его иллюзорный характер также основывается на факте принятия геймером условий участия в реализации игрового сценария в виртуальном пространстве, и чаще всего после достижения им определенного игрового статуса²⁷⁷. Таким образом, иллюзия бессмертия, по существу, становится частной формой иллюзии достижений, символический опыт переживания которых составляет для геймера крайне значимую часть общего процесса игры.

Еще один важный момент, на который стоит обратить внимание. В настоящее время игра, как таковая, перестала в своей возрастной атрибуции (то есть в норме присущей только детям и подросткам) считаться социально-маргинальным феноменом²⁷⁸. Моделируя в человеческом восприятии многообразно репрезентируемые потоки

²⁷⁵ Леонов А. Цвет и психология: на что влияет цвет в видеоиграх // [school-xyz.com](https://www.school-xyz.com/cvet-i-psihologiya-na-cto-vliyaet-cvet-v-videoigrah) (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://www.school-xyz.com/cvet-i-psihologiya-na-cto-vliyaet-cvet-v-videoigrah> (Дата обращения: 08.01.2023).

²⁷⁶ Кыштымова И.М., Тимофеев С.Б. Влияние видеоигр на геймеров: к проблеме определения трансформационного потенциала игровой активности // Baikal Research Journal. 2019. №4. Code access URL: <https://BaikalResearchJournal/article/n/vliyanie-videoigr-na-geymerov-k-probleme-opredeleniya-transformatsionnogo-potentsiala-igrovooy-aktivnosti> (дата обращения: 10.01.2023).

²⁷⁷ Лопатинская Т.Д. Цифровое бессмертие, или вечная жизнь в виртуально-игровой среде // [Каспийский регион: политика, экономика, культура](#). 2018. № 2(55). С. 151 – 162.

²⁷⁸ Белоусов А. Д. Признаки и предикторы высокой увлеченности несовершеннолетних компьютерными играми // Прикладная юридическая психология. 2011. № 1. С. 164-173.

образов, она тем самым конституирует внутри него же сетку, или матрицу цифровой медиареальности, во всей большей степени превращая ее в инструмент. Последний стирает грани между искусственной реальностью и реальностью настоящей как неким зазеркальем, где реальные роли и статусы превращаются в инвертированные (игровые), меняя свое символическое значение с плюса на минус и наоборот. Именно поэтому «героем» в такой квази-реальности вполне может стать и «жертва», пассивно претерпевшая что-либо. Тем самым достигаемый статус «супергероя» в негероическом мире на контрасте превращается в «супернегероя» в героической реальности виртуальной игры как следствие инвертированной героизации статуса жертвы (там же), что, вообще говоря, уже ранее имело место быть в тоталитарной неомифологии прошлого столетия²⁷⁹.

Возможная глубина эффекта психологического погружения в виртуальное пространство компьютерной игры указывает исследователю на то, что телесность, как образ, не является только лишь естественным физическим объектом, поскольку оставляет пространство для своего завершения в целом ряде современных практик интеракции и коммуникации. Игровые практики в этом отношении также не могут быть исключением²⁸⁰. Само возникновение искусства кино как способа создания сенсорной иллюзии техническим путем, стало тому подтверждением задолго до компьютерной эры. Возникшие позднее телевидение и персональные компьютеры стали лишь технологическим продолжением того же процесса. Историческую и технологическую преемственность форм последнего обеспечило центральное звено, наличие которого объединило их всех. Речь идет об экране, инженерно-технологическое совершенствование которого, по совокупности с

²⁷⁹ Очеретяный К.А. Супернегерой: от суперсилы к ультранасилию // Галактика медиа: журнал медиа исследований. Vol. 2, no. 3. pp. 27 – 46.

²⁸⁰ Очеретяный К.А. Тело как медиа: опыт реконструкции. Автореф.канд.дисс. на соиск.степени канд.фил.наук. СПб., 2015.

изменяющейся экранной периферией, по существу, как определяло ранее весь этот прогресс, так и продолжает определять его и до настоящего времени²⁸¹.

Фактически, уровень эмоциональной привлекательности участия в той или иной игровой практике для современного геймера становится функцией технического совершенства экрана, принимающего на себя роль основного игрового интерфейса, организация которого становится основным средством создания удобства участия в игре²⁸². Экранный интерфейс современной компьютерной игры должен быть организован и иметь визуальную иерархию управляющей виртуальным образом символики, где все конкретные символы должны градироваться по уровню своей важности. Если этого не сделать, геймер может упустить критически значимые изменения²⁸³. Элементы подчиненных уровней важности могут вообще исчезать из меню и появляться только по требованию геймера принудительно тогда, когда это ему нужно. При переходе игры от фаз противоборства к фазам разведки (исследования) все меню может исчезать, автоматически «всплывая» при обострении ситуации или обнаружении противника.

Целями всей этой направленной организации пространства экранного интерфейса становятся рост уровня реалистичности, совершенствование эффектов иллюзорности и, как следствие – повышение уровня общей эмоциональной вовлеченности и притягательности конкретного игрового ресурса²⁸⁴. Последнее способно оказать влияние на принятие геймером субъективного решения об

²⁸¹ Степанцева О. А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества : Автореф. дис. ... канд. культурологии : спец. 24.00.01 «Теория и история культуры». СПб., 2007. 27 с.

²⁸² Иванов М. С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека [Электронный ресурс] // Логистон. 2002. Режим доступа URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict2> (дата обращения: 25.12.2022).

²⁸³ Бурлаков И. В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр. М.: Независимая фирма «Класс», 2000. 144 с.

²⁸⁴ Семькин В. Посредник между геймером и игрой: как интерфейс влияет на восприятие геймплея // Dtf.ru/gamedev/(Электронный ресурс) Код доступа URL: <https://dtf.ru/gamedev/718909-posrednik-mezhdu-geymerom-i-igroy-kak-interfeys-vliyaet-na-vospriyatie-geympleya> (Д.обращения: 09.01.2023).

участии в следующем сеансе как средстве достижения игровых бонусов следующего уровня. Таким образом, массовое компьютерное геймерство, как ценностно-заполняемая форма бегства от «негероического мира», становится своего рода религией. Однако историческое человечество до настоящего времени еще не создало религиозных систем, полностью свободных от иллюзий и ритуалов.

В современной экранной культуре хоррор²⁸⁵ является одним из популярных жанров, представленных в киноискусстве, литературе и компьютерных играх. Первоначально хоррор сложился как литературный жанр в англоязычных странах благодаря прежде всего писателям Г. Ф. Лавкрафту, Д. Пантеру и ряду др.²⁸⁶ Затем получил распространение в кино и в видеоиграх.

Надо отметить, что видеоигры в жанре хоррор пользуются особой популярностью, поскольку выступают не только как сфера проведения досуга. По утверждению З. Фрейда, то, что создано человеком в культуре как «ужасное», представляет собой реализацию фундаментальных свойств человеческой психики, а не просто форму развлечения²⁸⁷. Исходя из того, что за любой деятельностью человека лежит стремление к удовлетворению его потребностей, будет оправданной констатация следующего факта. Видеоигры в жанре хоррор предстают в качестве особой проекции потребностей индивида, отражающей специфику его восприятия транслируемой посредством экрана социокультурной действительности.

Известно, что страх как экзистенциальное переживание имеет множество проявлений. Чувство страха – это глубинное эмоциональное переживание, и исследование данного чувства позволяет полнее понять

²⁸⁵ Здесь и далее до с. 179 используются фрагменты моей статьи: Григорьев С. Л. Хоррор-видеоигры: экранный страх // Общество. Среда. Развитие. 2022. № 4(65). С. 41-47.

²⁸⁶ Липинская А. А., Сорочан А. Ю. Этюды о страшном: хоррор в современных исследованиях // Новое литературное обозрение. 2021. № 6 (172). С. 301-316.

²⁸⁷ Фрейд З. Жуткое // Проект «Весь Фрейд». URL: <https://freudproject.ru/?p=723&ysclid=178mxq6tkh946448375> (дата обращения: 20.07.2022).

человека, раскрыть его природу. Философский анализ страха, ужаса, который испытывает зритель, геймер, пользователь, а также генератива этого чувства даёт возможность очертить экранную экзистенцию человека экрана.

Страх проявляется как тревога, священный трепет, зачарованность неизвестным, а также как экзистенциальный ужас перед небытием. Парадоксальной характеристикой чувства страха является его манящая сила. Оно неприятно, но в своей основе неизменно, а вместе с тем привлекает человека и помогает ему достичь трансцендентного начала мира. Страх является не только губительным и отторгающим чувством, но также выступает в качестве очищающего и возвышающего экзистенциального переживания. Открытие и понимание данных аспектов страха объясняют гармоничную связь игры, зрелища и, как это не парадоксально, гедонистических культурных практик со стремлением испытывать «прирученный страх», «страх понарошку», «безопасный страх». Экран в данном случае как бы возвращает свою исходную функцию – защищать, закрывать от негатива и опасностей реальности, как это делал экран на окне, на печи или камине, закрывая жилище и человека от ветра, пыли, золы, жара.

В «Понятии страха» С. Кьеркегор связывает состояние страха с переживанием Ничто²⁸⁸. Нам почти никогда не удастся преодолеть желание превратить Ничто в нечто, поэтому возможным оказывается вопрос «Что вызывает страх?» Лев 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, расплывчаты, переливчаты), вызывает ужас.

С. Кьеркегор также пишет о внезапном, которое негативно, телесно репрезентировано быть не может. Однако тело способно на

²⁸⁸ Кьеркегор С. Понятие страха / Пер. с дат. Н.В. Исаевой, С.А. Исаева. М.: Академический проект, 2014. 224 с.

репрезентацию внезапного, 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 – это 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»²⁸⁹. «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*»²⁹⁰. В случае прыжков, транслируемых на экране в кинематографических триллерах и хоррор-видеоиграх: монтажных, неожиданных выскакиваний, падений, внезапных исчезновений – форма возникает до всякого смысла, то есть приводит нас снова к кьеркегоровскому отождествлению предмета, вызывающего страх, и ничто.

Экранные технологии в процессе технического прогресса достигли высокого мастерства в способности транслировать бесконечное, перманентно изменяющееся, безграничное, поэтому формы экранного

²⁸⁹ История уродства / под редакцией Умберто Эко. М.: Слово/Slovo, 2008. 456 с.

²⁹⁰ Ямпольский М. «Сквозь тусклое стекло»: 20 глав о неопределенности. М.: Новое литературное обозрение, 2010. С. 397.

страха многообразны: от кинематографического триллера до хоррор-видеоигры.

Сам экран, как здесь заявлялось ранее неоднократно, это специфический медиатор, который по своим онтологическим характеристикам приближен к предмету страха и ужаса: он способен транслировать изображение всего, сам ничем не являясь, технически стремясь к абсолютной прозрачности и нематериальности. Зыбкость, перманентное становление, сменяющееся перманентным исчезновением, делают экран лучшим инструментом суггестии. Художественная кинематографическая рефлексия приводит к частому изображению экрана в хоррор-сюжетах.

Само понятие «хоррор» появилось в экранной культуре сравнительно недавно, в начале 2000-х годов, как калька англоязычного понятия «ужас». Жанр хоррор-игры, независимо от распространения термина, появляется в игровой индустрии раньше. Первые образцы зарубежной экранной культуры связаны с 80-ми гг. XX века, что обуславливалось развитием компьютерных технологий, которые позволили создавать на экране спецэффекты и интерактивные возможности для игрока. В 1981 году выходит игра «Haunted House», которая считается первой игрой-хоррором. Вслед за ней в 1982 году создается «3D Monster Maze». Эффект хоррора достигался в этих играх посредством создания атмосферы ужаса: если в «Haunted House» ужас создавался предметами в темной комнате, которые открывал герой игры; то в «3D Monster Maze» в игре появился монстр, преследующий главного героя. В любом случае, независимо от используемых эстетических и сюжетных средств, первые хоррор-игры имели цель вызвать у участника игры панику, погрузить его в эмоциональное состояние, которое сродни страхам, испытываемым человеком в реальной жизни.

В 90-е годы XX века в жанре хоррор видеоигр появляются квесты и игры на выживание («survival horror»), которые меняют стратегию

эмоционального погружения в ужас. Игрок уже знает, в какой момент времени в игре он будет испытывать искомое состояние. Примером является игра «Alone In The Dark», которая появляется в 2008 году. Примечательно, что повествование в данной игре ведется всегда от третьего лица, поскольку, по мнению разработчиков, это выглядит более эстетичным 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 сюжет построен линейно и вращается вокруг главного героя. Последний в одиночку разгадывает загадки, головоломки, тайны прошлого, противостоит страшным монстрам и призракам или целой техногенной катастрофе. Например, в игре DOOM 3 техногенное будущее, ужасающее и заставляющее трепетать игрока от масштабов разыгравшейся трагедии, актуализируется за счет глобальной космической аварии²⁹¹.

Сегодня, в XXI веке, жанр хоррор выступает в качестве одного из самых востребованных в так называемой «AAA» индустрии, то есть глобальной игровой индустрии, рассчитанной на массовую аудиторию. По мнению Р. Роуза, «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»²⁹².

Примечательно, что видеоигры в жанре хоррор используют характерный для любого другого жанра ужасов сценарий: наличие другой реальности, к которой у главного героя есть доступ. Эта реальность

²⁹¹ Woodard B. On an ungrounded Earth: Towards a new Geophilosophy. N.Y., Brooklyn, 2013. 121 p.

²⁹² 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. pp. 200–219.

противостоит привычной действительности и наполнена опасными для героя существами или необъяснимыми явлениями, настигающими его, как правило, внезапно. При этом важен интерактивный характер видеоигры для создания эффекта хоррора. Имеется в виду факт подлинного переживания игроком состояния ужаса от столкновения с мнимой угрозой. Иными словами, с помощью интерактивного характера происходит погружение игрока в пугающую атмосферу в режиме реального времени.

Если для жанра хоррор в экранной культуре характерен контраст привычного и непонятного, то в последнее десятилетие в области изучения современной культуры, наряду с терминами «умный ужас», «возвышенный ужас» (elevated horror), появился новый – «постхоррор». Его вхождение в коммуникативное поле произошло в 2017 году. Когда в интервью с режиссером фильма «Оно приходит ночью» Э. Шульцем Стивен Роуз употребил данное понятие в процессе обсуждения творческого опыта своего vis-a-vis, оно мгновенно подверглось критике киноведа и зрителей. В 2021-м году его вынесение в название монографии Д. Черча «Постхоррор: искусство, жанр и культурный подъем» в качестве сильной позиции текста означало лишь современный период развития жанра.

В свою очередь, Стивен Роуз, вернувшись к объяснению термина в 2022 году обоснованно вводит понятие «постхоррор» как обозначение нового этапа трансформации классического хоррора, для которого характерно уравнивание вымышленной и действительной для игрока реальности.

К числу примет постхоррора относятся такие концепты, как:

- 1) нарушение конвенций;
- 2) расширение или углубление экзистенциального в сюжете;
- 3) отсылка или к политической проблематике (геноцид, например), или к метафизическим вопросам.

Иллюстрацией первого положения могут быть ситуации, в рамках которых у вампиров нет отражений; победит «последняя девушка»; предупреждения служащего заправки / мистического индейца / жуткой старухи останутся без внимания; зло в конечном итоге будет побеждено или, по крайней мере, объяснено, но не таким образом, чтобы исключить возможность продолжения и т.п. Здесь налицо амбивалентность результата: с одной стороны, страх усиливается ввиду того, что «неизвестность становится неизвестной», в противопоставление «известной неизвестности» (как принято после Дональда Рамсфелда характеризовать конвенциональный хоррор). С другой стороны, в изначально пугающей своей неизвестностью темноте может ничего ужасного и не поджидает.

Второе положение раскрывается посредством следующих состояний:

- горе;
- вина;
- сожаление;
- паранойя и т.п.

К числу примеров положения, представленного в третьем пункте, можно отнести Вселенную, космос, Ничто.

Думается, не требует особых доказательств тот факт, что в целом в хоррор-видеоиграх модель ужасного выстраивается по законам классической эстетики в духе Аристотеля. Здесь всегда присутствует противопоставление героя как субъекта, который, несмотря на страх и ужас, может рационально не только противостоять обстоятельствам, но и побороть их. Подобное оказывается возможным постольку, поскольку ужасное как бы находится вовне, будучи инициировано чужеродными объектам, находящимися в иной, отличной от героя реальности. Обычно такая реальность имеет искаженный или превращенный искусственный

характер за счет наполнения «ужасным» и «пугающим». При этом границы «реального» и «пугающего» четко очерчены и понятны.

Интересно, что процесс развития хоррор-видеоигр сопровождается существенными изменениями качества самих ужасов. Так, до 2000-х годов герой был погружен в состояние ужаса создаваемыми с помощью экранных технологий спецэффектами и атмосферой, которые демонстрировали противостоящую ему другую реальность – зловещую и пугающую. То есть технические характеристики экрана задавали особенности и хоррор-эстетики, и хоррор-сюжета.

Позднее, когда технические возможности экрана как устройства достигли такого уровня, что новые совершенствования принципиально не меняли эффекта воздействия – они обладали силой, увеличивать которую не имело смысла, возникает новая волна видеоигр, построенных совершенно иначе. В отличном от прежних сюжете нет четкого разграничения между героем и зловещей реальностью (призраками, демонами, зомби). Здесь сама реальность искажена сознанием героя, то есть стерты грани между «нормальностью» и «ненормальностью» действительности, между восприятием участника игры и той атмосферой, которая в игре создается.

В итоге постхоррор, заявивший о себе как форма трансформации хоррора, стал превращаться в особый поджанр. Классический хоррор и постхоррор в видеоиграх объединяет факт столкновения главного героя с ужасом. Если в классических хоррорах реальность уравнивается с реальностью читателя, что обеспечивает соответствие их культурных кодов, способствуя возникновению большего эффекта ужаса, то в постхоррор-играх такое равенство исключается. Как правило, мир, в который попадает герой, по своим внешним признакам кардинально отличается от его мира. Он может быть представлен, например, темным помещением, постапокалипсисом с зомби, средневековым замком. Если в классической игре есть герой, который сталкивается со страшным в своей

комнате, в обычной жизни, то в постхоррах-видеоиграх выстраивается исключительно искусственная реальность. Это целый мир, который вмещает в себя как самого героя, так и его личные отношения с другими людьми.

По сути, жанр постхоррора выстраивается в опоре не только на иную ментальность, но и на отличную от имеющейся языковую идентичность героя игры. Потому в постхоррор-играх вещи присутствуют не в самой «реальной» реальности, которая воздействует на сознание и воображение героя. Напротив, сама реальность искажается в сознании геймера. Если в классическом хорроре это могло восприниматься как сверхъестественное, то в постхоррор-играх подобные инверсии и определяют реальность, которая становится условием существования внутреннего состояния самого героя. В итоге оказывается, что ужасом пропитана вся реальность, даже вымышленная. Отсюда в отличие от классического хоррора герой постхоррора не противостоит реальности, поскольку сама реальность создается в воображении героя, будучи крайне психологизирована. В итоге герой оказывается за пределами нормальности и разумности, находясь в пограничной ситуации кошмара, созданной его собственным сознанием, которое погружает его в каждый момент времени в пугающую реальность.

В связи с этим главное внимание в рассматриваемом поджанре уделяется не ужасающей действительности, противостоящей герою, а самому герою – его психологическому и эмоциональному состоянию. Это особенности его психики, его восприятие собственного прошлого опыта, в который включается детские травмы, повлекшие за собой череду комплексов, образы значимых событий и людей из прошлого. Другими словами, сегодня героя не нужно погружать в пугающую действительность. Весь ужас он носит уже в себе, проецируя своих «внутренних демонов» в воображаемую игровую реальность. Таким

образом, для переживания кошмара отныне не требуется погружать героя в искусственно созданные обстоятельства, такое погружение инициируется самим героем, его сознанием.

Наиболее ярким примером постхоррора являются такие игры, как:

- Silent Hill (1998–2009);
- Amnesia (2010);
- Eternal Darkness:
 - Sanity's Requiem (2002),
 - Blair Witch (2019),
 - Westworld Awakening (2019),
 - Today Is My Birthday (2020),
 - Summer of '58 (2021),
 - Nascence (2022).

Все они отвечают установке, согласно которой особый упор делается на психологическое состояние героя, вследствие чего названные игры ведутся, как правило, уже не от третьего, а от первого лица, что и создает атмосферу ужаса. Во всех без исключения случаях важна психология главного героя, построенная на проблемах, связанных с тяжелым личным опытом, с травматичными событиями детства. В итоге психика (при этом внутренние переживания отождествляются с сознанием) главного героя буквально «расщепляется» на части переживаниями и воспоминаниями.

На смену гармонии, обеспечивающей относительную стабильность, приходит тотальная неустойчивость. Именно последняя становится «питательной средой» для возникновения новой реальности, наполненной надвигающимися на героя фантомами из его прошлого и настоящего. Поскольку 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 как крайняя степень страха²⁹³.

Видеоигра в жанре постхоррор имеет множество поворотных сюжетов и концовок, которые связаны с психологическим состоянием главного героя. Сюжет игры напоминает образ лабиринта У. Эко в его известном романе «Имя розы», который может быть рассмотрен в качестве яркого символа современной экранной культуры. В данном контексте сама экранная реальность есть лабиринт, в котором нет центра, есть только множество выходов и ловушек, путь к которым зависит от идущего по этому лабиринту вглубь человека²⁹⁴. Еще раз подчеркнем: в этом виде игр повествование ведётся от первого лица, хотя зачастую герой даже не появляется на экране в качестве игрового персонажа.

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, глазами которого игрок видит ужасную реальность. У этого персонажа игрок не видит эмоций, и поэтому, что очень важно, не может переживать эмпатию, то есть не может испытывать сочувствие к герою. 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. Они должны предлагать что-то новое и по-настоящему шокирующее, чтобы произвести неизгладимое впечатление на свою аудиторию, воздействуя через эмоции. Однако, срастаясь с эмоциями и сознанием героя, участник

²⁹³ Богачев А.М. Фильмы ужасов и ночные кошмары: некоторые аспекты психологического анализа явлений // Психология и психотехника. 2019. № 4. С. 39-49.

²⁹⁴ Эко У. Имя розы. М.: Симпозиум, 2009. 638 с.

игры обучается как бы не испытывать эти эмоции, разгружаясь и избавляясь от них таким образом. Возникает парадоксальная ситуация, когда геймер входит в состояние катарсиса, освобождаясь от негативных эмоций за счет их транспонирования в сознание героя. В этом, по сути, и заключается терапевтический эффект постхоррора, его притягательность.

Потому, собственно, у вовлеченного в постхоррор игрока происходит преобразование внутреннего мира, ощущение внутренней свободы, которое нельзя достичь в реальном мире. Однако это состояние не непосредственного переживания, а неких чистых чувственных форм, лишенных эмпатичного содержания. Такое положение дел обусловлено транссубстанциализацией чувств геймера и, как следствие, «переменой их сущности и характера. Сами страсти перестают быть бременем телесности, мы чувствуем их форму и их жизнь, но не их тяготы»²⁹⁵.

Важно заметить, что в целом психологическое воздействие видеоигры в жанрах хоррор и постхоррор на геймера реализуется на уровне ряда функций. Помимо катарсической, назовем адаптационную, обучающую и диссоциативную функции. Остановимся на каждой из названных функций более подробно.

По большей части адаптационная функция характерна для классических хоррор-игр. Если в игре за главным героем гоняются монстры или зомби, то восприятие главного героя построено следующим образом: это с ним случилось, это ему страшно, а не мне. Таким образом происходит психологическая разгрузка организма. Здесь игра способствует адаптации игрока к действительности посредством гармонизации его психики.

Несмотря на то что в хоррор-играх человек понимает, что боится и страдает не он, а вымышленный герой, сама игра выступает нередко самой оптимальной формой безопасного обучения. Одной из таких игр

²⁹⁵ Кассирер Э. Избранное. Опыт о человеке. М.: Гардарика, 1998. С. 615.

выступает игра хоррор-прятки. Предоставляя геймеру возможность спрятаться от зомби или ужасного чудовища, она приучает к осторожности. Можно ли обучиться осторожности в реальности? Вероятно, но в большей степени путем наставлений и назиданий. Что же касается вымышленной реальности, то таковая создает оптимальную среду для отработки, выступая в качестве своеобразного тренажера. Примером таких «обучающих» хоррор-игр являются, например, «Alien: Isolation» (2014), «Layers of Fear» (2016).

Диссоциативная функция заключается в возможности игрока стать частью вымышленной реальности, быть помещенным в центр кошмара или ужаса. У этого ужаса нет начала или конца, в нем нет логики, в нем перепутаны причины и следствия. Сама виртуальная реальность искажается подчас настолько, что игрок теряет ориентиры. В итоге искусственно вызываемый и поддерживаемый все игровое время стресс минимизирует эмоциональный отклик на происходящие в актуальной реальности события. Иными словами, создается ситуация, когда ужас становится способом конструирования реальной действительности, с которой у игрока становится все меньше общего.

Сложившееся положение приводит к исчезновению смысла, поскольку поиск смысла в собственном кошмаре абсурден по той причине, что в нем нет места рациональности. Напомним, погружаясь в собственную кошмарную действительность, отмеченную отсутствием цели, геймер блуждает по темным лабиринтам своего «я». Под знаком торжества ужаса и страха происходит обнажение природных инстинктов, которые выступают в качестве формы рационализации эмоций. Игрок, составляющий единое целое с героем игры, вовлечен в этот ужас и находится на грани безумия. Сама реальность превращается в «ужас наяву», который замещает для участника игры, как и для самого героя, реальную действительность. «Вживленный в культуру, кошмар направлен не на поиск коммуникативных ресурсов, не на самовыражение,

а на гедонистическое пассивное самоудовлетворение. Иницируя глубоко нетворческое состояние, кошмар сосредоточивается на подражании или, что то же – на имитации»²⁹⁶.

Как это отмечалось выше, в современной экранной культуре популярность жанра хоррор и постхоррор значительно растет. Это обусловлено не только тем, что ужас, который используется в этих жанрах, апеллирует к природным и первобытным инстинктам человека. На наш взгляд, это связано с переструктурированием сознания и восприятия человека в условиях экранной культуры. Зрелище, изначально создаваемое для устрашения, развлечения, эмоциональной компенсации, после изобретения и распространения кинематографа, телевидения, мониторов ПК, экранов смартфонов во всех областях культуры внесло эмоциональные коннотации в политический дискурс, образовательные практики, научные исследования.

Несмотря на то, что «засилие визуальных образов в интернете отодвинуло письменный текст на второй план, даже для научных текстов сейчас характерна тенденция на снижение информативности и усиление эмоциональности»²⁹⁷. А. Реквиц справедливо отмечает, что аффективное содержание в публичных текстах превалирует именно в настоящее время. Таким образом, современная культура предстает сегодня не только информационной, но и нарративной машиной со значительным аффективным воздействием. Кроме того, повышенной эстетизации и аффективности культуры способствует активное распространение в сети музыки и лудических практик (компьютерных игр). Еще раз подчеркнем, что и музыка, и тем более компьютерные игры воспринимаются современным человеком преимущественно через экран. Поскольку последний является поверхностью, на которую нужно смотреть, но при

²⁹⁶ Хапаева Д. Кошмар: литература и жизнь. М.: Текст, 2010. С. 212.

²⁹⁷ Реквиц А. Общество сингулярностей. О структурных изменениях эпохи модерна: пер. с нем. Т. Ю. Адаменко, И. Г. Соколовской. Москва ; Берлин : Директмедиа Паблишинг, 2022. С. 187.

этом видеть не саму поверхность, а транслируемые на ней или ею образы, степень эмоционализации и эстетизации восприятия неизменно повышается.

Выполняя катарсическую, адаптационную, обучающую и диссоциативную функции, видеоигры в жанрах хоррор и постхоррор несут человеку обезболивающее от пугающей действительности, становятся попыткой защититься от нее, смягчив кошмар от соприкосновения с бездной нескончаемых будней. Взамен человек лишается рационального начала и способа восприятия действительности. При этом происходит обнажение его природных (практически животных) потребностей, что дает основание для алармистских настроений при анализе современной экранной культуры. Возможно, хоррор и, особенно, постхоррор в ближайшем будущем будут рассматриваться в качестве манифеста слишком «человеческого» в человеке, по Ницше, знаменуя конец культуры, в которой уже нет человека, а есть лишь особи, отрицающие ценности и охваченные ужасом собственного пугающего бытия.

Анализ экранных игр открывает амбивалентность их воздействия на экзистенцию субъекта культуры поздней современности. С одной стороны, экранная игра компенсирует недостаток искренних чувств, не приобретенных в пространстве эмоционального капитализма, достраивая героическую идентичность современного индивида. С другой – инициирует симуляцию. В числе наиболее устойчивых игровых симулякров оказываются следующие идентичности геймера:

- героическая;
- сексуальная;
- статусная;
- этническая;
- профессиональная.

Экранные технологии инициируют симуляцию бытия субъекта и культуры. В числе наиболее устойчивых симулякров, продуцируемых экраном персонального компьютера, оказывается идентичность пользователя, которая составляется из компенсаций или знаков недостающего (героизм, привлекательность, активность, успешность, богатство и т.д.)

Выводы по параграфу 2.2.

Методологический диалог философии и game studies позволил выявить, что игровая экранная реальность способна не только генерировать необходимые для поддержания уровня вовлеченности в игру иллюзии и эмоции геймера, но и манипулировать ими на высоком уровне достоверности. По ходу исследования, опирающегося на философию игры и отраженного в параграфе, утверждено, что в сфере игрового познания и взаимодействия с окружающей действительностью виртуальное пространство оттесняет физическую реальность внешнего мира, успешно замещая одну онтологию человеческого бытия другой, в которой для геймера условий больше нет, и то, что есть перед виртуальным образом геймера в виртуальном пространстве игры, – это и есть вожденная человеком в течение всей культурной истории абсолютная свобода, недостижимая в реальности. Это первая иллюзия, потому что выделить пространство игры из пространства реальности можно только посредством условий. Второй иллюзией становится героическая экзистенция игрока. Третьей – экранное бессмертие.

Философский анализ экранных игр, проведенный в параграфе, открывает амбивалентность их воздействия на экзистенцию субъекта культуры поздней современности. С одной стороны, экранная игра компенсирует недостаток искренних чувств, не приобретенных в пространстве эмоционального капитализма, достраивая героическую идентичность современного индивида. С другой – инициирует

симуляцию. В числе наиболее устойчивых игровых симулякров оказываются следующие идентичности геймера: героическая; сексуальная; статусная; этническая; профессиональная.

2.3. Экранная социальность и квазисвобода

В настоящее время цивилизованное человечество входит в эпоху, когда баланс времени общения индивида с окружающими его людьми от практик непосредственного контакта неуклонно смещается в сторону дистантных практик в режиме удаленного доступа посредством современных электронных устройств экранного типа, равно чему увеличивается и доля личного времени интерактивного общения индивида с такого рода устройством – и это не только научный факт, но и наблюдение в рамках повседневности. Стремительный технический прогресс последних лет, изобретение и реализация технологически высококачественных инженерно-технических решений в сфере разработки мобильных электронных устройств экранного типа приводит не только к расширению палитры форм и способов такого рода интеракций, но и к непрерывному их совершенствованию, всемерному и всестороннему повышению уровня удобства и качества такого общения.

Аксиология становления и развития сетевого социального взаимодействия, в значительной степени опирающегося на принципы экранности, электронной коммуникации, формировалась на основе его виртуальной феноменологии, позволяющей непрерывно обозначать и намечать новые горизонты развития, возможности, задачи и цели, которые в виртуальной реальности казались более достижимыми, нежели в реальности настоящей. Периодически возникающие в этой связи эффекты эмоциональной ажитации и даже азарта от раскрывающихся возможностей индивидуальной свободы внутри виртуального пространства, как это уже не раз бывало в истории «до-электронного» человечества, поначалу породили целый спектр киберутопий, основанных на фантастичности и неправдоподобии внезапно открывающихся перед пользователем сети перспектив.

Этот процесс не обошел стороной одну из важнейших и вечных проблем человеческого существования – проблему индивидуальной свободы, до крайней степени содержательно обострившуюся к рубежу тысячелетий, на фоне несвободы прошлого века. Широкое распространение экранных устройств, обеспечивающих доступ индивида в виртуальное пространство, предложило неожиданное решение этой проблемы. По своему характеру оно многим показалось абсолютно исчерпывающим, почти эсхатологическим, причем конец «реальной истории» предполагался через «исход» восприятия и сознания индивида в новую, «вторую реальность».

Практически мистическая вера виртуальных неопитов в безграничность возможностей и всемогущество экранной техники в этой сфере актуализировала и оживила стремление многих также и телесностью перейти туда же, вслед за восприятием и сознанием²⁹⁸. Устройство, создающее полимодальную иллюзию такого перехода – экран современного электронного гаджета. Уровень иллюзии постоянно повышался и технически совершенствовался настолько, что в конце концов визуально превзошел истинную, настоящую реальность.

Однако произошедшее смогло порадовать только взор, слух и воображение многих вполне и искренне уверовавших в возможности своего гаджета. К сожалению, прошедшие несколько лет достоверно продемонстрировали поначалу слабо осознаваемую тупиковость этого

²⁹⁸ Обращаем внимание на рефлексию над этим вопросом в британском пророческом телесериале 2019 года «Годы» (Years and Years) режиссёра, сценариста и продюсера Рассела Т. Дэвиса. Это повествование о 2020-30-х годах, созданное в 2019 году. Один из персонажей – девочка-подросток, отгородившаяся от реальности прозрачным экраном, закрывающим её лицо, транслирующим её эмоции в трансформированном виде с помощью мемов и узнаваемых героев анимации. Она мечтает стать трансчеловеком, «загрузить» свою память, сознание на сервер, а от тела отказаться. Это не рассматривается героиней как самоубийство, наоборот, она в статусе трансчеловека надеется обрести бессмертие и безграничные возможности. Она идёт к своей мечте постепенно, переживая операции по вживлению смартфона в ладонь, камеры, заменяющей глаз и т. п. Однако эти вживления оказываются или неудачными, или опасными, так как производятся на нелегальной основе. В телесериале оказано, что героине удалось подключение её сознания и мышления к сети Интернет исключительно под контролем государственной информационной корпорации. Это сделало её счастливой, но достаточно скоро ей самой стало ясно, что свобода и вечность, которые она связывала именно с тем, что экран переместился внутрь её сознания, оказались иллюзиями.

пути. Иллюзия продолжала оставаться иллюзией даже на фоне совершенно сакральной по своему характеру личной уверенности в том, что это временные затруднения.

Если открыть список прежде ограниченных возможностей, 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 ряд особенностей, которые вскрылись позже и были отмечены некоторыми особенно пессимистично настроенными исследователями²⁹⁹.

Со стороны настоящей реальности за виртуальной сохранился более чем пристальный и неусыпный контроль. В частности, никуда не исчезла цензура, со всеми вытекающими из этого последствиями, наиболее системным из которых является расцвет культуры отмены, не придуманной творцами виртуальной реальности, но легко реализованной внутри нее. Не просто ограничение свободы, 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.

Далее, свобода действий индивида в виртуальной реальности не столь безгранична, как это могло показаться на первый взгляд. В основе динамики изменений, происходящих внутри виртуальной реальности, лежат скрытые и не устранимые программы и алгоритмы, которые не позволяют делать ничего противоречащего их внутренней программной логике. Куда бы ни вошел пользователь, внутреннее программное обеспечение данного электронного ресурса на самом деле «ведет» его и

²⁹⁹ 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. Новая серия. Серия: Психология. Философия. Педагогика. 2019. Т. 19, вып. 3. С. 287—290.

тщательно отслеживает внутри этого ресурса конкретную индивидуальную навигацию³⁰⁰.

Например, опытный геймер всегда знает, что «можно», и что «нельзя» в 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.

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, 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 этого виртуального образа. В то же время, 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 избранных опций скомпоновано.

Это принципиальное замечание, в свою очередь, иначе ставит вопрос об истинном онтологическом статусе социальной структуры

³⁰⁰ Gerard Alberts G., Marc Went, Robert Jansma 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. № 1:1—2. P. 146—159.

сетевого общества, представляющего собой такую же виртуальную компиляцию образов общества реального. Если позволительно говорить об онтологии квази-социума такого рода, то она оказывается почти полностью детерминирована внутренним программным обеспечением, действующими пользовательскими алгоритмами, линейкой предлагаемых ресурсами виртуальной реальности опций. 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);
- прагматическими, предполагающими выход за пределы виртуальной реальности и переход от нее к реальности настоящей (шопинг, платежи, знакомства и т.п.)³⁰¹.

Тем не менее, сама эта связка базисных онтологических и аксиологических аспектов сетевого социума в значительной степени своей оказывается подчинена диктату правил и норм программно-алгоритмического ригоризма виртуальной реальности, где отнюдь «не разрешено все то, что не запрещено» – именно это, как представляется, способно стать истинным критерием анализа имеющейся квази-свободы.

Кроме того, принимая во внимание то время, которое отнимает виртуальная реальность у физической реальности современного индивида, равно как и то целеполагание этого процесса, которое признается этим индивидом прагматически необходимым и

³⁰¹ Синявина Н.В. Квазисвобода как одна из характеристик виртуальной реальности // Вестник МГУКИ. 2021. № 5(103). С. 17 – 22.

периодически нормативным, внешний наблюдатель, как это представляется вполне корректным, оказывается вправе задать вопрос скорее о мере несвободы (зависимости) наблюдаемого им индивида от виртуальной реальности, нежели о мере его свободы внутри нее. Ряд исследователей³⁰² прямо пишут о том, что мечта о свободе в виртуальной реальности обернулась иллюзией этой свободы.

Принципиально иной квази-семиотике зарождающейся культуры сетевого квази-социума 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 собственной гиперсемиотики, которую в определенной своей части можно считать практически уже состоявшейся, принимая во внимание такие составляющие ее целое разделы, как:

- 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, постепенно овладевая восприятием и мышлением пользователей, через них постепенно переносится и в реальность настоящую. Машинные алгоритмы, опирающиеся на

³⁰² Пеннер Р.В. Цифровое пространство: от идеи к проекту и контролю // Вестник Челябинского государственного университета. 2021. № 11 (457). С. 11—15; Саяпин В.О. Сетевое общество как матрица современной структуры социальной виртуальности // Манускрипт. Тамбов: Грамота, 2016. № 1 (63). С. 140-147.

множественные модели тотальной классификации и калькуляции внутри виртуальной комбинаторики, перебирающей и предлагающей пользователю все возможные и невозможные варианты сочетания несочетаемого, начинают менять настоящую реальность. Они привносят в нее, наряду со всем прочим, модели безмерности и безразмерности самоощущения и самопозиционирования личности, которая в беспредельности возможностей выбора множественной виртуальной атрибуции для самой себя, остается ею же, но подмятой под нее полностью, то есть полностью обезличенной.

Главным образом с влияниями такого рода связывается возникновение множества вариаций гендерной, национальной, этнической принадлежности, влечений, ориентаций, а также идеологических, субкультурных и религиозных предпочтений. В них 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* до-электронной эпохи, и затем столь же эффективно и многообразно использовать ее внутри реальности настоящей³⁰³.

Если «природный человек» смотрелся в зеркало и видел там самого себя, то теперь он все чаще заглядывает в экран своего гаджета, изучая там новые черты очередного своего виртуального образа. Следом за чем естественная антропология, исследующая человека исторического, уступает место антропологии цифровой. Ее объектом изучения вместо

³⁰³ van Dijk A. *The Network Society: Social Aspects of New Media* – Амстердам: SAGE, 2005. – 304 с; Птицына С. *Теория сетевого общества* М.Кастельса. Саарбрюккен: Ламберт Паблицер. 2011. 79 с.

homo naturalis все более становится homo digitalis («человек цифровой» – лат.).

Квази-свобода сетевого общества, обернувшаяся на деле своей полной противоположностью, становится тем удобным во всех отношениях субстратом, на котором зарождается, формируется и крепнет образ «цифрового человека» как единицы будущего квазисоциума господства тоталитаризма нового типа – цифрового тоталитаризма. Такое общество, несмотря на свой изначально виртуальный генезис, ныне становится частью объективной реальности, поскольку внутри него все более четко начинают проступать контуры новых социальных институтов, между которыми появляются, крепнут и ширятся вполне реальные связи. В терминологии Ван Дейка – Кастельса это новое социальное образование прорастает из виртуальной в физическую реальность множеством сетевых структур, начинающих все более ощутимо влиять на политику, экономику, культуру, а также и на саму социальную реальность, неуклонно изменяя все указанное выше на свой лад и по своим правилам.

Однако привлекательность идеи интериоризировать экран и телесностью, и сознанием индивида, через иллюзию обретения истинной свободы, создается ценой, которая массово остается все еще не до конца осознанной человеком и человечеством. Отвратить человека от реального мира и привлечь его к миру гиперреальному можно только одним способом: создавая этот мир априори как антитезу всего совокупного «неудобства» настоящей реальности. То есть как нечто более удобное, более конформное, более потакающее любым желаниям, слабостям и прихотям человека³⁰⁴. Все это может быть создано и реализовано только как миф или утопия, финал которой оказывается возможен

³⁰⁴ Бильшко А. Визуальная коммуникация как детерминанта развития сетевого общества // <https://pandia.ru> (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://pandia.ru/text/80/200/16985.php> (Дата обращения: 29.09.2022).

исключительно в пределах ее собственного продолжения, но уж никак не в реальном мире с его реальными проблемами.

В этом отношении зависимость от желания погружения в виртуальную реальность мало чем отличается от любой другой аддиктивной привычки, связанной с употреблением психоактивных веществ. В виртуальной реальности тот же самый эффект «бегства от действительности» достигается с причинением сравнительно меньшего вреда здоровью аддикта. Напротив, по поводу его же временных затрат, порою совершенно бесцельных и неоправданных, этого сказать совершенно невозможно.

М. Кастельс³⁰⁵ называет это время «безвременным», стремящимся аннигилировать не только само реальное время индивида, но и то пространство, измерением которого оно является, все целиком, изъяс 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 только ее суррогат.

Изначально аксиология сетевого общества формировалась рефлекторно на основе его виртуальной феноменологии, задающей новые ценности и ориентиры развития. В данном контексте экран современного электронного устройства является эффективным средством создания иллюзии свободы и всемогущества у пользователя, визуальное совершенство которой может превосходить настоящую реальность. Некритическое, преимущественно эмоциональное отношение к открывшимся возможностям виртуального пространства первоначально породило целый ряд киберутопий и специфической кибермифологии. Их

³⁰⁵ Птицына С. Теория сетевого общества М.Кастельса. Саарбрюккен: Ламберт Паблишер. 2011. 79 с.

появление может рассматриваться как косвенное свидетельство невозможности решения целого ряда проблем человеческого существования в реальном мире путем его тотальной виртуализации.

Гиперреальность виртуального пространства потребовала разработки и внедрения новой гиперсемиотики, отчасти реализованной внутри виртуальной реальности. Дело в том, что иллюзия мнимой свободы в виртуальной реальности маскирует в действительности ее полное отсутствие. Вместо свободы в виртуальном обществе, которое доступно пользователю посредством экрана так, будто он заглядывает в иное пространство через окно, царят жесткий контроль, сетевой остракизм по отношению к неудобным и культура отмены, практически тотальные по своим масштабам и характеру.

Социальное пространство современного человека в связи с ускоренным прогрессом в сфере разработки мобильных электронных устройств экранного типа столь же скоро и интенсивно трансформируется в то, что в целом ряде исследований³⁰⁶ получило название принципиально нового социального феномена – «network society» («сетевое общество» – англ.). Эта неожиданно утвердившаяся социальная реальность, обладая многими отличиями от прежнего, традиционного социального пространства обычного общества, предполагает ряд новых типов социального позиционирования. В его рамках возникают проблемы взаимосотнесения и согласования встречных прав и обязанностей коммуницирующих сторон, неразрывно связанные с разрабатываемой концепцией ответственности индивида и группы в виртуальном пространстве.

³⁰⁶ Цифровое общество: исторический контекст развития человека // Сборник научных статей и материалов международной конференции Под общей редакцией Р.В. Ершовой – Код доступа URL: publications.hse.ru/books/185815283 (Дата обращения: 14.01.2023); Арт А. Как меняется ответственность социальных сетей за контент и перед пользователями в России и за рубежом // [Habr.com/ru/](https://habr.com/ru/) (Электронный ресурс) Код доступа URL: <https://habr.com/ru/company/digitalrightscenter/blog/583702/> (Дата обращения: 11.01.2023).

В этой связи возможность анонимной реализации целого ряда форм коммуникации внутри пространства виртуальной реальности ставит целый ряд вопросов, поскольку традиционные процедуры установления личности агенса (коммуниканта), присущие исторической практике правоохранительных органов, в таких условиях ощутимо (вплоть до полной невозможности идентификации другой стороны коммуникации) утрачивают свою эффективность. В результате возникает крайне обострившаяся проблема самых разнообразных нарушений прав личности в виртуальном пространстве на фоне бесконтрольного создания условий, стимулирующих прогрессирующую утрату ответственности сторон виртуальной коммуникации.

В настоящее время современное человечество уже имеет многолетний основательный и устойчивый опыт взаимодействия в виртуальном пространстве. Палитра возможных форм контактных и интерактивных практик общения и взаимодействия расширяется и диверсифицируется по мере изобретения и внедрения новых типов устройств доступа и совершенствования, соответствующего высоким технологиям, программного оборудования. Процесс этот сегодня достиг такой глубины, что, без сомнения – именно экранные технологии и интернет в поздней современности должны быть признаны в качестве основного генератива новых форм социального взаимодействия³⁰⁷.

К сожалению, далеко не все из них являются позитивными, поскольку интернет сегодня также является и основным источником социального троллинга, буллинга, баннинга, интимидации («запугивания» – англ.) и шантажа оппонентов в социальных сетях. Интернет-пространство в настоящее время становится истинным «теневым сектором» самых разнообразных форм виртуального

³⁰⁷ Федеральный закон от 27 июля 2006 г. N 149-ФЗ "Об информации, информационных технологиях и о защите информации" (с изменениями и дополнениями) // [Base.garant.ru/](https://base.garant.ru/) (Официальный сайт ЭБД) – Код доступа URL: <https://base.garant.ru/12148555/> (Дата обращения: 12.01.2023).

мошенничества, подделок и фальсификации соответствующего контента³⁰⁸, взаимодействуя с которым, неискушенный пользователь рискует потерять не только свое честное имя, но и материальные ценности. Такие феномены, как «фейк» и «культура отмены» в сознании простого обывателя, у которого может даже и не быть смартфона, и своего ПК, в настоящее время в первую очередь связываются с интернетом. Потому всемирная сеть вынуждена в последние годы владеть бременем сомнительной славы «informational dumpster» («информационная помойка» – англ., неточн.) – основания чему год от года, к сожалению, продолжают только множиться.

Риски новой экранной социальности многообразны. Мы солидарны с учёными, которые связывают их в первую очередь с дегуманизацией: «Если говорить о межличностных и социальных отношениях в современном «прозрачном» обществе, то очевидна их деперсонификация. Социальные контакты в традиционных, привычных для нас формах — например, купли-продажи, когда персонифицированы продавец и покупатель, — превратились в формальную, полностью обезличенную коммуникацию. То, что было чрезвычайно важным и несло смысловую нагрузку, — контекст коммуникации — абсолютно потеряно. Это, в свою очередь, принципиально меняет социальные, межличностные отношения: в современном полиэкранном мире мы одновременно мыслим и действуем в нескольких референтных системах, что, в свою очередь, требует множества новых компетенций, среди которых когнитивная гибкость и критическое мышление занимают ведущее место»³⁰⁹. Кроме того, как справедливо, делая акцент на усилении функциональной

³⁰⁸ Рябова В. В Британии разработан правительственный законопроект об ответственности соцсетей за противоправный контент // [D-russia.ru/](https://d-russia.ru/v-britanii-razrabotan-pravitelstvennyj-zakonoproekt-ob-otvetstvennosti-socsetej-za-protivopravnyj-kontent.html) (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://d-russia.ru/v-britanii-razrabotan-pravitelstvennyj-zakonoproekt-ob-otvetstvennosti-socsetej-za-protivopravnyj-kontent.html> (Дата обращения: 13.01.2023).

³⁰⁹ Жукоцкая А. В. Цифровизация и некоторые риски «прозрачного» общества // Цифровая гуманитаристика: человек в «прозрачном» обществе : Коллективная монография / ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет». Москва: Общество с ограниченной ответственностью "Книгодел", 2021. С. 11.

составляющей человека³¹⁰, а также, актуализируя гегелевское учение об отчуждении в контексте экранной культуры, отмечает А. В. Жукоцкая: «Диджитализация общества при все возрастающих объемах коммуникативных интеракций усиливает отчуждение человека от власти, от государства, от социума, от другого человека и в конечном итоге — от себя самого»³¹¹.

Основная проблема здесь, как отмечают авторы профильных исследований³¹² состоит в том, что как меры, направленные на профилактику возникновения феноменов индивидуальной и групповой безответственности в интернете, так и меры, направленные на их сдерживание, постоянно запаздывают по отношению к «переднему краю» криминальной активности, тем самым оказываясь по сути своей рефлекторными. Операционально и программно данная проблема раскладывается на два взаимосвязанных направления:

1. контроль и нейтрализация деструктивных и противозаконных практик и форм взаимодействия;
2. защита персональных данных пользователей официальных электронных ресурсов³¹³ от вышеуказанных деструктивности и беззакония (криминала).

При этом центром борьбы оказываются именно виртуальные социальные сети, внутри которых более чем сомнительные образцы дискурса нередко должны подвергаться не только административным мерам воздействия (административным наказаниям, штрафам), но приводить к уголовному наказанию (например, угрозы физической

³¹⁰ Там же. С. 11 – 12.

³¹¹ Там же. С. 12.

³¹² Ефимова З.Г., Зюбан В.Е. Влияние социальных сетей на личность // [Cyberpsy.ru/](https://cyberpsy.ru/) (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://cyberpsy.ru/articles/vliyanie-socialnyh-setej-na-lichnost/> (Дата обращения: 14.01.2023); Данюшина Ю.В. Коммуникативная безопасность в государственном и деловом управлении // Язык. Словесность. Культура. 2011. №1. С. 71-86; Саркисян М.В. «Болтливое большинство»: приватность, работа и досуг в киберпространстве // Человеческий капитал. 2014. №9 (69). С. 105-107.

³¹³ Турканова В.И. Приватность в Интернете и распространение личных данных подростками // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. 2010. №14. С. 292

расправы с оппонентом – ст. 119 действующего УК РФ, санкция: до 5 лет лишения свободы).

Законодательные усилия, направленные на реализацию контроля и сдерживания, в подавляющем большинстве случаев исходят из понимания категории ответственности индивида или группы индивидов, равно как и ее антитезы (безответственности) в правовом поле виртуального пространства социальной сети. Последняя рассматривается как электронный ресурс, содержание которого постоянно изменяется во времени и заполняется самими участниками данной сети³¹⁴. Среднестатистический пользователь социальных сетей, осуществляя исключительно экранную рецепцию визуальных и вербальных текстов, не фиксирует их (не сохраняет файлы с информацией), в результате чего перечисленные виды преступлений в виртуальном социальном пространстве бессознательно оцениваются им наряду с образами и сюжетами кинематографа и телевидения (например, пользователь оказался свидетелем какого-либо нарушения, но экран демонстрирует уже его отсутствие или иллюзорность). Преступление, совершаемое в виртуальном социуме, теряет для пользователя-наблюдателя значимость и вес поскольку экран, выполняя функцию портала или окна, через которое пользователь наблюдает события, разворачивающиеся на форуме, снижает степень реальности происходящего. Отмеченный эффект «квази» является проявлением функциональности экранности, в данном случае как принципа лежащего в основе формирования иллюзии освобождения, защиты, безнаказанности, ускорения и т.д. в актуальном процессе формирования и усложнения виртуальной социальности.

Экранность в актуальном процессе формирования и усложнения виртуальной социальности выполняет несколько функций

³¹⁴ 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.

(освобождение, защита, ускорение и т.д.), однако действительным эффектом данной функциональности экранности является эффект «квази».

Однако категория ответственности пользователей сети – как индивидуальной, так и коллективной – определяется и формализуется в тексте законодательных уложений на основании взаимосвязи между участниками сети и по факту их «виртуального знакомства». Иными словами, в данном случае имеются в виду знания друг о друге как результате анализа и систематизации их действий и заявлений в сети, носящих публичный характер³¹⁵ по следующим критериям:

- склонности;
- интересы;
- социальный статус;
- декларируемая позиция и др.

Подобно тому как традиционная история декларирует своим предметом изменения и особенности развития реального общества, также и эта 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 данного 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 их основе чаще всего лежат изменяющиеся представления членов данного сетевого сообщества об их личной свободе в сети, равно как и о том, что справедливо, а что нет, и т.д.

³¹⁵ Дзялошинская М.И. Социально ответственное поведение в Интернете: поиски модели // Вопросы теории и практики журналистики. 2014. № 5. С. 32 – 41.

Исследователи отмечают³¹⁶, что изначально заложенные в регулирование деятельности внутри социальных сетей принципы, в основе которых лежат усилия по самоорганизации, предпринимаемые со стороны самих участников социальной сети, опираются на свободу, мотивацию и активность каждого такого участника. В то же время 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 манифестирует такой деструктив, который, агрессивно воздействуя на эмоциональную сферу обижаемого, доводит его до состояния патологического аффекта. Как правило, полученный деструктив переносится индивидом в таком состоянии обратно, в объективную действительность, формируя у него отрицательную мотивацию отмщения за обиду (позор, клевету, осмеяние и т.п.), причиненную в сети и напрямую приводящую к реальному деликту с последующим наступлением настоящей ответственности для делинквента (такие факты уже фиксировались, и неоднократно). 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 его основе 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 затем и становятся условиями-предикторами развивающейся редукции ответственности в виртуальном пространстве («никто не найдет» и «никто не накажет»). Кроме того,

³¹⁶ Дзялошинский И.М. Еще раз о защите человека от медиаугроз: традиционные и новые подходы // Журнал ВШЭ (электронный ресурс) Код доступа URL: <https://publications.hse.ru/mirror/pubs/share/direct/213653727> (Дата обращения: 14.01.2023).

очень часто здесь наблюдается вытеснение этических оценок прагматической функционализацией с использованием выгодных для себя особенностей сетевого общения, тогда как право, как таковое, оценивает те же самые поступки, только исходя из фактически совершенного субъектом деяния³¹⁷. Длительный период выжидания выработки начальных правовых подходов к этой сфере регулирования в конце концов привели к тому, что в результате ревизии всего лишь двух действующих реалий современного сетевого общества, а именно – общедоступности интернета и стремительного прогресса информационных технологий – произошла поистине массовая переоценка степени сохранности границ пространства личного существования и отчаянных, алармистских поисков эффективных способов защиты своих личных данных.

Обусловленная во многом принципом экранности, феноменология редукции ответственности участников социальных сетей в поздней современности обнаруживает все большее разнообразие, проявляясь, в одном случае, как неперенное желание замаскироваться, скрыть под ником, аватаром, или под чужим фото свою реальную личность (эффект деперсонализации; культурная и одновременно психологическая тенденция, связанная с социокультурной инерцией восприятия экрана как щита). В другом, как желание непременно сказать то, за что в реальной жизни можно понести ответственность. Наконец, в третьем, как нарциссическую псевдоперфекцию собственного образа (недостатки прячем, о достоинствах заявляем во всеуслышанье)³¹⁸. Этот третий аспект обусловлен также принципом экранности, но другой его составляющей –

³¹⁷ Герасимова О.Ю. Роль личности в сетевом самоорганизующемся социальном пространстве // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2015. № 2. Ч. 2. С. 59-61.

³¹⁸ Мочалов А.Н., Н. Е. Колобаева К. А. Иванова Права человека в сети Интернет – Код доступа URL: <https://infopedia.su/22x10ab1.html> (Дата обращения: 10.01.2023).

функцией «волшебного зеркала», создающего идеальное, очень привлекательное отражение пользователя.

Представления о том, что о любых последствиях такого рода заявлений и поступков в сети можно не заботиться вовсе, возникает как итоговая рефлексия в результате формирующегося ощущение безответственности. При масштабировании это кажущееся единичным отношение массово приводит к тому, что в реальной жизни чуть ли не каждый ведет себя иначе, нежели он позволяет вести себя в сети. Причем при переходе от реальной к сетевой интеракции, уровень ответственности ее сторон в значительном большинстве случаев не повышается³¹⁹, чего нельзя сказать об уровне осторожности.

Дело в том, что сетевая мимикрия безответственных виртуальных рейдеров приводит к тому, что каждый субъективно начинает ощущать нарушение границ личного пространства и уязвимость данных о своей личности. Виртуальный контакт определяет невозможность оценки невербальных его сторон, в результате чего в сети процветают обман, ложь, неискренность, преднамеренное введение в заблуждение, генерация клеветы, шантаж, мошенничество и дезинформация³²⁰.

Принимая во внимание всю эту ситуацию в целом, законодатели и правовые эксперты в сфере виртуального общения настаивают на релевантном, увязанном с иными отраслями права и системном решении для всего этого проблемного поля. Как правило, все они признаются в том, что существующий уровень его регламентации до сей поры пребывает в состоянии, крайне отдаленном от обеспечения того, что в самом общем виде может быть определено как права человека в цифровой среде³²¹. Сущность этих прав должна иметь интегративную природу,

³¹⁹ Невинский В.В. «Цифровые права» человека: сущность, система, значение // ЮрФак. 2020. № 2. Код доступа URL: <https://urfac.ru/?p=2889> (Дата обращения: 15.01.2023).

³²⁰ Федеральный закон от 18 марта 2019 г. N 31-ФЗ "О внесении изменений в статью 15.3 Федерального закона "Об информации, информационных технологиях и о защите информации". – Code access URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/72098118/> (дата обращения: 10.01.2023).

³²¹ Концепция Информационного кодекса Российской Федерации / Под ред. И.Л. Бачило. М.: Канон+; Реабилитация, 2014. 192 с.

сочетающую методы, задачи и цели регулирования прав человека, выражаемых 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 этой трудно поддающейся регулированию сфере должно обеспечиваться единством законодательной, правоприменительной, контрольной, экспертной, надзорной и судебной деятельности органов, официально уполномоченных для этого государством, которое, по-видимому, в настоящих условиях одно способно стать гарантом обеспечения такого единства.

Помимо этого, у фиксируемой в социальных сетях безответственности отдельных их участников есть и еще одна, 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, связанные с внешним по отношению к его личности содержанием этого поста. Однако такие эмоции имеют глубоко личную, чаще всего психопатическую или невротическую природу, выступая пусковым механизмом этой декомпенсации, вербальное выражение которой и репрезентируется в инвективах. В реальной жизни такой психопат или невротик стрессуется теми же поступками, или действиями, или даже намеками, которых на самом деле нет. Несмотря на то что он воспринимает их именно так собственным параноидальным образом, он не дает волю своей агрессии из-за опасения быть битым самому, тогда как в социальных сетях он ощущает себя в несравненно

большей безопасности, и потому чувствует себя вполне свободным ото всяких ограничений³²².

Вместо того, чтобы обратиться к специалисту и попросить у него совета по поводу своих проблем, такой посттравматический субъект действует в социальных сетях, на форумах, в блогах с целью выражение собственной агрессии и раздражения. Он тем самым старается облегчить свое собственное нарушенное состояние и утвердиться в своих же глазах в собственной правоте. Такое поведение в сети, даже если оно и имеет патологическую этиологию, также является проявлением безответственности. Думается, что невротик вполне осознает, что то, что он делает для облегчения своего психического состояния, на самом деле никаких его проблем с психическим здоровьем не решает.

Став в течение всего нескольких последних лет вполне состоявшимся фактом, принципиально новой формой социальной реальности современного человека и человечества, «сетевое общество» предполагает также ряд новых типов социального позиционирования. Их возникновение определяют проблемы взаимосотнесения и согласования встречных прав и обязанностей коммуницирующих сторон. Вместе с тем, в современном сетевом обществе одной из самых острых остается проблема множественных нарушений прав личности в виртуальном пространстве на фоне бесконтрольного создания там условий, стимулирующих прогрессирующую утрату ответственности сторон виртуальной коммуникации.

Именно анонимность и безнаказанность становятся условиями-предикторами прогрессирующей редукции ответственности сторон в виртуальном пространстве их общения. При этом безответственность поведения в виртуальном пространстве может иметь патологические

³²² Сандомирский М. И. I.-интернет и безответственность // Проза.ру (Электронный ресурс) Код доступа URL: <https://proza.ru/2011/11/15/1131> (Дата обращения: 15.01.2023).

причины, которые не отменяют необходимости их нейтрализации также и в этом случае.

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.

Выводы по параграфу 2.3.

Культурфилософский анализ экзистенциалов, порождаемых распространением принципа экранности, открывает веру человека экранного в безграничность возможностей и всемогущество экранной техники. Это провоцирует комплекс желаний и стремлений телесностью перейти вслед за восприятием и сознанием в заэкранную действительность. Устройство, создающее полимодальную иллюзию такого перехода – экран современного электронного гаджета. Уровень иллюзии постоянно повышался и технически совершенствовался настолько, что в конце концов визуально превзошел истинную, настоящую реальность, при этом сама экранная поверхность как предмет, вещь как бы «распыляется» в культурных практиках.

Список прежде ограниченных возможностей открывается исторически первой – свободой слова. В этом отношении в заэкранной реальности все состоялось бы как нельзя более раскованно и вседозволенно, если бы не ряд особенностей. В частности, не исчез контроль за виртуальной реальностью со стороны реальности настоящей. Следовательно, не исчезла цензура, со всеми вытекающими из этого последствиями, наиболее системным из которых явился расцвет культуры отмены. 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 неустранимые программы и алгоритмы, не позволяющие делать ничего противоречащего их внутренней программной логике.

Принимая во внимание то время, которое отнимает виртуальная реальность у физической реальности современного индивида, равно как и то целеполагание этого процесса, которое признается этим 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, нежели о мере его свободы внутри нее. Мечта о свободе в экранной реальности обернулась иллюзией свободы.

Выводы по главе II

Во второй главе создан комплекс философских интерпретаций изображений симуляции реальности, которая спровоцирована интеграцией экранности в современную культуру.

Овладевая вниманием и восприятием, а вслед за ними также и мышлением пользователя, экран, будучи не только транслятором смыслов, контекстов, уровней понимания и трактовки понятий, новостей, суждений, посредством нескончаемой симуляции и подмены истинности информации, перестает иметь свою ценность, как когнитивной структуры.

Философский анализ экранных игр, проведенный в параграфе, раскрывает амбивалентную сущность их воздействия на экзистенцию

субъекта-пользователя. С одной стороны, погружая его в свой собственный, экранный хронотоп, заэкранную реальность, экранная игра компенсирует недостаток искренних чувств, не приобретенных в эмоциональном пространстве реальности, достраивая, например, героическую идентичность современного индивида. С другой – инициирует симуляцию. В числе наиболее устойчивых игровых симулякров оказываются героическая, статусная, этническая, сексуальная, профессиональная идентичности геймера.

В основе динамики изменений, происходящих в виртуальной реальности, лежат внутренние, скрытые и неустранимые программы и алгоритмы, не позволяющие делать ничего противоречащего их внутренней программной логике. Свобода действий индивида в виртуальной реальности не столь безгранична, как это может показаться на первый взгляд.

Глава III. Гносеологическая и антропологическая прагматика экранной культуры

3.1. Человек безмерный: симуляция целостности личности в экранном пространстве

Реализация принципа экранности в культуре поздней современности усложняется и интенсифицируется вместе с увеличением количества экранов в окружении субъекта и в его интимном пространстве. Выше отмечалось, что перманентное использование экранных технологий с раннего возраста логичным образом формирует идеал оцифрованного Я. Имплантируя (в буквальном и метафорическом смысле) экран в собственное тело, человек, таким образом, постепенно сам начинает испытывать тягу превращения в экран: так в полиэкранной культуре формируется идеал трансгуманизма, который отменяет классические проекты, человек измеряется экраном различного типа («трансчеловек», «постчеловек»), чему в первую очередь способствует симуляция целостности личности (идентичности) в виртуальном пространстве.

Философско-антропологические типы *homo sapiens*, *animal symbolicum*, *homo universalis*, *homo faber*, актер моделируются по принципу измеряемости и конструируемости человека. Каждая историко-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.

Если в начале XX века принцип экранности формировался под воздействием кинематографа, а затем телевидения, то сегодня роль и восприятие экрана значительно изменились. Экран больше не является объектом-посредником, статично транслирующим ценности и смыслы режиссера или авторитетного деятеля культуры. Экран включается как составляющая личности и бытия самих людей – пользователей портативных компьютеров, планшетов, смартфонов. Можно сказать, что экранов столько, сколько людей, транслирующих через них свою субъектность и свою экзистенцию. *Люди сегодня и есть экраны, которые отражают, а, следовательно, отражаются в них посредством собственных форм презентаций и самопрезентаций, идентичности, субъективных переживаний, воспоминаний и смыслов. Человек теперь не реципиент, его отношения с экраном существенно изменились. Постепенное «вживление»³²³ 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».

Один из известных японских инженеров в области искусственного интеллекта Х. Исигуро, когда его спросили, зачем он создает человекоподобных роботов, ответил: *роботы нам нужны, чтобы понять нас самих*³²⁴. 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

³²³ Саенко Н. Р., Щеглов И. В. Процедуры "вживления" экрана в бытие современного человека // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 4(33). С. 275-282.

³²⁴ Исигуро Х. «Люди, андроиды и будущее» // Электронный ресурс: <https://theoryandpractice.ru/videos/939-khirosi-isiguro-lyudi-androidy-i-budushchee> Дата обращения: 05.09.2022.

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»³²⁵.

Используя эту аналогию, можно сказать, что экран – это не только техническое устройство, ранее и сегодня воздействовавшее на человека и формировавшее принцип экранности, а уже экранность стала тем, что транслирует сам человек. В этом смысле экран скажет о человеке больше, чем любые теоретико-философские изыскания и подходы к изучению сущности человека.

Рассматривая историю трансформации экрана, считаем значимым проследить на этом фоне трансформацию самого человека как субъекта полиэкранной культуры – активного субъекта, «человека экранного», который создает экран, использует и транслирует в культуру, постепенно становясь его придатком.

Исторически первый вид экрана в культуру привнес кинематограф. Появившийся в конце XIX века, он стал точкой отсчета в экранной культуре и в последующем, причем достаточно длительным с точки зрения динамики, периодом. Основная часть развития и *воздействия* кинематографа через экран на зрителя в странах Европы и США пришлась на первую половину XX века, вплоть до утверждения в 50-х – 60-х годах телевидения в качестве средства массовой информации.

Как известно, братья Люмьер создали аппаратуру для съемок подвижных изображений и их записи, которая и позволила развиваться

³²⁵ 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. 283-284.

кинематографу и кино в целом. До братьев Люмьер были попытки создать нечто подобное, однако они не увенчались успехом. Известно, что неудачу в этом деле претерпел даже известный американский изобретатель Т. Эдисон.

Аппаратура, которую использовали братья Люмьер, могла фиксировать динамичные изображения и записывать их. Таким образом, экран отображал реалистичный мир и был своеобразной формой полного отражения действительности, то есть действительности такой, какая она есть. В этом плане сам экран выполнял для человека пассивную роль посредника, передающего зрителю информацию о мире, расширяя таким образом социокультурное пространство. Для экрана в кинематографе была характерна четкость и конкретность изображений, передаваемых, как правило, через стационарную камеру³²⁶. Конечно, экран отражал и выдуманную реальность, но эта реальность была близка и понятна зрителю. Более того, сам зритель, как субъект, выполнял пассивную роль реципиента информации, получаемой им с экрана.

С появлением и развитием телевидения распространяется так называемое «полиэкранное» кино³²⁷. 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 века, конкурируя с кинематографическим, телевизионный экран становится широкоформатным и панорамным, отказываясь от прежних статичности и одноплоскостности. Широкоформатный телевизионный и кинематографический экраны активно сосуществуют в культуре со второй половины XX века.

³²⁶ Комар В.Г. Сравнение цифровых и киноплёночных систем кинематографа // Мир техники и кино. 2006. № 2. С. 7-12.

³²⁷ Казючиц М.Ф. Полиэкранный экран и процессы трансформации экранной культуры 1950-1960-х годов // Наука телевидения. 2016. №.12.2. С. 72.

Панорамный телевизионный формат экрана изменяет восприятие человека, начинает воздействовать на его перцептивные возможности. Оказываясь вовлеченным посредством собственного восприятия в транслируемые через экран телевизора разнородные полиформатные структуры, экранные нарративы и смыслы, зритель перестает быть пассивным субъектом. Он становится актором, активным субъектом, взаимодействующим с культурой при помощи нарративных посредников, в роли которых выступает телевидение и продолжает выступать кинематограф. «Развлекательная сторона, зрелищность полиэкрана одновременно позволяла эффективно решать задачи манипулятивного характера, отвлекая зрителя/потребителя (реципиента) от критической оценки транслируемого сообщения (реклама). Полиэкранный экран 50-х – 60-х годов XX-ого столетия как синтетическая система стал одним из характерных маркёров грядущего этапа в развитии экранной культуры, определяющей и определяемой эстетикой экрана»³²⁸.

Более того, благодаря телевидению становится возможным создание различных визуальных спецэффектов, которые позволяют не только отразить реальность такой, как она есть, но и дополнить, трансформировать ее. Телевизионный экран превращается в способ изменения действительности, а не просто ее отражение. Он становится рычагом, способным изменять и трансформировать мышление человека, воздействуя на его восприятие. Телевидение и создаваемое им экранное изображение обретают манипулятивную структуру в области массового сознания³²⁹.

Таким образом, роль экрана в период активного развития телевидения существенно изменяется. Телевидение становится феноменом культуры, обладающим высокотехнологичными средствами

³²⁸ Там же.

³²⁹ Козлов Е. В. Масскульт: диалектика реальности // Вестник культурологии. 2022. № 4(103). С. 155-167.

массового воздействия на сознание человека. Телевизионный образ, транслируемый через экран, становится одним из важнейших инструментов визуальной коммуникации и самовыражения человека, способом его самопрезентации.

Основным и жизненно важным фактором в привлечении аудитории становятся транслируемые посредством экрана телевизионные шоу и их графические изображения. Не человек, а находящаяся за экраном аудитория становится действующим коллективным субъектом. Аудитория или, точнее, *видеотория*³³⁰ приобрела посредством экрана достаточный визуальный опыт, чтобы судить обо всем, что происходит в личной жизни людей, в стране, в 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. Как пишет W Esraa, «телевизионные передачи становятся наиболее известными средствами коммуникации нашего времени; это зеркало, которое отражает прогресс народов, сохраняя при этом их собственные культурные атрибуты»³³¹. Телевидение как средство коммуникации становится значимым благодаря его художественным и техническим возможностям, которые представлены в отображении движущихся изображений и визуальных эффектов. Это обеспечивает коммуникантам оптимальные условия для привлечения внимания, влияния, перспективы оставить свой собственный личностный визуальный отпечаток в мире.

В этом смысле можно сказать, что экран создает определенную визуальную структуру реальности, которая возникает посредством изображений, сообщений, сюжетов, в дополнение к рекламным

³³⁰ Термин Э. Жильсона. Подробнее по данному вопросу см.: Живопись и реальность : [Пер. с фр.] / Этьен Жильсон. Москва : РОССПЭН, 2004. 367 с

³³¹ 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. April, 2022.

сообщениям, исходящим от специалистов по маркетингу и изобразительному искусству. Подобная визуальная эстетика отражает художественные и технические особенности телевизионного экрана в целом. 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, основываясь на различных графических процессах (совмещения шрифтов, цветов, символов, звуковых эффектов и типа движения на экране).

На телевизионном экране, в отличие от экрана кинематографа, главный действующий субъект – реальный человек – как бы растворяется в визуальном образе самого экрана, определяемого 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, претендующий на то, чтобы быть продаваемым и успешным. Об этом подробно писал один из основателей неофрейдизма, известный психоаналитик Э. Фромм³³².

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 лишь с одной оговоркой. Последняя дополняется искусственно сконструированными сюжетами, деталями и сценариями³³³. Все это позволяет констатировать, что наступает время компьютерного

³³² Фромм Э. Человек для себя. М: АСТ, 2020.

³³³ Козлов Е. В. Атракционы экрана: между визуальным и нарративным // Наука телевидения. 2021. Т. 17, № 1. С. 11 – 28.

экрана. Компьютер радикально меняет особенность кинематографической и телевизионной культуры.

Применение компьютерной графики приводит к преобразованию экрана и того, что он изображает. Посредством её использования реальность приобретает полностью искусственный вид: экран – это и есть реальность изображения, которое дотраивается и создается с помощью компьютерной графики. Экран становится пространством симуляций и пустых форм, воспроизводящих полностью искусственно сконструированную действительность, в которой даже и актерам не остается места. Если до появления цифрового кино большинство эффектов создавались камерой или в лаборатории, то «в условиях цифровизации культуры появляются принципиально новые инструменты и методы. Это преобладающие в сегодняшней киноиндустрии цифровые визуальные эффекты, засилье которых приводит к тому, что иногда единственными элементами живого действия оказываются актеры. Поэтому не случайно термин CGI (компьютерные изображения), будучи хорошо известен многим людям, в настоящее время получил широкое распространение. И это только первый шаг, за которым следуют многие другие процедуры, которые называются постобработкой, то есть областью, в которой происходит большая часть создания визуальных эффектов»³³⁴.

С появлением в конце XX века цифровых технологий, в которых главными инструментами становятся портативные компьютеры, а в начале XXI века смартфоны и соответствующие им типы экранов, реальность и человек полностью замещаются экраном. Показательным в данном контексте будет следующее наблюдение М. И. Козьякова. «Кинематограф и телевидение, конструирующие фантастический мир зрительных образов и событий, отвечают сегодня за собственную

³³⁴ Nawal M., Salah E. Visual effects cinematography // The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication. Vol. 2, no. 2. April, 2012. pp. 115-122.

реальность, в которой фантазийные конструкты существуют наряду с действительными объектами социального и природного окружения человека. Кино обратилось к виртуальности, значительно изменившей содержание киноконента. Компьютерные технологии позволяют моделировать не только отдельные образы, но и различные пространства, новые фантазийные миры, равные по силе убедительности реальному миру»³³⁵.

Если в эпоху кинематографии и телевидения экран был статичен, то в эпоху визуальных технологий с появлением переносного компьютера, планшетов, мобильных устройств экран становится подвижным. Он начинает фиксировать, отражать все перемещения субъекта, который им пользуется. Следует заметить, что экран монитора и смартфона отличается амбивалентностью. С одной стороны, он автономен, с другой, – он свободен от:

- жесткой детерминированности пространством;
- соотнесенности с предметной средой домашнего интерьера;
- встроенности в довольно строго регламентированную топологическую структуру домашней обстановки.

Потому мысль Е. Н. Николаевой относительно того, что «появление мобильных гаджетов и беспроводной связи представляет собой одну из главных медийных революций конца XX века»³³⁶ представляется безоговорочной, однако ее свершение не было внезапным. Как утверждает ученый, «сначала ноутбук дал человеку возможность свободного движения по дому, кардинально изменив номенклатуру связанных с ним техник тела. С таким экраном стало удобно не только сидеть за столом, но и стоять, ходить, лежать на кровати, сидеть на полу

³³⁵ Козьякова М.И. Экранная культура как умножение пространства: парадоксы новых миров // Культура культуры. 2021, № 2. Электронный ресурс: [elibrary_45618164_29591042.pdf](https://elibrary.ru/45618164_29591042.pdf). Дата обращения: 11.04.2022.

³³⁶ Николаева Е.В. Экран как зеркало медийных революций // Наука телевидения. 2017. Т. 13. № 1. С. 43.

или на подоконнике, брать его с собой на кухню или даже в туалетную комнату. В целом, 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 континенты³³⁷.

В этом смысле можно сказать, что с появлением портативных компьютеров и планшетов зарождается особая экранная феноменология, отражающая дух постмодернизма. Экран везде и повсюду не столько отражает, сколько заменяет, подменяет человека, становится его искусственным суррогатом³³⁸. Речь идет о феноменологии, которая пользуется экранным образом как ментальным и эмоциональным явлением, и о теории рецепции. Последняя закладывает 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, использует экран в качестве воздействия и манипуляции, зарабатывания денег, известности, популярности, успеха в целом³³⁹. С другой стороны, попадая в

³³⁷ Там же. С. 43.

³³⁸ Ямпольский М. Экран как антропологический протез // Новое литературное обозрение. 2012. № 2 (114). С. 61–74.

³³⁹ Напомним, ещё в 1968 году, задолго до массового распространения портативного интерфейса информационной сети, написанная Энди Уорхолом в программе своей выставки для музея современного искусства в Стокгольме фраза «В будущем каждый сможет стать всемирно известным» оказалась пророческой. Конечно, в теории известным 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 достижения пятнадцатиминутной славы (по словам того

создаваемое экраном субкультурное пространство, «идеальное» для самого пользователя, он утрачивает чувство реальности и уходит в этот виртуальный, часто комфортный для него мир. Человек реально становится человеком экранным в самом что ни на есть буквальном смысле. Без экрана его жизнь утрачивает всякий смысл и значение.

В виртуальной субкультуре действует многообразие ролей человека экранного: зритель, пользователь, блогер, геймер, хейтер, стример, тролль, триггер и т.п.³⁴⁰. Можно с большой уверенностью говорить о формировании под воздействием экрана нового социокультурного типа человека экранного. Точкой отсчета в его становлении и формировании можно считать появление кинематографа и телевидения. Именно они способствуют тому, что экран становится феноменом культуры, особым образом транслирующим и со временем трансформирующим и создающим свои ценности и смыслы. Причем если кинематографический и телевизионный экраны отражали реальность, то появление мультимедийных технологий сделало экран самостоятельным культурным субъектом, воспроизводящим собственные конструкции действительности и «вживленным» в телесность и поведение человека. У «человека экранного» как бы появляется новый орган.

Основными свойствами экрана как активного культурного субъекта в полиэкранной культуре являются следующие:

же Уорхола) действительно каждому. Достижимость и высокая ценность успеха таким образом имманентно вплетена в аксиологию человека экранного. Подробнее по данному вопросу см.: Уорхол Э. *Философия Энди Уорхола (от А к Б и наоборот)*. М.: Аронов, 2001.

³⁴⁰ Американский социолог Ирвинг 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» [Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни / Пер. с англ. и вступ. статья А. Д. Ковалева. М.: Канон-Пресс-Ц, Кучково поле, 2000. С. 299].

- 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, музейных залов, мировых библиотечных собраний;
- пространственная проективность: экран перестает быть тем, что отражает действительность.

Как пишет Е. Н. Николаева, «медийный экран нависает вверху, как небо (ТЦ «ThePlace», Пекин), или стелется, как ковер, под ногами («DigitalArabesques» MiguelChevalier, 2014, Шарджа, ОАЭ). При этом экран, который находится вверху над головой, соотносится с небесами, и разворачивание на нем образов и виртуальных миров не противоречит семантике неба как эфемерного, ирреального, трансцендентного»³⁴¹.

Что же касается самого «экранного человека», то он 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;

³⁴¹ Николаева Е.В. Экран как зеркало медийных революций // Наука телевидения. 2017. Т. 13. № 1. С. 48.

- доминирование массового сознания над сознанием индивидуальным.

Через экран человек прикоснулся к новому виду визуального искусства. Достижение техники стало буферным полем восприятия мира культуры. Иными словами, 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 изобретающего ее и пользующегося ей человека³⁴².

С приходом кинематографа господство техники нашло свое отражение, в первую очередь, в области искусства. При этом и сам кинематограф переводил статичные изображения в движение, оперируя образами, заимствованными из области литературы, театра, живописи, балета и т.д., отражающими реальный окружающий мир. Здесь также следует назвать и образы, превращенные в зрелище, аттракцион, маркирующий средствами кинематографа внешний мир и апеллирующий к ментальности кинозрителя. Оживляя картинки из различных областей искусства, транслируя создаваемые образы, кинематограф 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 выступало в качестве своеобразного тренажера для метафизических упражнений.

Следует заметить, что в данном контексте³⁴³ субъект понимается в смысле классической эпистемологии: как то, что лежит в основе, и то, что определяет, каким быть объекту, пред - стоящему перед ним. «Наше отношение к миру техники, – пишет по этому поводу М. Хайдеггер, –

³⁴² Ясперс К. Смысл и назначение истории. М.: Политиздат, 1991. С. 90.

³⁴³ Здесь и далее до с. 230 используются материалы моей статьи: Григорьев, С. Л. НОМО SCREEN как философско- антропологический тип // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. 2022. № 3(43). С. 30-39.

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»³⁴⁴.

Соединяя кинозрителя с образами, которые выходили за рамки презентации³⁴⁵, экран давал субъекту возможность фиксировать объективный мир и представлять его в собственном мышлении в виде репрезентативных образов. 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 воображающего – «*homo imaginarius*». Это чувственный, рефлексирующий 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 же касается инициируемых экраном образов, то их специфическая особенность определяется обращенностью к культурному прошлому, к некоторой архетипности и к архаичности сознания, в том числе к бессознательному самого субъекта. Не случайно, именно в этот период, в период активного развития кинематографа, известной и востребованной становится концепция психоанализа З. Фрейда, который открывает бессознательное как ведущую силу человеческой психики. Как пишет О.

³⁴⁴ Хайдеггер М. Отрешенность. // *Filosoff.org* / URL: https://filosoff.org/heidegger/wp-content/uploads/sites/115/2015/11/hajdegger-martin-otreshennost-filosoff.org_.pdf?ysclid=13r5bkg756

³⁴⁵ Аронсон О. Кинематографический образ: переизобретение чуда // *Экранная культура. Теоретические проблемы* / Отв. ред. К.Э. Разлогов. СПб.: «Дмитрий Буланин», 2012. С. 210.

Аронсон, кинозритель мыслит архетипически, поскольку в образе его отдельное «Я» обнаруживает архетип общности, целого, вовлеченного в воспроизводство некоторой коллективной ментальной формы.

Если говорить о современном кинематографе, то он уже не столько влияет на тип личности, сколько меняет формы взаимодействия человека с миром и с другими людьми. Посредством кино люди, живущие в современном мире культуры, учатся взаимодействовать друг с другом. Современный кинематограф продолжает создавать и транслировать образы, выходящие за рамки презентации. Меняется само восприятие человека по отношению к этим образам. Имеется в виду тот факт, что сформированное экранной культурой клиповое, мозаичное мышление, присущее современному человеку, не позволяет связывать образы в одно целое. В итоге эти образы распадаются и начинают располагаться уже не между экраном и воспринимающим его субъектом, но между самими субъектами, между их личным опытом восприятия и переживания по поводу этих образов.

Чем же является кино для современного человека? Опровергая мнение о предпочтительности для современного зрителя онлайн-кинотеатров, которые позволяют ему оставаться в домашней обстановке, мы утверждаем: что в настоящее время кинотеатры не утрачивают своей актуальности. Выстраивая систему аргументации, обратимся к результатам проведенного нами небольшого социологического исследования, участниками которого стали студенты в возрасте от 18 до 22-х лет. Учащейся молодежи было предложено ответить на вопрос: считают ли они, что онлайн-кинотеатры заменят реальные? По итогам опроса 67 % респондентов ответили отрицательно, 19 % – утвердительно, а 14 % воздержались от ответа. Респондентами, которые ответили отрицательно, в качестве основной причины называлась возможность свободного общения и времяпрепровождения с друзьями в реальном кинотеатре, что недостижимо в ситуации домашней изоляции, на

которую 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 его с друзьями, каждый высказывает свою точку зрения и не боится быть тем, кем он есть».

Другими словами, кино обеспечивает современному зрителю реальную коммуникацию с другими людьми. Так подтверждается наше утверждение синхронности активного существования разных видов экранов, то есть полиэкранности культуры поздней современности.

В мае 2022 года в Москве прошел фестиваль кино Mental Health Film Festival, посвященный фильмам о психическом здоровье людей. На протяжении нескольких дней после каждой серии фильмов аудитория активно участвовала в обсуждении. Зал был полон настолько, что необходима была предварительная регистрация. Причем многих увлекали не столько фильмы, сколько их последующее совместное обсуждение. На этом примере можно видеть, что, наряду со стриминговыми платформами, сериальным экраном, портативным экраном, впускающим своего пользователя в виртуальный социум, кинематографический большой экран сохраняет активное бытие в культуре. Кино сегодня становится не только средством общения, но и средством терапии, то есть большой 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 их собственного 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 не быть уязвимыми. В этом состоит пробуждающая сила кинотерапии»³⁴⁶. 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, – советует Daniel Dashnaw. – Станьте лучшим, самым бесстрашным и столкнитесь со своими страхами сегодня»³⁴⁷.

Терапевтический эффект и коммуникативная функция киноэкрана не умаляют того, что современный кинозритель использует кино в качестве сферы досуга и развлечений. Kris Tash констатирует: «растущая нехватка времени у людей в настоящее время привела к тому, что моменты досуга стали более ценными. Поход в кино является одним из

³⁴⁶ Daniel Dashnaw. Cinema Therapy...and the Eye-Opening Promise of Mental Health Movies // Couples therapy inc / URL: <https://www.couplestherapyinc.com/cinema-therapy/#>

³⁴⁷ Kris Tash. Horror film therapy: The Psychological Benefits of Scary Movies // Medium / URL: <https://medium.com/the-base-line/horror-film-therapy-3f8b62c5ea82>

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»³⁴⁸.

Телевидение многое заимствовало у кинематографа, начиная 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». Возникает новый тип личности, который условно можно назвать «человек иллюзорный» – «homo illusory».

Его вхождение в воображаемую действительность, которая конструируется масс-медиа, сопровождается тотальной подменой реальности имажинативной действительностью. Как отмечает отечественный исследователь В. Михалкович, мир земных страстей и чувств преобразуется телевидением в мир сакральных кинообразов³⁴⁹. 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 Питера Вейра «Шоу Трумэна», для героя которого практически невидимая граница между реальным и воображаемым оборачивается его сопричастностью времени и мгновению «здесь и сейчас».

³⁴⁸ Luiz Antonio Slongo. Is it the motion picture or the theater? What influences m moviegoers in Porto Alegre? // Revista de Gestão, 2013. № 4. pp. 77-92.

³⁴⁹ Михалкович В. Время телевидения // Экранная культура. Теоретические проблемы / Отв. ред. К.Э. Разлогов. СПб.: «Дмитрий Буланин», 2012. С. 226-252.

Тем не менее, постепенно телевидение утрачивает для субъекта ощущение мгновенности происходящего. Функцию «здесь и сейчас» берет на себя интернет. С появлением интернета, который приходит к пользователю посредством персонального экрана, сознание человека хочет получить контроль над воображаемым. Этим воображаемым становится искусственная среда планшета, компьютера, телефона, в лоне которой рождаются новые типы личностей экранной культуры.

Первым типом личности становится «пользователь» («юзер»). Это личность-рационализатор, которого условно можно обозначить как «*homo de ordine*». Речь идет о человеке, пользующимся искусственной средой техники и вовлечённым в неё. В данном контексте переживание искусственной среды воспринимается индивидом с позиции личного опыта своего собственного существования. Это дает ему основания не только знать, но и понимать ценность его присутствия в подобной среде. Как правило, «*homo de ordine*» отличается активностью и целеустремленностью. 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 характеристики этого типа личности, необходимо обратиться к специфике среды видеоигр.

Видеоигра представляет собой целую виртуальную систему составляющих: игровые техники (геймплей), нарратив (сюжет) и оформление (интерфейс). В эту систему встраивается игрок – геймер, причем в зависимости от того, насколько глубоко проработан каждый компонент игры, зависит ее качество. Если в кино передачу творческого замысла и образов инициирует режиссер, то в сфере игр эту функцию

берет на себя геймдизайнер. Чаще всего он определяет художественный вектор игры.

Персонажи игр, как правило, тщательно продуманы геймдизайнером и техническими разработчиками игр. В силу того что видеоигра – это сфера маркетинга и индустрии развлечений для субъекта, производители игр вынуждены максимально подстраиваться под субъекта. Разработчик создает удобные алгоритмы игры лишь с одной целью: свести возможные в игровом пространстве моменты дискомфорта к минимуму, чтобы исключить для игрока недовольство сложившейся ситуацией. Нередко потребность добиться желаемого успеха приводит разработчиков к примитивизации игровых действий со стороны геймера. Например, выбор реакции персонажа на событие может описываться всего одним словом. Потому для видеоигр характерен максимальный охват аудитории, объединяющим моментом которой оказываются:

- простая игровая механика;
- агрессивный маркетинг;
- простой сюжет.

Известный японский геймдизайнер Хидэо 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»³⁵⁰.

Как отмечает В. А. Помелов, геймер в игре как субъект не самостоятелен, поскольку подчиняется встроенным алгоритмам. Творческая деятельность такого субъекта сведена к нулю. Несмотря на то что «игрок раскрывает себя именно тогда, когда погружается в киберпространство, опосредованное экраном, его субъектность

³⁵⁰ Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 2(11). С. 92.

претерпевает метаморфозу постольку, поскольку человек вынужден выполнять то, что запрограммировала машина»³⁵¹.

Безусловно, геймера можно рассматривать как своеобразного «homo ludens» Й. Хейзинги. Однако в отличие от представленного ученым типа геймер играет не столько с воображаемой действительностью, сколько следует определенным, заданным в ней алгоритмам, одновременно реализуя и свои собственные интересы. Пожалуй, исключительно поэтому данный тип личности, на наш взгляд, можно отнести к рациональному типу. По сути, субъект-рационалист, который, следуя алгоритмам и просчитывая ходы с максимальной степенью удобства для самого себя, реализует собственные интересы и амбиции, презентует свои собственные достижения, безжалостно расправляясь с соперниками и т.п., являет собой тип эгоцентрика.

Относительно новым типом личности, который стал совсем недавно формироваться в экранной культуре, но уже прочно обосновал свои позиции, является блогер. Блогер по определению является субъектом, который формирует и запускает свой контент для определенной аудитории, формируя ее мнение. Часто в числе характеристик блогера выделяют активность и творческий подход, смелость рассказать на камеру и показать свою жизнь³⁵².

Подчеркнем, в блогеры попадают люди, которые хотят внимания, причем патологически. Отсутствие интереса к их персоне нередко доводит блогеров до замыкания на этой теме, вследствие чего они становятся заложниками своего же, созданного ими, образа. В психологии такой тип личности можно описать как истероидный. В классическом смысле истерия представляет собой невроз, который

³⁵¹ Помелов В. А. Геймер: игроман или креативная личность? // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2014. № 3 (39). С. 80.

³⁵² Жижина М. В. Социальные представления студенческой молодежи о личности блогера // Известия Саратовского университета. Серия. Философия. Психология. Педагогика. 2019. Т. 19. Вып. 4. С. 432-436.

заставляет страдающего им человека замыкаться в избранной им внешней манере поведения, превращая его в своего рода пленника собственного поверхностного представления о себе.

Истероидный тип личности испытывает потребность быть в центре внимания всегда, где бы он ни находился. В свою очередь, привлечение внимания является не только формой адаптации такой личности к действительности, но и определенно стратегией выживания. Если данный тип личности остается незамеченным, он начинает испытывать страдания, переживает сильный стресс. Экран для истероидного типа выступает средством самореализации и самопрезентации. Причем фокусировка внимания на собственной личности достигается не только яркой внешностью, но и театральностью, демонстративностью поведения.

Вне всяких сомнений, данный тип личности также может рассматриваться примером эгоцентрика, который сосредоточен исключительно на самом себе, на своих собственных эмоциях и переживаниях. Он расположен к общению с другими людьми, обращен к ним, поскольку боится тотального одиночества. При этом базовой потребностью такого типа личности является получение радости и наслаждения. Это творческая личность, которая познает мир через радость общения с другими и прекрасно ориентируется в мире маркетинга и рекламы собственных образов и презентаций.

Как уже упоминалось ранее, в кинематографической форме экранной культуры преобладает такой тип личности, как «человек воображающий». Это, как правило, кинозритель, отмеченный чувственностью, образностью, творческим характером мышления. В свою очередь, в телевизионной форме развития экранной культуры на смену «человеку воображающему» приходит «человек иллюзорный». Данный тип существует в искусственно сконструированной среде масс

медиа и живет иллюзорными фантазиями, вызванными соприкосновением с реальной действительностью «здесь и сейчас».

Несмотря на то что каждый из типов личности обладает собственными характеристиками и выполняет свои функции в экранной культуре, всех объединяет активность и продвинутость в использовании технических средств, обеспечивающих адаптацию к интернет-коммуникации. Более того, все эти типы личности сосуществуют в современной культуре и формируют новый антропологический тип – «человека экранного». Последний транслирует смыслы и ценности, которые складывались в культуре на протяжении всего XX и начала текущего XXI века.

Выводы по параграфу 3.1.

Экранные технологии играют ведущую роль в формировании идентичности и экзистенции современного человека. Если в начале XX века принцип экранности формировался под воздействием кинематографа, а затем телевидения, то сегодня роль и восприятие экрана значительно изменились. Экран больше не является объектом-посредником, статично транслирующим ценности и смыслы режиссера или авторитетного деятеля культуры. Экран включается как составляющая личности и бытия обывателей (которые благодаря экранному вживлению таковыми себя не ощущают) – пользователей портативных компьютеров, планшетов, смартфонов. Можно сказать, что экранов столько, сколько людей, транслирующих через них свою субъектность и свою экзистенцию. Люди сегодня и есть экраны, которые отражают, а, следовательно, отражаются в них посредством собственных форм презентаций и самопрезентаций, идентичности, субъективных переживаний, воспоминаний и смыслов. Человек теперь не реципиент, его отношения с экраном существенно изменились. Постепенное «вживление» 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».

3.2. Экран в образовании и познание

Сегодня каждый имеет опыт того, что называется цифровизацией. Причиной этого является широкая доступность использования цифровых технологий. Жизнь человека отчасти оцифрована и заключена в его мобильном телефоне. Естественно, что не только человек, но и все сферы общества проходят цифровизацию, которая, несомненно, будет продолжать преобразовывать культуру, познавательные практики и самого человека в будущем.

Современная экранная культура включает в себя различные способы визуализации информации, которые получают распространение во всех социальных сферах. Особым изменениям сегодня подвергается сфера образования, которая становится пространством становления и усложнения современной экранной культуры. Пандемия COVID-19 показала достоинства и недостатки внедрения цифровых технологий в образование, что особенно заметно на примере развития дистанционной системы обучения. Цифровые технологии не только активно внедряются в образование, но и вызывают к жизни принципиально новые процессы в области цифровой трансформации образования, посредством которых формируются новые цифровые артефакты, цифровые среды и цифровые системы обучения.

Можно констатировать, что нынешнее образование стало сферой перевода экранной культуры в «цифру», а цифровизация образования превратилась за очень короткий промежуток времени из модной фразы в тренд развития современной экранной культуры. В данном контексте уместно вспомнить слова У. Эко. Рассказывая о своих впечатлениях от посетителей выставки пейзажей Монтефельтро в росписях Пьеро делла Франческа в Сан-Лео, он с сарказмом заметил: «синдром электронного глаза заставил их снизить уровень гуманизма: практически их не

интересовал доклад, они только хотели зарегистрировать событие, чтобы потом выложить зафиксированное на YouTube»³⁵³.

Как предполагает мыслитель, «...присутствие механического глаза в ущерб работе мозга, кажется, изменило сознание даже цивилизованных людей»³⁵⁴. Причем У. Эко признается в том, что он сам перестал фотографировать в путешествиях и на выставках с 1960 года, сделав для себя следующее «открытие». Процедура фотосъёмки вытесняет эмоциональную память, впечатление и простое запоминание.

Особое значение для изучения процессов цифровизации имеет философско-антропологический подход, который позволяет рассмотреть человека не только как активного потребителя ценностей экранной культуры в сфере образования, 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, которое поддерживается с помощью электронно-вычислительных технологий и систем, позволяющих человеку осваивать новые цифровые компетенции³⁵⁵.

Цифровизация становится характерной особенностью современного образования как сферы распространения экранной культуры. В самом общем виде цифровизацию образования можно обозначить как внедрение экранных технологий в образование, которые обеспечивают:

1. Доступ всем участникам образовательного процесса к большим объемам информационных ресурсов и работу с ними;

³⁵³ Два совета Умберто Эко современникам. Правомир. Url: <https://www.pravmir.ru/dva-soveta-umberto-eko-sovremennikam/>

³⁵⁴ Там же.

³⁵⁵ См.: Бегалинова К. К., Ашилова М. С. О некоторых особенностях виртуализации современного образования // Труды международной научной онлайн-конференции «АгроНаука-2020»: Сборник статей, Новосибирск, 05–06 ноября 2020 года / Сибирский федеральный научный центр агробиотехнологий Российской академии наук, Государственная публичная научно-техническая библиотека Сибирского отделения Российской академии наук, Новосибирский государственный аграрный университет. Новосибирск: Государственная публичная научно-техническая библиотека СО РАН, 2020. С. 341–344.

2. Быстрые обратные связи между всеми субъектами образовательного пространства;

3. Изменение общих и профессиональных компетенций участников образовательного процесса.

При этом в экранной культуре речь идет не только об использовании цифровых технологий и умении ими пользоваться³⁵⁶. Приобретение новых цифровых компетенций участниками образовательного процесса в цифровой среде, которая предлагает универсальные и стандартизированные формы обучения, сделает самих участников образовательного процесса «неразличимыми в плане различий». Или, иначе, единая цифровая среда, предлагающая стандартизированные формы коммуникации, сделает сам 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:

- 1) уменьшить число преподавателей;
- 2) облегчить нагрузку на студентов;
- 3) сделать курсы более доступными;
- 4) обеспечить мобильность»³⁵⁷.

Вместе с тем, названная выгода не может компенсировать негативность неизбежной для онлайн-курсов усредненности. Причем тот факт, что «в количественные показатели входит уровень развития инфраструктуры и комфорта», мало влияет на уровень качества преподавания при очевидной затратности подобного предприятия. Более того, именно «в соперничестве за рейтинг многие университеты,

³⁵⁶ 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.

³⁵⁷ 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.

имеющие невысокий целевой капитал, вынуждены экономить на качестве образования»³⁵⁸.

Обращаясь к процессу обучения в условиях глобализации, экранности и цифровизации, несмотря ни на что следует учитывать важность одного момента. Образование является синтезом слова и действия-демонстрации в своём генезисе: однократном и перманентном. Греческое понятие «пайдейя» включает в своё значение коннотации воздействия, формирования; латинское слово «lectio» утверждает сердцевину образования – речь учителя, наставника. Так, в момент каждого поворота в истории культуры как таковой и, в частности, философской мысли, локатор образования улавливал смещение центра интереса культуры и общества. Однако слово и действие-демонстрация неизменно оставались базовыми универсалиями образовательной процедуры.

Известно, что образование является наиболее ярким показателем тех существенных трансформаций, которые происходят в общественном сознании и в мировоззрении субъектов культуры. Если говорить о специфике современного образования, то здесь нельзя не принимать во внимание и смену определенных мировоззренческих установок молодого поколения, и характер ускорения социокультурной динамики, и кардинальные трансформации познавательных процедур, связанные с вживлением экрана, цифровизацией и дистанционными формами в обучении. Эти факторы трансформируют и подчас делают невозможными, устаревшими традиционные методы преподавания.

Философия образования в данной ситуации смещает ракурс на необходимость поддержания понимания в новых условиях. Классические лекции и практические занятия, построенные на принципе дидактического чтения и подачи материала лектором, уходят в прошлое.

³⁵⁸ Там же.

«Модель классического образования, построенная на принципе 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»³⁵⁹.

Те, кто в 2020-х годах 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 книжной и экранной культур инициирует формирование обновленного диалога и взаимовлияния слова и изображения на экране как трансляторов знания.

Как отмечалось ранее, первые опыты, связанные с попытками передать движущееся изображение на расстояние в виде специального радиосигнала с последующей разверткой его на экране телевизионного приемника, относятся к рубежу XIX и XX столетий. Другими словами, уже сто лет тому назад имелись не только теоретические, но и первые практические результаты по созданию устройств подобного типа, основным элементом передачи информации в которых был экран. За

³⁵⁹ 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. Т. 11. 2017. № 2. С. 73–78.

отмеченный период и особенно – за последние несколько десятилетий – его техническая и технологическая эволюция привела к возможности создать такие образцы, совершенство которых позволяет достичь невероятного (по меркам лишь одного прошлого века) уровня удобства и комфорта при его использовании.

Целый ряд технических параметров современных экранных устройств, связанных прежде всего с объемами визуальной и аудиовизуальной 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, которая обращает на себя внимание на фоне некоторых других сторон. Имеется в виду ситуация, связанная с осуществлением 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 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, отдельных этапов реформы.

Примечательно, что целый ряд исследователей этой проблемы отмечают: такие формы взаимодействия образовательной системы с достигнутым техническим уровнем современной экран-содержащей электроники чаще всего не выходят за рамки решения отдельных тактических запросов образовательной сферы, удовлетворения частных ее потребностей и нужд³⁶⁰. С другой стороны, 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, целенаправленно 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 отнюдь не первое десятилетие. Напротив, внедрение образовательных технологий, содержащих элементы имитации реальных ситуаций посредством экрана, в некоторые формы

³⁶⁰ 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 последипломого 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.

уже существующих образовательных процессов осуществляется малоэффективно.

Помимо этого, современная система формирования требований к планируемым результатам реализуемых образовательных программ и стандартов не всегда позволяет оценить разницу в случае их реализации с включением экран-содержащих элементов новых образовательных технологий и без таковых. При этом планируемые затраты на внедрение экран-содержащего обучающего и имитационного учебного оборудования оцениваются сравнительно легко, что в отсутствие стандарта эффективности этого внедрения не всегда позволяет оценить даже общую рентабельность самого обновления как целого.

Человек и его сознание, рассматриваемое в качестве сложной открытой системы, обменивается с внешним миром веществом, энергией и информацией. В контексте информационной культуры современного социума объемы обмениваемой информации постоянно увеличиваются и становятся содержательно все более значимы, причем большое количество информации, рассматриваемой 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 определенное качество и удобство пользования им в рамках самого широкого спектра актуальных социальных практик, включая также и деятельность в сфере образования.

Однако это качество и удобство главным образом основано на психологии человеческого восприятия информации, отмеченной визуальной или смешанной аудиовизуальной модальностями. При создании соответствующих учебных материалов, ресурсов, методов обучения, основанных на экранной организации или медиации, необходимо не просто учитывать правила и законы этого восприятия, но и целенаправленно адаптировать их к частным видам создаваемых учебных видеоматериалов. В их числе такие творческие проекты, как:

- видеопрезентации;
- видеоконференции;
- учебные видеофильмы;
- анимационные учебные ресурсы;
- игровые учебные видеофрагменты;
- наборы обучающих слайдов и т. п.³⁶¹.

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. Последняя должна гарантировать предельную толерантность к ошибочным действиям обучающегося и в то же время быть спроектирована таким образом, 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. Думается, что один из наиболее эффективных способов решения этой проблемы – организация пространства учебного экрана на принципах гиперсинтаксиса. Имеется в виду импликация в него всплывающего меню (или нескольких меню), обладающих возможностью своего масштабирования со стороны учащегося или преподавателя³⁶².

Не случайно, ставя акцент не столько на форме знания, сколько на обучающем процессе, ученые приходят к мысли, что «мы можем знать больше, чем способны рассказать»³⁶³. Другими словами, столь важные

³⁶¹ Шпунт О. «Плюсы» и «минусы» применения информационно-коммуникационных технологий в образовании // Известия ПНППИ. 2021. № 4.

³⁶² Бурдина Н. С. Активизация учебной деятельности учащихся через использование интерактивного оборудования // compedu.ru (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://compedu.ru/publication/nauchnaia-statia-aktivizatsiia-uchebnoi-deiatelности-uchashchikhsia-cherez-ispol.html> (Дата обращения: 04.09.2022).

³⁶³ Полани М. Личностное знание. На пути к посткритической философии. М.: «Прогресс», 1985.

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. Прибегая к авторитету М. Полани, заметим, что, являясь учёным-химиком, он настаивал на том, что даже в овладении иностранным языком передача неявного знания может быть эффективной лишь при одном условии: изучение грамматики должно иметь прикладной характер по отношению к речевому опыту.

Бурный технологический прогресс последних десятилетий в сфере электроники привел к возникновению и другого кластера проблем технического, пользовательского плана. Представители педагогических коллективов старших возрастных групп, малознакомые с современной электронной техникой, испытывают 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 на экране. Подобное положение дел со всей очевидностью остро поставило вопрос о профессиональном техническом обучении и переобучении представителей данной возрастной группы³⁶⁴.

Внедрение экран-содержащих ИКТ в самом общем виде ставит своей целью совершенствование и облегчение технической стороны учебного процесса, исключения из него рутинных и нетворческих процедур. Более того, переводение режимов диалогизации из оппозиции

³⁶⁴ 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. Университет им. В.И. Вернадского. 2011. № 2(33). С. 104-111.

«учитель – ученик» в оппозицию «ученик – экран» очевидно способствует повышению уровня автономности учащегося в образовательном процессе, развитию у него навыков самостоятельного маркирования и исправления собственных ошибок. Речь идет о личном самоконтроле в опоре на целенаправленно вырабатываемые у учащегося навыки анализа своей собственной учебной деятельности. С точки зрения психологии образовательного процесса как единого целого это важно потому, что безусловно способствует поддержанию и даже усилению первоначальной образовательной мотивации обучающегося, развитию у него живого и непосредственного интереса.

Также необходимо подчеркнуть, что использование разных типов учебного экранного пространства формирует у учащейся молодежи коммуникативную гибкость, способность к получению и обработке в ходе обучения учебной информации разной модальности. Здесь же необходимо упомянуть и формирование опыта сравнения и сопоставления содержательно релевантной учебной информации, полученной разным путем и по разным каналам. Сама свобода обращения через экран к базам учебных данных и накопительным учебным ресурсам способствует более прочному усвоению и закреплению новой учебной информации. В свою очередь, возможность компиляции исходных условий того или иного задания позволит ученику самостоятельно моделировать и воспроизводить в виртуальном пространстве экрана разные учебные ситуации, обеспечивающие усваивать новый материал в менее регламентированной и более свободной (в том числе и в игровой) форме.

К сожалению, психология взаимодействия и общения человека с современными гаджетами указывает и на целый ряд негативных последствий процесса их внедрения в образовательную среду. В их числе постепенно развивающееся привыкание детской психики к экранным типам визуализации процесса взаимодействия человека и мира, глубина

которого может достигать уровня полной утраты различий между реальностью и ее экранными образами³⁶⁵. Чрезмерно широкий, нерегламентированный доступ к информационным ресурсам интернета также может нанести несомненный вред психике ребенка. Затянувшиеся эпизоды погружения ребенка в виртуальное пространство экрана могут привести к развитию дефекта его личности в форме речевой редукции или даже общей аутизации психики.

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. Обилие в интернете соответствующих ресурсов (контрольные, самостоятельные, лабораторные, курсовые работы практически по всем темам³⁶⁶ вкупе с ничем неограниченными возможностями их копирования делает исследовательскую деятельность учащихся старших возрастных групп практически бессмысленной. Эта легкодоступность любых нужных результатов в виртуальном пространстве затем оборачивается снижением способностей к аналитическому и логическому мышлению, появлению 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,

³⁶⁵ 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. Материалы всероссийской конференции с иностранным участием [Отв. ред. Ю.П. Зинченко, А.Е. Войскунский, Т.В. Корнилова]. М.: МГУ, 2013. С. 285- 287.

³⁶⁶ Косенкова Н.Г. Психологические аспекты восприятия экранного изображения // Вестник науки и образования. 2019. № 21. С. 106 – 108.

науки, экономики потерянными³⁶⁷. Если говорить об организационных и методических возможностях коррекции этого проблемного поля, то здесь на первый план выступают:

- во-первых, создание эффективных и по-настоящему интересных технологий самообразования учащихся с учетом имеющихся возможностей экранных ИКТ в рамках каждой конкретной учебной дисциплины;

- во-вторых, формирования в рамках экранного доступа единой справочно-методической службы не только для учителей и учеников, но и для родителей учеников, для методистов, для исследователей и администраторов образовательного экранного пространства.

Следует констатировать, что наличия всего перечисленного выше массово и масштабно пока 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 следующем. Там, где хотя бы большинство из указанных выше проблем оказались успешно решены, экран оказался де-факто способен почти полностью заменить систему, частью которой он когда-то являлся. Каналами превращения экрана-части в экран-систему в учебном процессе выступают:

1. Цифровые образовательные платформы и форумы, которые призваны проводить образовательные курсы. Основная функция таких платформ – подготовка специалиста, обученного определенным стратегиям решения проблем в цифровой сфере и цифровыми навыками;

2. Мобильные приложения, построенные по принципу чат-ботов;

³⁶⁷ Суховерков Р. В. Психологические аспекты восприятия учащимся информации с экрана монитора // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2008. № 1. С. 158 – 160.

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. Результатом цифрового образования в 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 предоставляют возможность презентации и самопрезентации различных навыков участникам образовательного процесса.

В этом плане экранную культуру можно рассматривать не только и не столько как сферу потребления цифрового контента. В первую очередь она становится сферой активного и эффективного сотрудничества между людьми, создающими цифровое медиа пространство, демонстрирующими компетенции, навыки и успешные стратегии поведения. В условиях экранной культуры крайне актуальным становится такое образование, которое позволит человеку проявлять свои умения и навыки в области цифровой экономики и информационно-коммуникативной сфере. Умелое использование технологий экранной культуры позволит улучшить процесс образования, сделать его доступным и понятным участникам. Цифровое образование в условиях экранной культуры позволяет понять образовательные технологии как инструмент, который становится своеобразным проводником в цифровой среде. Безусловно, цифровые технологии в обучении не заменят труд преподавателя, который эти технологии и создал, но они могут открыть

доступ к новым возможностям и освоению опыта в принципиально иных, чем прежде, способах обучения и сотрудничества между людьми.

Отдавая себе отчет в том, что основными достоинствами цифрового образования является простота использования информационных аудиовизуальных средств, а также широкая доступность для участников образовательного процесса, нельзя не признать важность следующего момента. Подчас такая простота и доступность становится 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. Причем простота и избыточность информации визуализирует и самого субъекта, который начинает воспринимать любую сложную информацию только как информацию. Визуализация информации не дает субъекту «пропустить» ее через себя, через свои переживания.

В этом смысле информация не становится знанием, а остается лишь набором данных о мире. Согласимся с позицией С. И. Дудника и Б. В. Маркова в том, что «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»³⁶⁸.

³⁶⁸ 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.

Цифровизация образования приводит к несистемному использованию цифровых технологий, созданию разнообразных интернет-приложений, которые не требуют глубокого проникновения в материал. «Хотя этот процесс может неоднократно подкрепляться здоровым педагогическим и целеустремленным мышлением, такая интеграция также очень часто избирательна и бессистемна. Для преодоления имеющихся недостатков требуется понимание и типологизация часто возникающих цифровых средств массовой информации в связи с их потенциалом обучения и преподавания»³⁶⁹.

Подобное алармистское отношение к процессам цифровизации вполне оправдано, поскольку дистанционное образование выявило недостатки формализованного подхода к обучению. Сознание и поведение человека становятся зависимыми от цифровых трансформаций, подвергаясь активному изменению и переструктурированию, и 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 неявные, невидимые информационные воздействия на сознание человека. Как свидетельствуют ученые, «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

³⁶⁹ Lütge C., Merse Th., Owczarek K. Crossovers: Digitalization and literature in foreign language education. *Studies in Second Language Learning and Teaching*. Vol.9, N 3, 2019. p. 520.

значительной степени сформированным в условиях экранной и цифровой культуры»³⁷⁰.

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.)»³⁷¹. Специально подчеркнем, что речь в данном случае идет о «шизоидном типе восприятия в культурологическом ключе». Имеется в виду «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»³⁷². Подобная гибридная цифровая среда все больше и больше присваивает себе субъекта. Ведь само образование в подобной структуре субъект получает не только в школе или университете. Главной средой обучения становится сфера досуга, которая рассматривается субъектом как привычный паттерн его главных ценностей.

Безусловно, цифровизация образования в целом должна способствовать поддержке и улучшению процесса обучения, формировать и развивать цифровые компетенции. Обеспечение образования и процесса обучения технической инфраструктурой лишь

³⁷⁰ 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, № 12–3 декабрь, 2020. С.69.

³⁷¹ Плужникова Н. Н. Человек и техника: новый антропологический поворот в культуре // Интеллект. Инновации. Инвестиции. 2021. № 6. С. 125.

³⁷² Там же. С. 125.

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 трансформируют уже существующие. Экранная культура из формального измерения визуализации информации становится гибридной медиаструктурой с активно включенным в нее антропологическим фактором – сознанием и поведением человека. Поэтому самым важным субъектом в этой глобальной гибридной медиаструктуре все равно остается человек.

В этом плане цифровизация образования, обучения означает не только работу с цифровыми технологиями и обучение цифровым навыкам, но и отношение человека к миру, в котором цифровые технологии являются конститутивной чертой восприятия мира человеком. Тем не менее цифровизация образования является необходимым элементом существования современной культуры, без которой невозможно представить бытие современного человека.

Цифровизация образования представляет собой сложный многофакторный процесс, который, с одной стороны, обеспечивает решение проблем, существующих в современной экранной культуре. В первую очередь это проблемы, связанные с изменением сознания и поведения человека. С другой стороны, цифровизация образования показывает возможности и перспективы развития цифровизации в целом. Цифровизация образования не является автономным процессом, поскольку основная нагрузка лежит на людях, ее обеспечивающих. Как пишет J. Siljebo, «цифровая трансформация – если и когда она произойдет – происходит благодаря тяжелой работе людей в школах, обучению и развитию в рамках трудовой деятельности»³⁷³.

³⁷³ Siljebo J., Digitalization and digital transformation in schools: a challenge to educational theory? Education in the North. 27(2), 2020. p. 34.

Будущее, которое открывает экранная культура, связано с возвращением к смыслу образования как базовому элементу существования человека в культуре, к условиям влияния на человека и образование цифровых технологий: «В настоящее время всё большее значение для молодёжи 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»³⁷⁴.

Цифровизация образования ставит перед нами не только вопрос о внедрении различных информационных технологий в образовательный процесс. Не менее важным оказывается разобраться в том, 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? Думается, что для решения этих вопросов необходимо сегодня вернуться к философии образования, к самой сути процесса образования, свободного от цифровых определений и бездумного внедрения цифровых технологий в жизнь человека.

Крайне существенно определить не только области взаимодействия экрана с человеком и его роль в культуре, но и выработать интегративную концепцию понимания экрана. Последняя включает цифровые и когнитивные составляющие, а также системные эффекты его функционирования (симулякры и фейки). Данная концепция может послужить необходимым мировоззренческим каркасом в изучении

³⁷⁴ 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, № 12–3 декабрь, 2020. С. 69-70.

принципов организации и функционирования современной культуры, прогнозирования антропологических последствий интеграции экранности в современную культуру.

Характер реакции образовательной среды на возможности, предоставляемые современными экранными устройствами, остается рефлекторным, в то время как стратегическое влияние со стороны современной техносферы на определение целей и приоритетов реформирования образовательной среды выражено слабо.

Выводы по параграфу 3.2.

Философия культуры не в состоянии игнорировать сложившуюся культурфилософскую гипотезу «клипового мышления» – эффектов, наблюдаемых в учебном процессе, эстетической рецепции, повседневной и профессиональной коммуникации. Это тем более важно, что в перечень обозначенных эффектов включаются такие показатели, как:

- снижение объёмов и времени хранения информации в памяти, так называемая «цифровая амнезия»,
- фрагментарность восприятия, неспособность создать целостную картину наблюдаемого,
- образность, «дописьменный» тип мышления, преобладание визуального восприятия,
- возврат к мифологической конкретности мышления,
- возврат к принципу прецедента,
- ускорение и поверхностность мышления,
- рассеянность, гиперактивность, дефицит внимания.

Экранная культура посредством распространения цифровых технологий и внедрения их в сознание и поведение человека создает гибридную структуру реальности, в которой за явными коммуникациями скрываются неявные, невидимые информационные воздействия на сознание человека. 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.

Условиями конструктивной познавательной деятельности педагога и учащегося в контексте обучения, сегодня с большей или меньшей степенью интенсивности, с учетом опыта пандемии, перемещаемого в дистанционный (экранный) формат, уже являются разнородные процедуры, что дало основание высказать ряд прогнозов:

– Образование является по своей сути диалогом поколений и как правило с направленностью знаниевого потока в назидательной форме от более старшего поколения к поколению обучающемуся. Однако сегодня быстрое развитие информационных технологий меняет вектор назидательности, переформатируя ситуацию в диалоговую форму с привнесением формулы «старший учится у молодого», что уже сейчас становится делом обычной практики.

– Учитывая акцентирование внимания на толковании и понимании, слово вновь станет основой образовательного процесса, а внедряемые в процесс обучения экранные технологии уравновесят характер контента: видео, как и фотография станут выполнять фатическую функцию.

– Образование неминуемо будет интенсивно задействовать портативные экраны, поскольку происходит вызванный объективной необходимостью возврат к стратегии, не сегодня, а ещё в советский период придуманной, – «образование длиною в жизнь», поскольку перманентное образование сегодня превращается на фоне динамики происходящих в обществе перемен в необходимое постоянное сопровождение, своеобразную методологическую оболочку всей повседневной практики, включая профессию, досуг и уж тем более эстетический опыт.

3.3. Ускорение экзистенциального времени и эмоционализация культуры, спровоцированные экранным потреблением

Экранность, ставшая определяющей константой бытия современного общества, неотъемлемой частью его культуры, на сегодняшний день формирует информационное пространство, в котором проходит жизнь человека. В этом информационном поле создаются и потребляются различные ценностные наррации, которые, будучи транслируемы через экран, не только передаются современному человеку, но и меняют форму его восприятия этих ценностей. Перераспределяя и трансформируя культурные ценности, направляя их в разнообразные информационные потоки, экран воздействует на потребителя массовой культуры, инициируя формирование у него новой ментальности.

Пропущенная через каналы масс-медиа повседневность не просто вербализуется или визуализируется, она проходит селекционную обработку, кодируется и ранжируется в зависимости от выполнения тех или иных поставленных (экономических, политических, идеологических или коммерческими) задач³⁷⁵, тем самым создавая «ложное сознание». Экранность навязывает реципиенту собственные мифологемы и стратегии поведения.

Одной из наиболее впечатляющих трансформаций, формируемых экранностью в окружающем человека мире, является ускорение.

Идея о том, что мир пребывает в постоянном движении, изменении и развитии имеет древние корни и принадлежит древнегреческому философу Гераклиту. В Античной Греции формируется предопределённая, в частности, его представлениями картина мира, в рамках которой всё, включая пространство и время, неразрывно связано

³⁷⁵ Козьякова М.И. Эволюция экрана: мифы современной культуры // Культура культуры. 2018. № 1(17). С. 23.

и взаимно обусловлено, что в свою очередь предопределяется самим характером динамики всеобъемлющего развития, происходящего в пространстве и во времени в окружающем нас мире. Минувя одиннадцать веков средневековья, практически ничем не дополнивших и не расширивших понимание пространства и времени как самостоятельных сущностей, являющихся вместилищем материи и никак от неё не зависящих, понимание времени и пространства оформилось в концепцию, получившую в Новое время, в рамках классической механики И. Ньютона, название субстанциональной. Параллельно, в это же время, Г. В. Лейбниц выдвинул реляционную концепцию, которая в свою очередь легла в основу радикальных новаций в толковании этих, носящих в большой степени конвенциональный характер понятий, которые неизбежно последовали во второй половине XVIII века и связаны прежде всего с именем великого Иммануила Канта. Исследуя пространство и время уже как категории, которыми оперирует мышление человека, отражая окружающую действительность, и отвечая на один из трёх своих знаменитых вопросов, сформулированных в «Критике чистого разума»: «что я могу знать?», он приходит к выводу об имманентно присущем мышлению априоризме, каковой лежит в основе предложенной им дихотомии трансцендентного и трансцедентального. Согласно выводам, к которым приходит философ, как пространство, так и время есть ни что иное, как априорные конструкции логического мышления³⁷⁶.

Для нашего исследования важны и интересны не те колоссальные усилия, которые в развитии этой мысль И. Канта были предприняты в дальнейшем его последователями по выделению объективно-логического и субъективно-символического содержания данных понятий и последующего их разделения, а последовавшее в итоге размежевание

³⁷⁶ Ойзерман Т.И. Кантовская концепция пространства и времени // Кантовский сборник. 2009. С. 1 – 12.

классической философии с мировой художественной культурой. Каждая сторона видела в пространстве и времени что-то своё, неотъемлемо ей присущее, при этом логика мышления и языка не имеет возможности оперировать одной только художественной образностью абсолютно недопустимой в научном толковании. Например, весьма уместная на сцене, наполненная метафоричностью речь, в научном контенте допустима в то же время, только в качестве дискурсивной образности. «И дольше века длится день» – при всей гениальной блистательности передаваемого поэтом читателю в поэтической фирме ощущения времени, в то же время не поддаётся обоснованию и доказательству ни при помощи каких бы то ни было правил логического мышления.

Постмодернизм, объявивший вслед за Ж.-Ф. Лиотаром во второй половине XX века кризис и «закат метанарраций» (великих проектов), сделал попытку положить конец и этому разногласию. Новая постмодернистская концепция времени упраздняла и объявляя более недействительными метанаррации, отражающие события в формализованных последовательностях исторически связываемых и отстраиваемых по традиционной направленной шкале от прошлого к будущему, формируясь по новым реалиям на основе дехронологизированного его толкования.

Однако здесь следует заметить, что до постмодернизма сомнение в незыблемости кантовской концепции времени выразил экзистенциализм, возникший значительно раньше. Именно ему принадлежит заслуга в понимании времени как проживаемого и прежде всего как переживаемого индивидуально³⁷⁷. Экзистенциализм трактует время как реализацию личных целей и ценностей, через достижение которых и формируется персональное восприятие времени внешнего

³⁷⁷ Куриленко Е. Переживание времени - экзистенциально-аналитический взгляд // <https://www.b17.ru> (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://www.b17.ru/article/321296/> (Дата обращения: 29.08.2022).

мира, поскольку выполнение поставленных задач носит сугубо индивидуальный характер. Если по Канту время априорно и через это логично, то экзистенциальное время априори телео-логично. Подобная трактовка модели восприятия субъектом «внешнего» времени, которое субъект, как, собственно, и весь внешний мир, полагает себе внеположенным, позволяет объяснить, почему для одних время течет быстрее, а для других – медленнее: постановка реализуемых задач и достижимых целей убыстряет течение времени, а отсутствие целей, обесмысливая экзистенцию, замедляет. И это не подпадает под постмодерновское аннулирование, поскольку не является метанаррацией по определению.

Никакие законы логики, психологии, физики, наконец, не в состоянии повлиять (пока ещё) на выбор индивида, вне зависимости от времени, в котором он живёт, понимания им феномена времени, сформировавшемся под воздействием приводимой аргументации, давления техносферы и иных различных факторов. В рамках сформированной темпоральной рефлексии на субъективном уровне ощущения и восприятия времени современный человек достаточно ясно осознаёт своё прошлое и, с определённой долей допустимого рисует картины (своего, и не только своего) будущего. Однако с восприятием настоящего начинаются большие сложности как у самого индивида, так и в свете исследования данной проблематики. Все исследования в этой сфере чаще всего связаны со сложностями в определении границ, пределов отнесения, критериев, форм аргументации и т.д. Оставляя в стороне подобного характера сложности и учитывая отсутствие каких-либо объективных научных данных в подтверждение гипотезы ускорения (астрономического) времени, мы акцентируем наше исследовательское внимание на том факте, что философский анализ экзистенции времени неизбежно сталкивается с экраном, находящимся «внутри индивида» и ориентируемся на то обстоятельство, что образ еще не наступившего

будущего в большинстве случаев формируется высшей идеаторной функцией сознания.

Одной из наиболее заметных современных тенденций, формирующих субъективную основу восприятия ускорения времени, является порой часто вынужденное гиперпотребление информации. Включая с утра смартфон или телевизор, современный чекран вынужден существовать в режиме информационного «переполнения» (от англ. – overflow). А поскольку вся информация адресная и соответственно требует селекции, это, в свою очередь, требует от объекта информирования временных затрат и, как правило, в ущерб остальным его делам, на которые остаётся всё меньше и меньше времени. Как следствие, у индивида складывается ощущение, что сутки сжались (разные авторы интерпретируют это по-разному – спрессовались, съежились и т.д.) и времени на «остальные дела», наполняющие жизнь людей, уже «объективно» не хватает.

Сегодня со всей очевидностью можно утверждать, что современный человек категорически не успевает за стремительным движением технического прогресса. В окружающем многообразии техносферы у него возникает ощущение ускорения течения времени и, кроме того, сомнение в традиционной классической модели его интерпретации, тем более что эти субъективные ощущения подогреваются приводимыми всё новыми и новыми, и как может казаться значимыми доказательствами «примет ускорившегося времени», большую часть представляющими собой признаки визуального ряда с неизбежностью обрастающие самой разнообразной предикацией.

Здесь нельзя не согласиться с утверждением, что именно процессы субъективизации целого ряда базисных онтологических категорий в условиях новой техногенной культуры, своими корнями уходящей еще в

позапрошлое столетие³⁷⁸, привели к определенной трансформации и самих процессов модернизации. Исторический метод археологии позволяет усмотреть истоки зарождения этих тенденций и последовавшего, с неизбежностью, существенного изменения их первоначального характера и целеполагания, в относящейся ещё к прошлому столетию и получившей в нём интенсивное развитие модернизации общей системы европейской культуры. Именно с возникновением и последующим интенсивным развитием тенденции технологической модернизации культуры обрели на современном этапе реальную силу.

Так, инспирированная в значительной степени изменившимся характером культурного пространства современного социума, деонтологизация темпоральных модусов, в свою очередь породила возникновение целого ряда феноменов фрагментации прежних темпоральных моделей, что уже в свою очередь не замедлило сказаться на субъективных особенностях восприятия времени современным человеком³⁷⁹. Здесь мы можем наблюдать, неосознаваемый для индивида процесс становления детерминации характера индивидуального распределения фрагментов времени формами его возможного потребления. Индивид может потратить время на что-то одно, либо на что-то другое, и оно воспринимается им уже как ресурс. Тем самым время, в новом его понимании и ощущении, постепенно коммерциализируется, становясь объектом обмена и потребления.

Визуальные ряды социальных сетей переполнены иллюстрациями дорогих курортов, загородных особняков, автомобилей премиум-класса, ювелирных украшений, дорогих брендов одежды и обуви, элитной косметики, салонов красоты, ресторанов, вечеринок и т.п. Потребление

³⁷⁸ Головашина О.В. Феномен модернизации и трансформации социального времени // Известия ТамГУ. 2012. № 11(115). С. 269 – 275.

³⁷⁹ Головашина О.В. Коммерциализация времени: ценность и цена момента // Fractal Simulation. 2016. № 1. С. 25 – 34.

перечисленных материальных благ, товаров и услуг может быть целиком отнесено к сфере символического потребления, а вместе с этим и индивидуальное распределение фрагментов времени с формами его возможного потребления, ввиду их столь же символического характера, также поставлено с ними в один ряд. Продолжая мысли Ж. Бодрийяра на этот счёт, можно смело присоединиться к утверждению, что тотальной симуляцией ныне становится вся экзистенция целиком, и, следовательно, само экзистенциальное время становится также симулякром.

Конечно же, подобный симулякр должен иметь свой визуальный облик и в современных условиях основным средством репрезентации этой видимости становится экран. Именно экран позволяет сжать прежде линейную череду происходящих друг за другом событий таким образом, что у сидящего перед экраном пользователя-зрителя создается устойчивое и вполне отчетливое ощущение того, что время с каждым днем течёт всё быстрее.

Примерно такие эмоциональные ощущения возникают у всякого гаджетомана, начинающего каждый день с контакта с экраном своего гаджета. Сама структурная организация информационной картины представляемой на экране пользователю, например, смартфона, связана со временем весьма условно, в терминах: «на днях», «недавно», «ожидается в ближайшее время», «уже скоро», «уже было заявлено, что...» и т.п. Подобные модели информирования демонстрирует все черты симуляции, поскольку экранное время по отношению к астрономическому, ни во множестве деталей, ни тем более в целом прямого и однозначного соответствия не имеет³⁸⁰. Здесь мы имеем дело с искусственно сконструированным симулякрот астрономического

³⁸⁰ Галанина Н. В. Понимание детерминации в философском анализе // Вестник МУ МВД РФ. 2016. № 2. С. 21 – 23.

времени для оказания воздействия на реципиента информирования с целью создания у него соответствующего эмоционального эффекта³⁸¹.

В современной социальной реальности, соответствующей новому сетевому типу общества³⁸², экран выполняет не только функции детерминанта ускорения времени³⁸³, но и становится детерминантом и созидателем нового типа интерсубъективности. Об этом хорошо пишет Джуди Вайсман в своей книге «Времени в обрез: ускорение жизни при цифровом капитализме»³⁸⁴: 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 с целью организации коммерческого обмена между ним и окружающей его 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.

Ущербность создаваемого экранами современных технических средств путём принудительного фрагментирования, а затем

³⁸¹ Жеребин В. М. Современное восприятие времени и ускорение темпа жизни // Народонаселение. 2014. № 2. С. 72 – 82.

³⁸² Кастельс М. Становление сетевого общества // Кастельс М. Информационная эпоха – Код доступа URL: https://www.rulit.me/data/programs/resources/pdf/Kastels_Informacionnaya-epoha-ekonomika-obshchestvo-i-kultura_RuLit_Me_602112.pdf (Дата обращения: 30.08.2022).

³⁸³ Галанина Н. В. Понимание детерминации в философском анализе // Вестник МУ МВД РФ. 2016. № 2. С. 21 – 23.

³⁸⁴ Вайсман Д. Времени в обрез: ускорение жизни при цифровом капитализме. М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2019. 304 с.

скомпилированного образа мира неустранима, поскольку между ним и оригиналом нет эквивалентности. Дж. Вайсман в качестве основной предикации экрана современных электронных устройств отмечает его иллюзорность, основным средством создания которой является сочетание методов фрагментации («монтажа»³⁸⁵), селекции и последующей компиляции фрагментов³⁸⁶.

Но необходимо подчеркнуть, что это иллюзия особого рода, она обладает своей собственной динамикой, не соотносимой с ходом обычных часов. Через время экрана человек постепенно отучается от реальности настоящей и приучается к реальности экранной и остается сделать еще несколько усилий в этом направлении – технических и технологических прорывов – и эта грань в человеческом восприятии времени будет окончательно стерта³⁸⁷.

Как можно видеть, разнообразие техносферы окружающего мира, нарастающая динамика ускорения темпов научно-технического прогресса и как прямое следствие переизбыток и перепотребление информации являются реальными причинами возникновения субъективного ощущения ускорения времени. Бытие современного человека все более превращается в симуляцию, а время его существования становится предметом символического обмена и потребления, или как модно сегодня говорить коммерциализируется.

Находящийся рядом с человеком экран телевизора, смартфона, любого электронного устройства обрастает постоянно растущим множеством функций и формирует, в условиях современного сетевого общества, новый тип интересубъективности. При этом он, завораживая пользователя, создает оптимальные условия для манипуляций, внедряя в

³⁸⁵ Познин В.Ф. Художественное пространство и время в экранном хронотопе // Вестник СПбГУ. 2019. № 1. (Т. 9) С. 93 – 109.

³⁸⁶ Познин В.Ф. Экранное пространство: реальное и воображаемое // Вестник СПбГУ. 2015. № 1 (Т.15). С. 18 – 25.

³⁸⁷ Вирильо П. Машина зрения – Код доступа URL: <https://flibusta.org.ua/b/288543/read> (Дата обращения: 30.08.2022).

его сознание не только определённую информацию, но и вызывая новые, отличные от прежних эмоции, обеспечивая тем самым заинтересованность в телевизионных шоу, фильмах, видеоиграх, музыке, медиасообщениях и других разнообразных продуктах экранной культуры, создавая мотивацию к потреблению и погружению в них.

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

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 этого воздействия необходимо непрестанно создавать и поддерживать

стимулы, которые позволяют человеку быть активно вовлеченным в продукты массовой культуры, и, как следствие, постоянно обеспечивать их бесконечное потребление. С учетом того, что эти стимулы носят внешний характер, они выполняют функцию «триггера»³⁸⁸ – раздражителя, призванного вызвать у зрителя определенные чувства и переживания, которые создают чувство глубокого эмоционального отношения и привязанности. Работая над обоснованием места триггера в межкультурной коммуникации и в современной культуре в целом, П. Экман провел ряд исследований. Его работы «Психология эмоций»³⁸⁹, «Психология сострадания»³⁹⁰, «Эволюция эмоций»³⁹¹ и ряд др. получили наибольшую популярность как в среде теоретиков, так и практиков.

Согласно П. Экману, эмоции представляют собой дискретные, автоматические реакции на общие для всех культурно-специфические и индивидуальные события. Такие эмоциональные термины как «гнев», «страх» и другие обозначают семейство родственных состояний, имеющих минимум двенадцать характеристик. Каждая из них отличает одно семейство эмоций от других, в том числе 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 специфической особенностью экранной культуры является то, что экран неизменно воздействует на любого участника коммуникативного процесса, независимо от того, является ли он адресантом меседжа или же его адресатом. Главное, чтобы каждый из

³⁸⁸ Здесь и далее до с. 270 используются фрагменты моей статьи: Кортунов В. В., Григорьев С. Л. Роль эмоциональных триггеров в экранной культуре // Образовательный вестник Сознание. 2022. Т. 24, № 11. С. 33-40.

³⁸⁹ Экман П. Психология эмоций. СПб.: Питер, 2019. 448 с.

³⁹⁰ Экман П. Психология сострадания. СПб.: Питер, 2016. 112 с.

³⁹¹ Экман П. Эволюция эмоций. СПб.: Питер, 2018. 336 с.

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 Аарона Бека, изменение чувств автоматически приводит к изменению мыслей и поведения, подобно тому, как последующие мысли и поведение влияют на эмоции. Как он пишет: «эмоции и поведение человека в значительной степени детерминированы тем, как он структурирует мир. Представления человека (вербальные или образные «события», присутствующие в его сознании) определяются его установками и умопостроениями (схемами), сформированными в результате прошлого опыта»³⁹².

Посредством эмоциональных «зарядов» зритель чувствует себя более органично вписанным в социокультурную действительность, поскольку 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 посредством экранной культуры. При этом мало кто отдает себе отчет в том, что определенность его взгляда на мир, а также вполне логичное объяснение всего происходящего в этом мире, основанные на эмоциональном контакте с экранной действительностью, – лишь видимость. Аналогичным образом 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

³⁹² Когнитивная терапия депрессии / А. Бек, А. Раш, Б. Шо, Г. Эмери. СПб.: Питер, 2003. С. 8.

зрителем 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. Посредством таких триггеров зрителя эмоционально трогает то, 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 извне посредством постоянных эмоциональных триггеров, воздействующих на его сознание через экран.

Представляется, что необходимо более подробно рассмотреть виды эмоциональных триггеров в рамках экранной культуры.

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»³⁹³. 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.

Одной из действенных техник манипуляции сознанием человека в массовой культуре является идеализация и обесценивание: комментарии и лайки в социальных сетях, подкасты, агрессивная полемика, сталкинг (преследование в социальных сетях). Как отмечает зарубежный исследователь А. Томас-Джонс, сталкинг является одной из форм осуществления насилия над личностью с целью вывести ее из эмоционального равновесия³⁹⁴.

Также в качестве эмоционального триггера могут выступать и сами мысли по поводу популярных в современной экранной культуре посланий. Определенный визуальный ряд или ролик может запустить у человека целый ряд мыслей, инициирующих соответствующее поведение и углубляющих негативные эмоции. С этой точки зрения нередки ситуации, когда в социальной сети «ВКонтакте» к пользователю добавляются в друзья совершенно незнакомые люди, рекламирующие какие-либо товары или услуги. Например, если пользователь в сети женщина, мечтающая похудеть, то ей могут написать с целью указания

³⁹³ Аскерова М.А. Понятие насилия в современной культуре. Эстетизация насилия // Вестник магистратуры. 2020. № 4-3 (103). С. 11-13.

³⁹⁴ Thomas-Jones A. The host in the machine: examining the digital in the social. Oxford [England] : Chandos Publishing, 2010. 120 p.

на ее лишний вес и необходимости приобретения определенной продукции или специальной программы для похудения.

Это выступает триггером, поскольку женщина может начать думать, что она выглядит действительно «как-то не так», что это заметно окружающим, вызывает осуждение и прочее. В итоге у человека растет степень тревожности, что может привести к депрессии. Важно заметить, что общественное порицание в экранной культуре играет особую роль, свидетельством чему – анализируемый нами ранее сериал «Черное зеркало». Кинематографисты с очевидностью 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, которые часто вызывают у обывателя чувство зависти и ощущение собственной неполноценности. 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»³⁹⁵.

³⁹⁵ Фромм Э. Человек для себя. М.: АСТ, 2016. С. 143.

Действеннее всех перечисленных ранее экранных триггеров 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 послания 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».

Средства производства товаров, услуг и культурной продукции уже достаточно долго рассматривались исследователями в качестве рычагов эмоциональной жизни общества. Вместе с восторгом и энтузиазмом это вызвало такие сопровождающие заболевания, как неврозы, меланхолия и депрессия. Как замечает психоаналитик и латиноамериканская исследовательница Рита Мария Кель, сами по себе они ещё и являются симптомами недовольства и культурного бунта против слишком быстро развивающегося мира³⁹⁶. Стремительная популяризация автомобилей как нового городского транспорта была по-разному встречена в европейских городах, в том числе среди культурной интеллигенции – от восторга итальянских футуристов, милитаризирующих современный город, до

³⁹⁶ Юханнисон К. История меланхолии. О страхе, скуке и печали в прежние времена и теперь / Карин Юханнисон; пер. со швед. И. Матьчиной. М.: Новое литературное обозрение, 2011; Кель М. Время и собака. Депрессии современности. М.: Горизонталь, 2021.

сдержанной настороженности немецких экспрессионистов, видящих в этом начало эпохи, где для человека будет отведено иное место.

Как жанровая, так и элитарная культура XX века активно размышляла о взаимоотношении человеческого и роботизированного мышления, подчинении и власти. С помощью образа роботов, например, обострялась тема рабства и этичности подчинения нечеловеческих существ³⁹⁷. Мифологические сюжеты, к которым мы уже обращались, такие, как отражение Нарцисса, ящик Пандоры и пещера Платона, используются для описания современных технологических опасностей и другими исследователями. Часто они изображают людей, погруженных в свои собственные цифровые отражения. В таких рассуждениях либо утверждается, что технология обладает магической силой, либо, что технология просто представляет человеческую природу, не изменившуюся с момента возникновения мифа. Но в этих рассуждениях игнорируется парадоксальное понимание аллегоризируемых отношений власти, когда людьми манипулируют силы, недоступные их контролю и пониманию³⁹⁸.

Вероятно, такую же роль в массовых медиа, политике и науке последние десятилетия играет экран – новый постоянный медиум человеческого существования. От бестселлера 1990-х гг., гиперромана Дэвида Фостера Уоллеса «Бесконечная шутка», демонстрирующего угрозу зависимости от, на первый взгляд, безобидных видов досуга (книга посвящена поискам героя пленки, от которой невозможно оторваться после начала просмотра), до известнейшего сериала «Черное зеркало» (англ. *Black Mirror*). Само его название описывает зеркальную поверхность погасшего экрана электронного устройства, в которую смотрит человек. При этом каждая серия посвящена опасностям и

³⁹⁷ Hampton G. *Imagining Slaves and Robots in Literature, Film, and Popular Culture: Reinventing Yesterday's Slave with Tomorrow's Robot*. Lexington Books, 2015.

³⁹⁸ Wansbrough Alexandr. *Capitalism and the Enchanted Screen. Myths and Allegories in the Digital Age*. Bloomsbury Academic, 2020.

искушениям новых технологий, которые могут превратить жизнь в кошмар наяву. Самые известные культурные продукты современности так или иначе задействуют мотив экспансии экранного потребления. В качестве эскапизма или источника зависимости, контролирующего жизнь (этому посвящен, например, фильм «Нерв» 2016 года, США, режиссеры – Генри Джуст, Эриель Шульман), экран подвергается социальной критике.

Отдельные жанры кино и литературы не только рассматривают экран как культурный объект, который можно изучать и критиковать, но и инструментализируют его. В качестве примера назовем универсальный сюжетный поворот фильмов ужасов – проникновение экрана в разные сферы человеческой жизни изменило многие конвенции. Так, отныне экран может выступать новым проводником между протагонистами и антагонистом фильма (как в хоррор-киносериале «Пила» (США, 2003 – 2023 гг), где главный злодей передает сообщения с помощью записей на экране старого телевизора). Экран становится единственной возможностью для зрителя узнать, что случилось с героями.

Аналогичным образом работают хорроры, построенные вокруг сюжетного хода «найденная плёнка» (англ. found footage), где технические данные и видеозаписи дают ключ к разгадке дальнейшей судьбы персонажей кинокартины. Без экрана (интернета, связи) человек чувствует себя потерянным, и тогда задачей режиссёра фильма ужасов становится «обесточить» героев, лишить их доступа к глобальной сети. Наконец, некоторые фильмы представляют собой исключительно запись экрана – этот формат киноповествования называется скринлайф (screen life) и сосредоточивает внимание зрителя не на съемочных изысках, а на эмоциях актеров и остром сюжете. Скринлайф-фильмы часто задействуют технические возможности, например, курсор или рабочий стол, в качестве уникального киноязыка. Сформировавшись под знаком нового способа визуального сторителлинга, фильмы, снятые в

скринлайф-режиме, уже становятся лауреатами кинопремий (например, фильм «Убрать из друзей» 2014 года был назван самым инновационным по версии Fantasia Film Festival).

Помимо этого, технопессимистичными оказываются прогнозы психологов и культурологов, обращающих внимание на постоянный стресс, связанный с включенностью в онлайн-мир и наблюдением за экраном. Многочисленные исследования указывают на связь между длительностью времени, проведённого у экрана (screen time), и возросшими показателями социальной тревожности и депрессии [Family Zone]. Уже стандартной и неоспоримой рекомендацией является рекомендация ограничивать доступ детей к экранам планшета или смартфона.

Интерфейс устройств отвечает на это функцией «экранное время», которое отслеживает количество часов, проведённых за экраном. Каждую неделю пользователю демонстрируется средний показатель вместе с информацией о том, уменьшилось или увеличилось количество такого времени по сравнению с предыдущей неделей. Появляются возможности саморегуляции. Пользователь может сам ограничить своё использование определённых программ не более необходимого ему времени в день. Радикальным подходом является принципиальный отказ от использования экранных технических устройств на определённое время, так называемый цифровой детокс (digital detox), призванный «вернуть» человека в жизнь оффлайн.

Несмотря на это, определённый интернет-сегмент, напротив, вводит технологии в практики, связанные со спокойствием, восстановлением и лечением. Для этого созданы приложения для медитации, расслабления, концентрации дыхания; по видеосвязи проходят встречи с психотерапевтами и даже психоаналитические сеансы. Впрочем, как утверждает Джиллиан Рассел, автор книги «Отношения через экран» (Screen Relations), у технологий есть некоторый

предел применимости. Онлайн-сессии не могут воссоздать то же чувство безопасности и защищенности, что создаётся у терапевта в кабинете.

Иной проблемой становится отсутствие телесного контакта, который многое может сказать терапевту о состоянии пациента. Интервьюируя многих терапевтов, Джилиан отмечает, какой острой становится проблема присутствия терапевта без помех и технических сбоев: что происходит, когда терапевт не может обеспечить надежную базу достаточно стабильно, когда нет возможности гарантировать, что соединение не будет неоптимальным или прерванным?

«Как раз в тот момент, когда моя пациентка говорила о боли от чувства одиночества и разобщенности, соединение с Интернетом прервалось», – вспоминает терапевт, работающий с пациенткой, которая занимается оказанием помощи в Африке. «Из-за экстремальной погоды в отдаленном месте, где она живет, мы не могли связаться, чтобы возобновить сессию. Хотя я смог ответить на письмо, которое она получила, когда восстановили подачу электроэнергии, я чувствовал себя разочарованным и бессильным. Я не мог присутствовать рядом с ней, чтобы сохранить эти чувства или разобраться в них. К тому времени, когда мы встретились на следующем сеансе, произошло так много событий, что момент был упущен»³⁹⁹. К тому же, Рассел утверждает, что популяризация технологического лечения (лечения с применением экранных технологий) связана не с новыми клиническими потребностями, но человеческими нуждами: многие психотерапевты просто ищут работу.

После расцвета практики и преподавания психоанализа с 1950-х по 1970-е годы популярность психоанализа и психоаналитической психотерапии в западном мире резко упала. Сторонние плательщики, будь то частные страховые компании или правительства, субсидирующие

³⁹⁹ Russel G. Screen Relations The Limits of Computer-Mediated Psychoanalysis and Psychotherapy. Routledge, 2018.

здравоохранение, ограничили количество сеансов, доступных пациентам, и поддерживают более дешевые, ограниченные по времени поведенческие терапии и психофармакологические методы лечения. Ограничения, установленные плательщиками, усиливают надежды пациентов на «быстрое решение проблемы».

Многие люди, которые могли бы получить значительную пользу от психоаналитической помощи, испытывают все большую нехватку времени, отвлекаются на технологии и переживают экономические трудности. Они предпочитают краткосрочное лечение, с меньшими временными и финансовыми затратами и, как им кажется, более быстрыми результатами. Как это влияет на эмоциональную сферу терапевта и клиента? Меньшая вовлечённость, меньшее время, отведённое на терапию, сокращение времени, которое может себе позволить терапевт – и более высокий, хоть и беспорядочный, эмоциональный накал, позволяющий установить близкие отношения с клиентом за минимальное количество сеансов.

Экранные технологии, несомненно, отражают беспокойство и тревогу современного общества, связанную, с одной стороны, с продуктивным использованием времени и препятствиям на пути к этому идеалу неолиберального мышления. Такими препятствиями может представлять интернет-зависимость, социальная тревожность, мешающая добиться поставленных целей; мошенники, обманывающие юных пользователей; вредные и оскорбительные материалы, материалы для взрослых и т.д. Однако не стоит забывать о том, что технологические нововведения часто являются решением проблем трудоустройства, а не новых запросов со стороны клиентов или доказательных медицинских исследований.

С другой стороны, технологии, по мнению многих философов, сами по себе не формируют опасности. Отражая социальные симптомы, они эмблематизируют их в виде уже существующих продуктов-угроз.

Имеется множество исследований, в которых технология рассматривается как отражение капиталистической системы. Фредрик Джеймсон утверждал, что «технология – это не более чем внешняя эмблема или симптом»⁴⁰⁰ социальных и экономических отношений. Такая позиция может показаться слишком упрощённой, но с этой точки зрения технология одновременно является иконой или «эмблемой», а также признаком болезни, «симптомом» экономического и социально-политического порядка.

Хотя наблюдение Джеймсона может быть слишком дефляционным, лишая технологию возможности трансформировать общество и перевести его на следующую ступень прогресса (и в этом он, как и многие философы XX века, полемизирует с поступательной логикой эпохи Просвещения), он, безусловно, прав. Действительно, многое из того, что представляет собой нынешняя технологическая трансформация общества, не являются качественно новым явлением. В частности, принцип экранности с помощью метода археологии медиа обнаружил свои культурные корни.

Действительно, экранные технологии используются и инструментализируются капиталистическим порядком для достижения целей, которые затем выставляются на посмешище или рекламируются как преимущества или последствия самой технологии (вторжение в частную жизнь, сбор данных, «когнитивный капитализм»⁴⁰¹, беспокойство вокруг социальных сетей⁴⁰²). Такое видение одновременно контрастирует и дополняет уже частично описанное Адорно и Хоркхаймером понимание технологии в связи с инструментальностью⁴⁰³.

⁴⁰⁰ Джеймсон Ф. Постмодернизм и общество потребления // Логос. 2000. № 4. С. 63—77.

⁴⁰¹ Зубофф Ш. Эпоха надзорного капитализма. Битва за человеческое будущее на новых рубежах власти. пер. с англ. А. Ф. Васильева под ред. Я. Охонько и А. Смирнова. М.: Издательство Института Гайдара, 2022.

⁴⁰² Wansbrough Alexandr. Capitalism and the Enchanted Screen. Myths and Allegories in the Digital Age. Bloomsbury Academic, 2020.

⁴⁰³ Horkheimer M., Adorno T. Dialectic of Enlightenment, trans. Edmond Jephcott. Stanford: Stanford University Press, 2002.

По мнению последних, миф раскрывает инструментальность рационального элемента, который часто упускается из виду. В понимании Адорно и Хоркхаймера мифы записывались и собирались ради их объяснительной силы. Мифы, связанные с технологиями, призваны объяснить ландшафт меняющегося мира. Вместо этого они «затушевывают» те структуры, которые действительно влияют на регулирование жизни, в том числе онлайн, каждого человека.

Мифическая сила экранных технологий отображена в фильме Вернера Херцога «О, интернет! Грёзы цифрового мира» (2016). Как пишет Александр Вансбург, «Несмотря на то, что Херцог известен как эксцентричный и идиосинкратический режиссер, в его взгляде на Интернет нет ничего особенно нового или необычного. Это еще один вклад в нашу цифровую *Fata Morgana*. Документальный фильм Херцога – это одновременно созвездие и нагромождение симптомов, которые в настоящее время контролируют дискурс о цифровых технологиях и социальных сетях»⁴⁰⁴. Херцог подходит к интернету так, будто у него есть власть. Его вопросы, адресованные техническим экспертам, предпринимателям и ученым, весьма оригинальны. Например, Херцог спрашивает: «Может ли интернет видеть сны, обращаясь к ним, как к оракулам цифрового божества?». Очевидно, что подобные вопрошания – следствие недовольства цифровой эпохой. Мы слышим, как он беседует с «современным отшельником», который боится сигналов WiFi и живет в лесу. Херцог также снимает скорбящую семью, которую в Интернете изводят люди, присылающие фотографии их мертвой дочери, погибшей в автокатастрофе. Мать объясняет, что не может понять жестокости, проявленной к их семье, и называет Интернет «духом зла». Херцог также рассматривает апокалиптическую возможность электромагнитного импульса. Однако в каждом случае, будь то «за» или «против», к

⁴⁰⁴ Цит. по: Омеляненко О. В. В. Херцог и традиции немецкого экспрессионизма // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. 2016. № 56. С. 27-34.

интернету относятся с благоговением и трепетом, как и следует из названия.

Действительно, в сегменте под названием «Темная сторона» не рассматриваются опасности приватизированного цифрового пространства или манипулирования данными. Назойливые вопросы задаются Илону Маску, у которого несколько раз берут интервью, но никогда не ставят его в «щекотливое положение», проявляя, например, интерес к эксплуататорским практикам техноиндустрии.

Помимо поэтических размышлений, которые могли бы удовлетворить романтическое любопытство Херцога, существует необходимость анализа власти интернета и его глубинных структурных причин. Для Херцога объяснение неудобно; оно лишает аудиторию способности удивляться и участвовать в воображаемых спекуляциях. Такой подход называют «негативной возможностью», поскольку он предоставляет читателю или зрителю приятную двусмысленность, которая не раздражает и не разочаровывает, а скорее позволяет аудитории заполнить пробелы. Многие из комментаторов прибегают к подобной двусмысленности и желают предаться интернет-анимизму. Открытость интерпретации также дополняет уже существующие предрассудки, становясь мистической рекламой современных технологий.

Мистический рассказ Херцога – это то, что в настоящее время не соответствует действительности в новостях и материалах об Интернете. Адорно и Хоркхаймер отмечают, что «разочарование в мире означает исчезновение анимизма»⁴⁰⁵, настаивая на том, что миф ведет к просветлению и разочарованию. Затем они развивают диалектику дальше и констатируют, что Просвещение возвращается к мифу через индустрию культуры. С развитием цифровых технологий под управлением корпораций мифы, действительно, вернулись. Хотя Адорно и

⁴⁰⁵ Хоркхаймер М., Адорно Т. В. Диалектика Просвещения. Философские фрагменты / пер. с нем. М. Кузнецова. М., СПб. : Медиум ; Ювента, 1997.

Хоркхаймер обрамляют сокрушительную инструментальную рациональность, которая сопровождает разочарование, исследователи видят «слишком много анимизма в отношении цифрового мира». В заключении мы обнаруживаем следующую сентенцию.

«Вместо того чтобы согласиться с утверждениями о том, что у цифровых технологий есть своя собственная анима, моя позиция заключается в демонстрации отличной точки зрения. «Анима цифровых технологий часто манипулируется капиталистической системой. При этом цифровой экран становится заколдованным объектом. Богу капитала выгодно, чтобы мы трудились, тосковали и покупали. Обреченный на бесконечную борьбу за внимание других, пользователь социальных сетей рискует уподобиться ей, повторяя жесты, чтобы его заметили. ...то, что выдается за сетевой нарциссизм, является частью цифровой экономики акций, которая исходит от зловещего механизма капитализма, того, что Джоди Дин назвала «коммуникативным капитализмом». Пока мы это делаем, за нами наблюдают, нас каталогизируют, наши данные покупают и продают, готовым использовать против нас в будущем при трудоустройстве или в момент публичного позора. Корпоративные пользователи этой огромной разрозненной цифровой библиотеки удобно замаскированы невидимостью и, таким образом, не несут ответственности за свои проступки, получая возможность богатеть на невидимом труде других людей в Интернете»⁴⁰⁶.

Исключительно марксистский взгляд на экспансию экранности в разные сферы культуры обедняет возможность социологического, эмоционального и философского анализа. К тому же, не всегда экран связывает пользователя с другими людьми – он может, наоборот, обеспечивать цифровое одиночество, окружая человека мобильными играми, как, например, Candy Crush, которая была проанализирована

⁴⁰⁶ Wansbrough Alexandr. Capitalism and the Enchanted Screen. Myths and Allegories in the Digital Age. Bloomsbury Academic, 2020.

испаноязычным философом Полем Пресьядо. В книге «Квартира на уране», представляющей сборник его статей для различных электронных ресурсов и дневниковых записей, мыслитель открыто заявляет: «...такие игры, как и экран в качестве медиума, меняют темпоральность потребления человеком информации и получения психических импульсов, не ведущих, как ни странно, к удовольствию, а потому вызывающих фрустрацию»⁴⁰⁷.

И, далее: «Candy Crush – это дисциплина души, нематериальная тюрьма, предполагающая четкую темпорализацию желания и действия. Игра формирует замкнутую цепь реакций между лимбическим мозгом, рукой и экраном. <...> Это новые операторы субъектности»⁴⁰⁸. Несмотря на провокационный язык написания статьи, когнитивная включенность пользователя в пространство за экраном, действительно, не всегда даёт ощутимое удовлетворение. По Пресьядо, «игрок никогда ничего не выигрывает – после прохождения очередного уровня наслаждение переживает экран».

«Общество переживаний», по Шульце, в новую эпоху приобретает темпоральный элемент. Пользователи вовлекаются в общество быстрых переживаний, где высокая увлечённость стремительно сменяется апатией, популярные ролики становятся всё короче по времени⁴⁰⁹, лента приложения Тик-ток бесконечна.

С одной стороны, эмоциональная жизнь пользователя может стать богаче именно в экранном обществе. Дело в том, что социальные сети привлекательны тем, что предоставляют пользователю экран как щит, позволяют «спрятаться» за анонимной маской и высказать всё, что хочется, но по каким-то причинам невозможно высказать в реальной жизни. Как правило, это и агрессия, и табуированные желания, и

⁴⁰⁷ Пресьядо П. Квартира на Уране: хроники перехода. М.: No Kidding Press, 2021.

⁴⁰⁸ Там же.

⁴⁰⁹ Впрочем, этой тенденции противостоит популяризация часовых и более видеозаписей на YouTube.

маргинализованные интересы. Причем регулируемая шкала анонимности позволяет показать о себе ровно столько, сколько хочет пользователь. Это, конечно, не значит, что он невидим для механизмов надзорного капитализма, отслеживающего историю его поисков, покупок в онлайн-магазинах и прослушиваний музыки⁴¹⁰.

Снятие стигмы с эмоций и интересов может расширить диапазон «нормальных» эмоций: за злостью, ревностью или тревогой не последует немедленная негативная санкция. Однако именно это создаёт чувство безнаказанности, позволяющее происходить онлайн-буллингу, травле и сталкину (*stalking* – слежка), доксингу (*doxing* – раскрытие личных данных пользователя без его согласия).

С другой стороны, эмоциональность, которая может встретиться лишь на экране, но не в реальной жизни, создает чувство дружеской близости и способствует возникновению эмоциональных связей с людьми, не знакомыми с пользователем лично. Эти люди могут быть видеоблогерами, известными актёрами или музыкантами. Помимо чувства близости к незнакомому человеку и ощущению понимания его чувств, это также размывает грань между приемлемым уровнем осведомлённости о жизни другого. Могут ли незнакомые люди знать о нас всё, от любимой еды на завтрак до фамилий школьных друзей? Разрешение уже необязательно.

Запрос на эмоциональную связь, которая устанавливается по обе стороны экрана, очевидна. В англоязычном сегменте YouTube уже несколько лет ведутся споры о том, что именно делает видеоблогера привлекательным для аудитории и есть ли возможность идентификации зрителя с блогером на основании общих интересов, места проживания или уровня дохода. Подчёркнутая неидеальность (неловкость,

⁴¹⁰ Зубофф Ш. Эпоха надзорного капитализма. Битва за человеческое будущее на новых рубежах власти. пер. с англ. А. Ф. Васильева под ред. Я. Охонько и А. Смирнова. М.: Издательство Института Гайдара, 2022.

беспомощность, одиночество) блогера резонирует со страхами и комплексами самих зрителей, вызывая чувство соотнесенности или *релейта* (англ. relate – привязываться, идентифицироваться с кем-либо).

Вообще *relatability* (свойство человека/культурного продукта привязываться к себе, быть узнаваемым и способным создавать эмоциональную связь) – важнейшее для имиджа публичной фигуры качество в последние несколько лет. Именно оно, считают медиаисследователи, заставляет людей годами смотреть на другого человека (тоже обывателя) на экране, наблюдать за жизнью интернет-блогеров, присматриваться к ним в социальных сетях, испытывая искреннюю радость и сопричастность к событиям жизни чужого человека.

Подобные отношения со знаменитой интернет-персоной называются парасоциальными. Данный термин был введён ещё в 1956 году антропологом Дональдом Ортоном и социологом Ричардом Воллом для описания привязанности, которую испытывают телезрители к героям фильмов или ток-шоу. Сейчас, в период коммерциализации чувств, парасоциальные отношения становятся источником дохода и социального капитала. Потому производители контента пытаются сохранить возможность людей *релейтиться*⁴¹¹ к героям сериалов или интернет-роликов всё дольше. В связи с этим внезапное повышение уровня достатка или изменение образа жизни может вызвать отток популярности. Перестав узнавать себя, зрители прекратят тратить свое время на просмотр видео и чтение текстов блогера, чья жизнь уже не столь остро напоминает им собственную.

Рассматриваемому феномену посвящено видео «You're Not Relatable Anymore» Тиффани Ферг, которая рассуждает о том, как можно остаться *релейтебл* интернет-фигурой, даже став богатым и знаменитым.

⁴¹¹ Ситуативно проникаться чувствами и эмоциями другого; отождествлять себя с наблюдаемым другим.

Она также сомневается в том, сможет ли продолжаться эра релейтбл-контента ещё несколько лет. По её мнению, совсем скоро это свойство может трансформироваться во что-то ещё или уступить качество новому свойству – аутентичности, правдивости и искренности контента⁴¹². Итак, сейчас медиапространство выдвигает новое требование к блогерам – это аутентичность, естественность, эмоциональная открытость и способность делиться проблемами со зрителем.

В телевизионной индустрии время стоит ещё больше, чем на интернет-порталах: передачи в сетке каналов соревнуются за внимание зрителя. В результате сценарии телешоу часто строятся с опорой на сильную и быструю эмоциональную реакцию – гнев, удивление, смех, и это порой замещает нюансированность контента.

Американские социологи, изучавшие семьи, отказавшиеся от просмотра телепередач, замечают. «По результатам глубинных опросов можно утверждать, что зрители и незрители имеют несколько разное отношение к политике и гражданской активности. Поскольку телевизионные новости, с их дорогим эфирным временем, могут предоставлять менее подробное освещение событий, те, кто получает новости из телевизионных выпусков, могут быть менее информированы, чем те, кто получает новости из газет, радио или Интернета. Чтобы доказать это, я обращаюсь к концепции Бурдые (1996) об эффекте реальности, который заключается в способности телевидения убеждать людей в объективности и правдивости своих ярких образов. Я провожу параллели между этой концепцией и теорией культивирования Джорджа Гербнера, который утверждает: чем больше люди смотрят телевизор, тем больше их собственное представление о реальности схоже с тем, что представлено на телевидении»⁴¹³.

⁴¹² Ferg T. You're Not Relatable Anymore. YouTube. 2019. URI: <https://www.youtube.com/watch?v=3UBBulOC17I> (дата обращения: 23.08.2022)

⁴¹³ Krcmar M. Living Without the Screen. Causes and Consequences of Life without Television. Routledge, 2009.

Люди, отказывающиеся от просмотра телевизора, жалуются, что в новостях политические и социально-общественные новости подаются поверхностно. Тем не менее именно они, а не постоянные зрители ТВ чаще участвуют в выборах на разных уровнях – от государственного до муниципального. Они же значительно чаще оказываются вовлечены в волонтерство. В итоге становится очевидным, что эмоциональная жизнь зрителя телевизора, форсируемая логикой телеэкрана, не несёт глобальных последствий для политической жизни человека в реальности.

Даже сильная эмоция не реализуется на практике с помощью общественной деятельности или благотворительной работы. Таким образом, нельзя отрицать положение, согласно которому современные технологии, как в оптимистичном, так и в пессимистичном вариантах оказываются куда сложнее, чем всего лишь отражение общественных запросов и изменений. Согласимся, логика экрана диктует свои правила, экономику и логику, которые, в свою очередь, влияют на зрителя.

Не последнюю роль тут играет эмоциональный элемент. Зритель должен испытывать сильные эмоции, чтобы не переключить канал или не закрыть вкладку в браузере. Причем двойственный характер эмоциональной составляющей выдвигает требования рассматривать ее не только с позиции блага. Имеются в виду парасоциальные отношения, чувство принятия, поддержки и т.п. Одновременно она несет в себе опасность, которая таится в поверхностной информированности о политических событиях, зависимости, уходе от реального мира.

Иными словами, экран с неизбежностью трансформирует эмоциональную культуру современности. Являя своего рода прозрачный медиум, он одновременно как бы невидим и влиятелен. Само его существование становится барьером для определённых практик, проведение которых он якобы призван облегчать – например, онлайн-психотерапия. Однако, возвращаясь к А. Вансбургу, не будем наделять экран неизмеримой силой. Он используется корпорациями и

культурными деятелями, а также простыми пользователями. Вопрос в агентности, которую каждый из этих акторов имеет или желает иметь.

Как упоминалось выше, в современной культуре экран является основной формой трансляции эмоциональных триггеров. В роли таковых могут выступать яркие личности, ситуации, действия, вещи, события, посредством которых они формируют у зрителя определенный способ восприятия действительности, изменяя его мысли и поведение. В качестве носителей эмоциональных триггеров выступают кино, видеоигры, мессенджеры, социальные сети, различные новостные и развлекательные Интернет-ресурсы. Роль, а точнее сила воздействия эмоциональных триггеров в современной экранной культуре обусловлена тем, что они всегда визуализированы, а наиболее интенсивно эмоции воздействуют именно через визуальные образы.

Признавая, что эмоциональные триггеры в экранной культуре позволяют глубже понять природу человека, важно заметить следующее. Не менее значимой становится та роль, которую в современной культуре играют эмоции, обуславливающие его – человека – существование, восприятие и конструирование им действительности. Такое оказывается возможным по ряду причин:

- во-первых, эмоциональные триггеры способствуют поддержанию процесса бесконечного потребления продуктов массовой культуры. Поддержание этого процесса происходит за счет формирования чувства эмоциональной близости и глубокого, по мнению зрителя, эмоционального контакта с продуктами и явлениями современной массовой экранной культуры;

- во-вторых, они становятся формой репрезентации действительности в сознании субъекта, создавая вместо реальной действительности новую, наполненную визуализированными образами и фантомами, экранную форму ее отображения, которая приносит 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.

Выводы по параграфу 3.3.

Сегодня информационное поле бытия общества формирует экранность, ставшая определяющей константой, неотъемлемой частью жизни современного человека. В этом информационном поле создаются, производятся и потребляются различные культурные ценности, транслируемые через экран, который не только передает их современному человеку, но и перераспределяя, трансформируя эти ценности в разнообразные информационные потоки, воздействует на потребителя массовой культуры, меняет его форму их восприятия. Определены причинно-следственная, функциональная и генетическая связи культурных метаморфоз экрана, ускорения и эмоционализации жизни.

Создавая «ложное сознание», экранность навязывает реципиенту собственные мифологемы и стратегии поведения. Экранность стала наиболее впечатляющим детерминантом ускорившегося времени в окружающем человека мире. Темпоральность как выделенная характеристика этой картины имеет все черты симуляции, поскольку тот атрибут, к которому она целенаправленно отнесена (экранное время) по отношению ко времени астрономическому прямого и однозначного соответствия не обнаруживает ни в целом, ни в подавляющем множестве

деталей такой модели информирования. Этот симулякр астрономического времени сконструирован искусственно в расчете оказания соответствующего эмоционального эффекта на потенциального реципиента информирования. Неустраняемая ущербность принудительно фрагментированного, а затем скомпилированного образа мира, создаваемого экранами современных технических средств, в том, что между ним и оригиналом нет эквивалентности.

Экран выполняет функции не только детерминанта ускорения времени, но и создателя нового типа intersубъективности.

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

Находящийся рядом с человеком экран электронного устройства (смартфона, планшета, телевизора) в условиях сетевого общества формирует новый тип intersубъективности, внутри которой он обрывает множеством функций, число которых постоянно растет. Экран завораживает зрителя/пользователя/геймера, внедряя в его сознание не только новую информацию, но и отличные от прежних эмоции, создавая оптимальные условия для манипуляций. Так обеспечивается заинтересованность, мотивация к погружению и потреблению различных продуктов экранной культуры, к которым относятся телевизионные шоу, фильмы, видеоигры, музыка, медиасообщения и др.

«Общество переживаний» в новую эпоху приобретает темпоральный элемент. Пользователи вовлекаются в общество быстрых

переживаний, где высокая увлечённость стремительно сменяется апатией, популярные ролики становятся всё короче по времени.

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 пользователя. Для поддержания этого воздействия необходимо непрестанно создавать и поддерживать стимулы (триггеры), которые позволяют человеку быть активно вовлеченным в продукты массовой культуры, и, как следствие, постоянно обеспечивать их бесконечное потребление.

Экран является способом создания нужных у реципиента эмоций. Причем, специфической особенностью экранной культуры является то, что экран неизменно воздействует на любого участника коммуникативного процесса, независимо от того, является ли он адресантом сообщения или же его адресатом. Главное, чтобы каждый из них сохранял за собой статус зрителя. Экран с неизбежностью трансформирует эмоциональную культуру современности. Являя своего рода прозрачный медиум, он одновременно как бы невидим и влиятелен.

Выводы по главе III

Многоаспектное исследование философско-антропологических типов экранной культуры, позволило проследить трансформацию человека как субъекта полиэкранной культуры – активного субъекта, «человека экранного», который этот экран создает, использует и транслирует в культуру, становясь порой его придатком.

Кинематографический экран отражал и выдуманную реальность, но эта реальность была близка и понятна зрителю. Более того, сам

зритель, как субъект, выполнял пассивную роль реципиента информации, получаемой им с экрана.

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, которые уже транслируются через экран телевизора. Можно сказать, что зритель становится активным субъектом, взаимодействующим с культурой при помощи нарративных посредников, в роли которых выступает телевидение и продолжает выступать кинематограф.

В эпоху визуальных технологий с появлением переносного компьютера, планшетов, мобильных устройств экран становится подвижным. Он начинает фиксировать, отражать все перемещения субъекта, который им пользуется. Заметим, что экран монитора и смартфона отличается амбивалентностью: с одной стороны, он автономен, с другой, – он свободен от:

- жесткой детерминированности пространством;
- соотнесенности с предметной средой домашнего интерьера;
- встроенности в довольно строго регламентированную топологическую структуру домашней обстановки.

С появлением портативных компьютеров и планшетов зарождается особая экранная феноменология. Экран везде и повсюду не столько отражает, сколько заменяет, подменяет человека, становится его искусственным суррогатом. Речь идет о феноменологии, которая пользуется экранным образом как ментальным и эмоциональным явлением, и о теории рецепции. Последняя закладывает 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, использует экран в качестве воздействия и манипуляции, зарабатывания денег, известности, популярности, успеха в целом. С другой стороны, попадая в создаваемое экраном субкультурное пространство, «идеальное» для самого пользователя, он утрачивает чувство реальности и уходит в этот виртуальный, часто комфортный для него мир.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Термин «экран» в философии культуры традиционно подразумевает принципиально новую парадигму коммуникации, которая начала свое развитие в конце XIX в. и получила определение как экранная культура. Интенсивная интеграция экранности в современную культуру существенно изменила человека и его бытие в мире. Сегодня экранность посредством содержащейся на экране информации и использования инструментов его воздействия на человека является универсальным культурным кодом, способом идентификации культуры и культурной идентичности. Всё социокультурное пространство и человек, его переживания, отношение к себе и к людям в поздней современности не осуществляются без её действия.

Экранные технологии стали отличительной особенностью культуры XX века, а их трансформации и возникшие модусы являются формальными признаками эволюции экранности. Так, например, цифровизация является экспликацией глобального принципа экранности.

Начиная с создания кинематографа, культура экрана постепенно переходила от одних форм существования к другим:

- моноэкранная форма (изображения, зафиксированные стационарной камерой, транслировались на плоскость, к которой обращался реципиент, непременно вливаясь в процесс коллективного зрения; модель «один экран – множество воспринимающих»);
- полиэкранная форма (модель «один реципиент – множество экранов»).

С появлением экранной портативности происходит:

- «вживание» экрана в тело и сознание человека;
- переход от отождествления работы сознания с отражательностью к превращению экранности в имманентный характер человека.

Каждый новый модус не отменял предыдущий, не вытеснял его, а достраивая, существенно расширял функцию экранности. Сегодня в культуре сосуществуют различные виды экранов, создающие и несущие посредством многообразия изображений и визуальных эффектов многозначные нарративы, различные культурные смыслы.

В современном мире все исторические модусы экрана активно функционируют одновременно. Но поскольку они воспроизводят симулятивную многовариантную действительность, в которой не остается места реальному субъекту и жизненным процессам, полиэкранность и симультанность становятся формами глобальной деконструкции целостности культуры.

В данном контексте экран опознается на уровне целостной культурной системы, способствующей трансформации бытия культуры, что происходит за счет генерации определенных эффектов. К последним можно отнести симулякры и фейки, обеспечивающие трансляцию и воспроизводство экранных ценностей и смыслов.

Комплексный методологический подход к интерпретации формообразующей, транслирующей и смыслогенерирующей ролей экранных технологий делает возможным формулировать концептуальные прогнозы дальнейшего укоренения принципа экранности в культуре и человеке.

Метод археологии медиа, трансформированный в археологию экранности, позволяет в рамках философии культуры выявлять и анализировать диахронную связь кинематографа, телевидения, монитора и портативного экрана смартфона с изображениями и текстами на плоскости. Методологическая значимость этой возможности проявляется в углублении понимания визуализированности культурного бытия современным субъектом. Вытеснение факта, поступка или события изображением на плоскости – в результате, повторяющийся сценарий,

спровоцированный и воспроизводимый экраном, становится для современного субъекта универсальным.

Раскрытие оснований и причин воздействия экранного средства передачи информации на познавательные процессы, структуру личности, сознание, формы поведения и чувствования доказывает, что отождествление работы человеческого сознания с отражательностью редуцирует познавательные практики до алгоритмического, машинного действия «поверхностного сканирования». Такая редукция не остается лишь аспектом философской концепции, она воспроизводится зрителем, пользователем, геймером. В этой связи философская концептуализация полиэкранной культуры построена на предостерегающих от названной редукции обоснованиях и одновременно на усматривании мощного ресурса «культуринформационного комбайна»:

- экрана кинотеатра, в качестве элемента культуры переходной эпохи модерна и позднего модерна, нуждающейся в инструменте смыслового и идеологического упорядочивания;
- телевизионного экрана, как средства информации и его целостно реализованной роли в культуре XX века;
- экрана монитора, его центральной функции, состоящей в экстенсивном наращивании спектра виртуальных реальностей;
- экранов портативных устройств в качестве продолжения телесности человека и начальной стадии обретения кибернетического тела.

Рассмотрение в контексте философии культуры парадокса ситуации, когда неконтролируемая доступность и открытость информации посредством экранных технологий порождает столь же неконтролируемое экранное производство фальсифицированных фактов, дополнительно подтверждает невозможность отождествления культуры и человека с механизмом и программным алгоритмом. Превалирование рационального (машинного, аполлонического) уравнивается

иррациональным выбором субъекта, повышением степени эмоциональности (феномен постправды, фейковая информация – эффекты такого повышения).

Построенная в диссертации система аргументации компенсаторного характера экранных игр в негероическую эпоху, зиждется на анализе таких качеств геймера, как:

- эмоциональная лабильность,
- умение использовать потенциал лиминальности,
- иллюзия собственного бессмертия.

Мощная трансформация культуры под воздействием экрана создаёт новые формы социальности, в числе которых сетевое общество и цифровой тоталитаризм.

Диссертация, посвященная в числе других проблем динамике экзистенциальных условий существования человека в экранной культуре, вписана в широкий контекст дискуссий экзистенциальной философии техники, в центре которых – риски дегуманизации жизненного мира и экзистенциального опыта человека под влиянием технологического развития. В перечень рисков включены:

- кризис идентичности;
- искажение процессов самобытия;
- деформация опыта экзистенциального общения.

Однако философский метод не должен приводить исключительно к критике и сетованиям, поэтому высокой значимостью обладает рефлексия процесса функционального перевоплощения экрана из деструктивного фактора в инструмент активизации рациональности, критического мышления, фантазии и творчества. В этой связи в ходе проведенного исследования была выстроена доказательная база относительно ведущей роли экранных технологий в формировании новой идентичности и экзистенции современного человека. В широком значении экранность предстает в качестве универсального культурного

кода, который транслирует посредством информации содержащиеся в нем культурные ценности и смыслы, определяющие стратегию поведения человека. При этом в более узком значении экранность являет собой конкретный инструмент – экран, имеющий носителя (компьютер, планшет, смартфон, телевизор). Все вместе позволяет человеку, как субъекту культуры, существовать в цифровом пространстве наравне с другими субъектами, преследуя различные цели. В их числе базовыми оказываются:

- общение;
- обучение;
- трудовая деятельность;
- образование;
- развлечение.

В качестве перспектив решения имеющихся в настоящее время проблем экранное пространство должно рассматриваться как необходимая платформа социального развития личности. Достаточно сказать, что наличие такой платформы позволит создать оптимальные условия для:

- 1) обретения идентичности поколения современных смомби и чекранов;
- 2) формирования у них коммуникации и интеракции;
- 3) обретения и реализации широких возможностей личностного и профессионального роста;
- 4) актуализации новых социокультурных практик.

Думается, что такая перспектива адресует к положительному вектору оценки интеграции экранности в культуру, связанному с пересмотром схемы взаимодействия человека и экранных технологий, преодолением консюмеризма зрителя и пользователя. Роль экзистенциального измерения экранности как направления социально-гуманитарного познания, критического мышления, философской

рефлексии проявляется в соизмерении достижений технической цивилизации и новых форм человеческой эмоциональности, а также личностного раскрытия.

Вместе с тем, акцентирование внимания на ряде трансформаций познавательных механизмов под воздействием экстенсивного включения экрана в образовательный процесс, требует комплексных исследований в области философии языка. Здесь весьма перспективным видится углубленное изучение двойственного характера языка как системы, о чем шла речь во втором параграфе Второй главы. Принципиальным для будущего человечества представляется проведение сравнительного анализа индивидуальной информационной системы как природного самоорганизующегося устройства, реализующего природную программу, и искусственного интеллекта. Выскажем предположение, что выявление общего и особенного между одним и другим даст осознание того, что все усилия по совершенствованию последнего есть, по сути, воспроизведение извне внутреннего механизма, «встроенного» в мозг всякого биологического организма, в том числе и человека в момент его зарождения. Перспективы обозначенного когнитивного моделирования формируются сегодня и в философии экранности.

С этой точки зрения исследовательское внимание необходимо направить на осмысление процесса становления и совершенствования индивидуальной концептуальной системы. Согласимся, что в ситуации, когда наука и техника достигли на сегодняшний день невиданных высот, человек по-прежнему остается самым несовершенным существом на земле. Понятно, что в нашем случае речь идет не о внешних параметрах рода человеческого (хотя и об этом в том числе), а о так называемом внутреннем человеке.

Здесь мы выделяем его принципиальное отличие от функционирующего под знаком некой компьютерной программы чекрана – это способность к мыследеятельности и переживанию сложных (иногда

двойственных или парадоксальных для конкретной ситуации) эмоций. В силу того, что отмеченная деятельность напрямую связана с деятельностью духа – имеется в виду так называемое «чистое» мышление, не отягощенное никакими меркантильными проблемами, и конструирование которого невозможно осуществлять в опоре на материально-технические приспособления. Не случайно поэтому бессмертие предстает социокультурным феноменом, в достижении которого человеческая плоть играет второстепенное значение. В качестве примера и аргумента мы приводим имена Николая Островского, Фриды Кало, Стивена Хокинга, и можно назвать ещё многих других людей, которые при очевидных сбоях, происходящих в биологическом организме, явились образцом величия духа, достигшего невероятной высоты и тем самым обеспечившего им бессмертие.

Можно со всей очевидностью утверждать, что в настоящее время становление такого внутреннего человека вне экранной культуры представляется невозможным. Имеется в виду особая роль экрана, осуществившего давнюю мечту человека о доступе к неисчерпаемой информации, портале посредством которого индивид может приобщаться к мировому художественному наследию. Речь идет о всевозможных, разнообразных видах искусства, в том числе таких его синтетических жанрах, как музыкальный театр (опера, балет) и кинематограф (в том числе мультипликация), информация о которых хранится в глобальной сети во множестве аудио и видеозаписей премьерных постановок, авторских концертов, музейных экспозиций, кинохроники, фестивальных просмотров и т.д., и т.п.

Несомненная ценность такой художественной информации обусловлена тем, что диалог с искусством, реализуемый в русле риторического канона в триединстве Логоса (познавательный момент текста или данное), Этоса (этический момент текста или созданное) и Пафоса как со - бытия Логоса и Этоса и осуществляемый по правилам

диалектики, оборачивается диалогом сознаний, в полном согласии с концепцией М. М. Бахтина. Его состоятельность определяется согласованием в принципе экранности противоречий, имманентно присущих рациональному и иррациональному, внешнему и внутреннему, вербальному и невербальному, дискретному и континуальному. Транслируемое с экрана телевизора, компьютера, мобильного телефона и т.п. художественное произведение служит «запуску» индивидуальной концептуальной системы. Рождаемое в ее лоне так называемое чистое мышление, лишенное утилитарного интереса, служит связующей нитью между прошлым, настоящим и будущим, пробуждая в человеке его подлинное, отмеченное социальным бессмертием, духовное Я. Соответственно, работа с произведениями, принадлежащими разным видам искусства, равно как и с произведениями, основанными на синтезе искусств, служит противовесом цифровизации и, как следствие, формализации личности. Здесь экранная культура создает условия для минимизации негативных последствий, вызванных чрезмерным ее потреблением.

Таким образом, предложенное в диссертации археологическое осмысление исторических модусов экранности закладывает методологическую основу её анализа, направленного на выявление особенностей и механизмов влияния и воздействия экрана на реципиента, предоставляя современному человеку возможность приблизиться к пониманию колоссального, в том числе позитивного ресурса экранности и одновременно помогает увидеть риски для его личностного пространства.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Агеев А. В Нидерландах создан светофор для пешеходов, «уткнувшихся» в смартфон – Код доступа URL: <https://www.techcult.ru/mobile/4001-lightline> (Дата обращения: 25.08.2022).
2. Айвазян А. А. Смартфон и его роль в нашей повседневности // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2021. № 6. С. 74-81.
3. Акимова И. А. Роль телевидения в жизни человека // Манускрипт. 2017. № 20(84). С. 13 – 15.
4. Акимова И. А. Телевидение как средство массовой коммуникации: основные черты и специфика их проявления // Общество: философия, история, культура. 2017. № 12. С. 46 – 48.
5. Акимова Л. В. Жан Бодрийяр о феномене массовых коммуникаций в обществе потребления // Гуманитарные исследования в Восточной Сибири и на Дальнем Востоке. 2012. № 3. С. 101 – 110.
6. Анохин П. К. Теория отражения и современная наука о мозге. М.: Знание, 1970. 44, [2] с
7. Аронсон О. Метакино. М.: Ad Marginem, 2003, 123 с.
8. Аронсон О. Кинематографический образ // Аронсон О. Коммуникативный образ (Кино. Литература. Философия). М.: Новое Литературное Обозрение, 2007. С. 23 – 28.
9. Аронсон О. В. Кино и философия: от текста к образу. Рос. акад. наук, Ин-т философии. М.: ИФ. РАН, 2018. 109 с.
10. Арт А. Как меняется ответственность социальных сетей за контент и перед пользователями в России и за рубежом // [Habr.com/ru/](https://habr.com/ru/) (Электронный ресурс) – Код доступа URL:

<https://habr.com/ru/company/digitalrightscenter/blog/583702/> (Дата обращения: 11.01.2023).

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

12. Ашкеров А. Ю. Пьер Бурдьё и его чувство практики: Бурдьё П. Практический смысл. М., СПб.: Алетейя, 2001 // Социологический журнал. 2003. № 1. С. 180–186.

13. Базен А. Что такое кино? [сб. статей]. М.: Искусство, 1972. 382 с.

14. Банников А. Опасные иллюзии компьютерных игр // Лайфхакер (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://lifehacker.ru/dangerous-games/> (Дата обращения: 07.01.2023).

15. Батай Ж. Сумма атеологии: философия и мистика. М.: ВРС, 2016. 564 с.

16. Бауман З. Глобализация: последствия для человека и общества. М.: Издательство «Весь Мир», 2004. 188 с.

17. Бауман З. Индивидуализированное общество. М.: Логос, 2002. 390 с.

18. Бегалинова К. К., Ашилова М. С. О некоторых особенностях виртуализации современного образования // Труды международной научной онлайн-конференции «АгроНаука-2020» : Сборник статей, Новосибирск, 05–06 ноября 2020 года / Сибирский федеральный научный центр агробιοтехнологий Российской академии наук, Государственная публичная научно-техническая библиотека Сибирского отделения Российской академии наук, Новосибирский государственный аграрный университет. Новосибирск: Государственная публичная научно-техническая библиотека СО РАН, 2020. С. 341–344.

19. Беззубова О. В. Визуальная культура и визуальный поворот в культуральных исследованиях второй половины XX века // Учен. зап.

Орлов. гос. ун-та. Сер.: Гуманитарные и социальные науки. 2012. № 5. С. 75–79.

20. Белоусов А. Д. Признаки и предикторы высокой увлеченности несовершеннолетних компьютерными играми // Прикладная юридическая психология. 2011. № 1. С. 164 - 173.

21. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / под. ред. Ю. А. Здороваго. М.: Медиум, 1996. 240 с.

22. Берлева И. Н., Беляев Д. А. Виртуально-симулятивное пространство культуры в контексте динамики масштабирования электронной экранности: социокультурная сфера актуализации // Общество: философия, история, культура. 2022. № 11(103). С. 18-22.

23. Берлева И. Н. Интеграция экранности в социокультурное пространство: культурфилософская аналитика // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2022. Т. 11, № 5-1. С. 257-263.

24. Берлева И. Н. Экранность и цифровизация в современной культуре // Актуальные проблемы философской антропологии и философии культуры: материалы Всероссийской научно-практической конференции, Липецк, 27–28 января 2023 года. Липецк: Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2023. С. 30-33.

25. Билышко А. Визуальная коммуникация как детерминанта развития сетевого общества // <https://pandia.ru> (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://pandia.ru/text/80/200/16985.php> (Дата обращения: 29.09.2022).

26. 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 – 441.

27. Богачев А. М. Фильмы ужасов и ночные кошмары: некоторые аспекты психологического анализа явлений // Психология и психотехника. 2019. № 4. С. 39-49.
28. Бодрийяр Ж. Дух терроризма. Войны в заливе не было; пер. с фр. А. Качалова. М.: РИПОЛ Классик, 2016. 224 с.
29. Бодрийяр Ж. Прозрачность зла. М.: Добросвет, 2000. 258 с.
30. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Рипол Классик, 2021. 512 с.
31. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. М.: Рипол-Классик, 2006. 204 с.
32. Болтянский Г. М. Ленин и кино. М.: Л., 1925. 88 с.
33. Брейтман А. С. «Экран» как доминанта современной культуры: кино, телевидение, видео, компьютерная анимация // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2019. № 3. С. 97-102.
34. Брейтман А. С. Основы экранной культуры. Хабаровск: ХГАЭП, 2013. 112 с.
35. Бурдина Н. С. Активизация учебной деятельности учащихся через использование интерактивного оборудования // compedu.ru (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://compedu.ru/publication/nauchnaia-statia-aktivizatsiia-uchebnoi-deiatelnosti-uchashchikhsia-cherez-ispol.html> (Дата обращения: 04.09.2022).
36. Бурдьё П. Практический смысл. СПб.: Алетейя, 2001. 562 с.
37. Бурлаков И. В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр. М.: Независимая фирма «Класс», 2000. 144 с.
38. Бурнаев А. И. Онтология постсовременного мышления. Опустошение смысла // <https://pandia.ru/text/77/367/20739.php> (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://pandia.ru/text/77/367/20739.php> (Дата обращения: 05.01.2023).
39. Бычков В. В. Эстетика: учебник. М.: Гардарики, 2004. 452 с.

40. В Германии появились специальные наземные светофоры для тех, кто не может оторваться от смартфона – Код доступа 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).

41. Вайсман Д. Времени в обрез: ускорение жизни при цифровом капитализме. М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2019. 304 с.

42. Васко Х. А. Судьба книги в аудиовизуальный век // Культура. 1983. №4. С. 45–63.

43. Венкова А. В. Феномен иммерсивности в современной художественной культуре : специальность 24.00.01 "Теория и история культуры" : диссертация на соискание ученой степени доктора культурологии. Санкт-Петербург, 2022. 330 с.

44. Веселовский А. Н. Историческая поэтика. М., 1989. 410 с.

45. Винтерхофф-Шпурк П. Медиапсихология. Основные принципы. 2-е изд-е, испр., перераб. и доп. / пер. с нем. А. В. Коченгина, О. А. Шпиловой. Харьков: Гуманитарный центр, 2016. 268 с.

46. Вирильо П. Машина зрения. М.: Наука, 2004. 140 с.

47. Водяха С. А. Влияние гаджетов на развитие интеллектуально-когнитивных способностей обучающихся – Код доступа URL: https://docs.yandex.ru/docs/view?tm=1661499916&tld=ru&lang=ru&name=Vodjakha_Vlijanie_gadzhetov.pdf&text=3D1 (Дата обращения: 26.08.2022).

48. Вокуев Н. Е. Виртуальная личность как пустой знак: к вопросу о сетевом самозванстве // Семиотика культуры: антропологический поворот. Коллективная монография. СПб.: Эйдос, 2011. С. 280 – 290.

49. Волков С. Н. Мир экранной культуры как фактор симулятивности реального бытия // Культура в фокусе научных парадигм. 2021. № 12-13. С. 58-64.

50. Волкова В. О., Малахова Н. В., Волков И. Е. Имагинация как феномен познания // *Философская мысль*. 2021. № 6. С. 54 - 66.
51. Волкова П. С., Шаховский В. И. «Практический смысл» П. Бурдьё в контексте социо- и психолингвистики: к постановке проблемы // *Национальное здоровье*. 2019. № 3. С. 174–181.
52. Ворожейкин Е. П. Стратегии массовой экранной культуры // *Электронный журнал «STUDIA HUMANITATIS»*. 2015 № 3. [Электронный ресурс]. URL: <https://st-hum.ru/sites/st-hum.ru/files/pdf/vorozheikin.pdf?ysclid=17adm6h8ef791417703>.
53. Воронцова Е. А. Кино как способ расширения визуального восприятия в культуре рубежа XIX-XX в.в. // *Аналитика культурологии*. 2013. № 12. С. 59-70.
54. Галанина Н. В. Понимание детерминации в философском анализе // *Вестник МУ МВД РФ*. 2016. № 2. С. 21 – 23.
55. Герасимова О. Ю. Роль личности в сетевом самоорганизующемся социальном пространстве // *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*. Тамбов: Грамота, 2015. № 2. Ч. 2. С. 59-61.
56. Герман И. Эволюция технологий: Эррки Хухтамо о том, чем занимаются археологи медиа – Код доступа URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/10145-arkheologiya-media> (Дата обращения: 06.12.2022).
57. Гимельрейх С. Курс лекций по игровым механикам для магистрантов программы «Game development» // *Флагман журналистики*. 2019. № 9. Код доступа URL: <https://journnsu.ru/2018/09/28/sergej-gimelrejkh-prochital-kurs-lekcij-po-igrovym-mehanikam-dlja-magistrantov-programmy-game-development/> (Дата обращения: 09.01.2023).
58. Гиренок Ф. И. Клиповое сознание. М.: Академический проект, 2014. 249 с.

59. Гладких А. С. Потенциал семиотического подхода в контексте современной визуальной культуры // Вестн. ВГУ. Сер. : Филология. Журналистика. 2018. № 4. С. 109–112.
60. Головашина О. В. Модернизация как Европейский проект: линейная модель времени и трансформация социально-экономической системы // Fractal Simulation. 2012. № 2. С. 36 – 44.
61. Головашина О. В. Феномен модернизации и трансформации социального времени // Известия ТамГУ. 2012. № 11(115). С. 269 – 275.
62. Головашина О.В. Коммерциализация времени: ценность и цена момента // Fractal Simulation. 2016. № 1. С. 25 – 34.
63. Головин Ю. А., Коханая О. Е. Создание и трансформация социокультурных симулякров в современных медиа // Челябинский гуманитарий. № 3 (53), 2020. С. 76-82.
64. Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни / Пер. с англ. и вступ. статья А. Д. Ковалева. М.: Канон-Пресс-Ц, Кучково поле, 2000. 304 с.
65. Гринфилд А. Радикальные технологии: устройство повседневной жизни. М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2019. 424 с.
66. Губанова А. С. Интернет-технологии как продолжение человеческого тела : социально-философский анализ // Изв. Сарат. ун-та. Нов. сер. Сер. Философия. Психология. Педагогика. 2018. Т. 18, вып. 3. С. 252–255.
67. Гудяков Р. В. Драматизация информации на телевидении как проявление кризиса идентичности в обществе // Вестник МГУ. 2009. № 4. С. 75 – 80.
68. Данюшина Ю. В. Коммуникативная безопасность в государственном и деловом управлении // Язык. Словесность. Культура. 2011. №1. С. 71-86.

69. Данюшина Ю. В. Коммуникативная безопасность в государственном и деловом управлении // Язык. Словесность. Культура. 2011. №1. С. 71-86.
70. Два совета Умберто Эко современникам. Правомир. Url: <https://www.pravmir.ru/dva-soveta-umberto-eko-sovremennikam/>
71. Декларация о Правах Человека и Верховенстве Права в Информационном Обществе, 2005.
72. Делёз Ж. Кино. Образ-движение. Образ-время. Москва : Ad Marginem, 2004 (Екатеринбург : ГИПП Урал. рабочий). 622 с.
73. Делёз Ж. Логика смысла. М., Екатеринбург, 1988. С. 181 – 182.
74. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 2(11). С. 90 - 96.
75. Денисова А.И. Компьютерные игры как феномен современной культуры // Livejournal.com/(Электронный ресурс). 2012. № 4. Код доступа URL: <https://gamer.livejournal.com/509906.html> (Дата обращения: 07.01.2023).
76. Десятова, Л. Инновации. Заинтересованность. Воодушевление // Дополняя реальность: XII Международный форум образовательных технологий «Дополняя реальность». Сборник тезисов. МО, Щелково: Издатель Мархотин П.Ю., 2011. С. 21-29.
77. Джеймисон Ф. Постмодернизм и общество потребления // Логос. 2000. № 4. С. 63—77.
78. Дзига Вертов. [Выступление после общественного просмотра «Человека с киноаппаратом» в Киеве] // Дзига Вертов. Из наследия. Статьи и выступления, т. 2. М.: Эйзенштейн-центр, 2008. С. 149.
79. Дзялошинская М. И. Социально ответственное поведение в Интернете: поиски модели // Вопросы теории и практики журналистики. 2014. № 5. С. 32 – 41.

80. Дзялошинский И. М. Еще раз о защите человека от медиаугроз: традиционные и новые подходы // Журнал ВШЭ (электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://publications.hse.ru/mirror/pubs/share/direct/213653727> (Дата обращения: 14.01.2023).

81. Друкер П. Эффективное управление. Экономические задачи и оптимальные решения. М.: ФАИР-ПРЕСС, 2001. 288 с.

82. 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.

83. Духан И. Н., Старусева-Першеева А. Д. Оптические стратегии новых медиа: от перспективизма к дрейфующему взгляду // Праксема. Проблемы визуальной семиотики. 2022. № 3(33). С. 9-38.

84. Емелин В. А. Киберкультура и сетевое либертарианство // Национальный психологический журнал. 2018. №3(31). С. 3 – 11.

85. Ефимова З. Г., Зюбан В. Е. Влияние социальных сетей на личность // Cyberpsy.ru/ (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://cyberpsy.ru/articles/vliyanie-socialnyh-setej-na-lichnost/> (Дата обращения: 14.01.2023).

86. Ефимова З. Г., Зюбан В. Е. Влияние социальных сетей на личность // Cyberpsy.ru/ (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://cyberpsy.ru/articles/vliyanie-socialnyh-setej-na-lichnost/> (Дата обращения: 14.01.2023).

87. Жеребин В. М. Современное восприятие времени и ускорение темпа жизни // Народонаселение. 2014. № 2. С. 72 – 82.

88. Жижек С. Добро пожаловать в пустыню Реального. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2002. ? с.

89. Жижина М. В. Социальные представления студенческой молодежи о личности блогера // Известия Саратовского университета.

Серия. Философия. Психология. Педагогика. 2019. Т. 19. Вып. 4. С. 432-436.

90. Жукоцкая А. В. Цифровизация и некоторые риски «прозрачного» общества // Цифровая гуманитаристика: человек в «прозрачном» обществе: Коллективная монография / ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет». Москва: Общество с ограниченной ответственностью "Книгодел", 2021. С. 5-13.

91. Жукоцкая А. В. Размышления о современной гуманитаристике // Вестник МГПУ. Серия: Исторические науки. 2021. № 1(41). С. 89-99.

92. Залипятских Ю. А. Специфика психологического воздействия телевидения на современное общество // Массовая коммуникация в современном мире: вызовы и перспективы. Материалы Международной научно-практической конференции студентов, магистрантов и аспирантов. Юго-Западный государственный университет; ответственный редактор О.В. Лагутина. 2014. С. 61-63.

93. 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. 115-121.

94. Зиммель Г. Философия денег // Зиммель Г. Избранное. Проблемы социологии / Сост. С.Я. Левит. М.; СПб.: Университетская книга, Центр гуманитарных инициатив, 2015. С. 159 – 209.

95. Зубофф Ш. Эпоха надзорного капитализма. Битва за человеческое будущее на новых рубежах власти. пер. с англ. А. Ф. Васильева под ред. Я. Охонько и А. Смирнова. М.: Издательство Института Гайдара, 2022. 784 с.

96. Иванов М. С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека [Электронный

ресурс] // Логистон. 2002. Режим доступа URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict2> (дата обращения: 25.12.2022).

97. Инишев И. Н. Распределённая образность: имажинативные практики современной культуры // ПРАЭНМА. Проблемы визуальной семиотики. 2020. Вып. 1 (23). С. 31-46.

98. Исигуро Х. «Люди, андроиды и будущее» // Электронный ресурс: <https://theoryandpractice.ru/videos/939-khirosi-isiguro-lyudi-androidy-i-budushchee> Дата обращения: 05.09.2022.

99. История уродства / под редакцией Умберто Эко. М.: Слово/Slovo, 2008. 456 с.

100. Ищенко Е. В. Принцип окна в современной экранной культуре : специальность 24.00.01 "Теория и история культуры" : диссертация на соискание ученой степени кандидата культурологии. Москва, 2006. 247 с.

101. Казючиц М. Ф. Полиэкранный и процессы трансформации экранной культуры 1950-1960-х годов // Наука телевидения. 2016. №.12.2. С. 72.

102. Карасева Э. М. Использование компьютерных технологий в деятельности преподавателя // Современное педагогическое образование. 2019. № 6. С. 60 – 61.

103. Касавина Н. А. «Digital existence»: цифровой поворот в понимании человеческого бытия // The Digital Scholar: Philosopher's Lab / Цифровой ученый: лаборатория философа. 2020. Т. 3. № 4. С. 73-89.

104. Касавина Н. А. Цифровизация как предмет междисциплинарных исследований // Эпистемология и философия науки. 2019. Т. 56, № 4. С. 251-259.

105. Кассирер Э. Избранное. Опыт о человеке. М.: Гардарика, 1998. 784 с.

106. Кассирер Э. Философия символических форм: В 3 тт. / Пер. с нем. С. А. Ромашко. М., СПб.: Университетская книга, 2002. 398 с.

107. Кастельс М. Власть коммуникации. М.: Изд. дом «Высшая школа экономики», 2020. 564 с.
108. Кастельс М. Становление сетевого общества // Кастельс М. Информационная эпоха – Код доступа URL: https://www.rulit.me/data/programs/resources/pdf/Kastels_Informacionnaya-epoha-ekonomika-obshchestvo-i-kultura_RuLit_Me_602112.pdf (Дата обращения: 30.08.2022).
109. Кель М. Время и собака. Депрессии современности. М.: Горизонталь, 2021. 370 с.
110. Кириллова Н. Б. Киномагия: маска и миф // Вестник ВГИК. 2020. Т. 12. № 3(45). С. 29-42.
111. Кириллова Н. Б. Медиалогия: монография. М., Берлин: Директ-Медиа, 2018. 420 с.
112. Кириллова Н. Б. Медиapolитика государства в условиях социокультурной модернизации: учебное пособие для вузов. Москва: Издательство Юрайт, 2021. 109 с.
113. Когнитивная терапия депрессии / А. Бек, А. Раш, Б. Шо, Г. Эмери. СПб.: Питер, 2003. 195 с.
114. Козлов Е. В. Маскульт: диалектика реальности // Вестник культурологии. 2022. № 4(103). С. 155-167.
115. Козлов Е. В. Серил в пространстве культурных кодов // Международный журнал исследований культуры. 2019. № 2 (35). С. 135–146.
116. Козлов Е. В. Аттракционы экрана: между визуальным и нарративным // Наука телевидения. 2021. Т. 17, № 1. С. 11 – 28.
117. Козьякова М. И. Эволюция экрана: мифы современной культуры // Культура культуры. 2018. № 1(17). С. 23.
118. Козьякова М. И. Экранная культура как умножение пространства: парадоксы новых миров // Культура культуры. 2021, № 2.

Электронный ресурс: [elibrary_45618164_29591042.pdf](#). Дата обращения: 11.04.2022

119. Комар В. Г. Сравнение цифровых и киноплёночных систем кинематографа // Мир техники и кино. 2006. № 2. С. 7-12.

120. Концепция Информационного кодекса Российской Федерации / Под ред. И.Л. Бачило. М.: Канон+; Реабилитация, 2014. 192 с.

121. Косенкова Н. Г. Психологические аспекты восприятия экранного изображения // Вестник науки и образования. 2019. № 21. С. 106 – 108.

122. Котлованова К. А. Влияние телевидения на современное общество // Медиа. Информация. Коммуникация. 2017. № 20. С. 28-38.

123. Кракауэр Э. Природа фильма. Реабилитация физической реальности: пер. с англ. М.: Искусство, 1974. 235 с.

124. Кроузер А., Кук Д. Постмодернистская сцена: экскрементальная культура и гиперэстетика // Общественные науки за рубежом. Сер.3. № 5 – 6. 1992. С. 96 – 102.

125. Куриленко Е. Переживание времени - экзистенциально-аналитический взгляд // <https://www.b17.ru> (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://www.b17.ru/article/321296/> (Дата обращения: 29.08.2022).

126. Кутырёв В. А. Бытие или ничто. СПб.: Алетейя, 2010. 496 с.

127. Кыштымова И. М., Тимофеев С. Б. Влияние видеоигр на геймеров: к проблеме определения трансформационного потенциала игровой активности // Baikal Research Journal. 2019. №4. Code access URL: <https://BaikalResearchJournal/article/n/vliyanie-videoigr-na-geymerov-k-probleme-opredeleniya-transformatsionnogo-potentsiala-igrovoy-aktivnosti> (дата обращения: 10.01.2023).

128. Кьеркегор С. Понятие страха / Пер. с дат. Н.В. Исаевой, С.А. Исаева. 2-е изд. М.: Академический проект, 2014. 224 с.

129. Лекторский В.А. Эпистемология классическая и неклассическая. М.: Эдиториал УРСС, 2001. 256с.

130. Леонов А. Цвет и психология: на что влияет цвет в видеоиграх // school-xyz.com (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://www.school-xyz.com/cvet-i-psihologiya-na-chto-vliyaet-cvet-v-videoigrah> (Дата обращения: 08.01.2023).

131. Липинская А. А., Сорочан А. Ю. Этюды о страшном: хоррор в современных исследованиях // Новое литературное обозрение. 2021. № 6 (172). С. 301-316.

132. 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.

133. Лишаев С. А. Метаморфозы слова. СПб.: Алетейя, 2011. 232 с.

134. Логинов Н. Клиповое мышление: психический процесс, которого не существует. [Электронный ресурс] URL: <https://postnauka.ru/longreads/156614>

135. Лопатинская Т. Д. Цифровое бессмертие, или вечная жизнь в виртуально-игровой среде // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2018. № 2(55). С. 151 – 162.

136. Луков В. А., Луков М. В. Телевидение в современной культуре повседневности: тезаурусный анализ // Наука телевидения. 2011. № 12. С. 57 – 74.

137. Маклюэн Г. М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. 464 с.

138. Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Становление человека печатающего. М.: Фонд «Мир», Академический Проект, 2005. 495 с.

139. Маклюэн М., Фиоре К. Война и мир в глобальной деревне. М.: АСТ, 2012. 219 с.

140. Маленко С. А. Фильмы ужасов как визуальный промоушен «Рах Americana» // Практическая философия: состояние и перспективы: Сборник материалов VI научной конференции (с международным участием), Симферополь - Ялта, 24–26 мая 2023 года. – Симферополь: Общество с ограниченной ответственностью "Издательство Типография "Ариал", 2023. – С. 148-153;

141. Маленко, С. Некита А. Гражданская сакральность детства в советской киномифологии // Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований. – 2023. – № 1(2). – С. 109-139;

142. Маленко С., Некита А. Сценарии милитаризации повседневности в американских фильмах ужасов. Часть 1 // Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований. – 2023. – № 2(3). – С. 99-125;

143. Маленко С., Некита А. Визуальный экстрим, пропахший страхом и порохом: кровавые баталии элиты и массы в американских фильмах ужасов // Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований. – 2023. – № 4(5). – С. 135-168;

144. Маленко С. А., Некита А. Г. Игровые стратегии власти в современных постапокалиптических и антиутопических голливудских кинопроектах // Человек как Идея: концептуальные проекции человека в современных социальных исследованиях: Всероссийская научно-практическая конференция. Сборник научных статей, Сыктывкар, 10–11 декабря 2021 года / Отв. редактор Б.М. Завьялов. – Сыктывкар: Сыктывкарский государственный университет им. Питирима Сорокина, 2022. – С. 124-126;

145. Маленко С. А. Цифровая деволуция власти в постапокалиптическом проекте «Матрицы» // Человек во власти цифры: мышление, знание, сознание: Материалы Всероссийской научной

конференции, Москва, 14–16 сентября 2022 года / Под общей редакцией В.Ю. Ефанова. – Москва: Российский государственный гуманитарный университет, 2022. – С. 71-73;

146. Сулова, Е. П., Маленко С. А., Некита А. Г. От текста к видео: особенности представления постапокалиптических миров в современной массовой культуре // Кострома. Genus Loci: Альманах. Материалы XII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Кострома, 22–23 апреля 2022 года / Сост. и отв. редактор А.В. Зайцев. Том Выпуск 5. – Кострома: Костромской государственный университет, 2022. – С. 116-121;

147. Баскаков С. С., Маленко С. А., Некита А. Г. Лидерство мнений в потреблении продукции современного массового кинематографа // Кострома. Genus Loci: Альманах. Материалы XII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Кострома, 22–23 апреля 2022 года / Сост. и отв. редактор А.В. Зайцев. Том Выпуск 5. – Кострома: Костромской государственный университет, 2022. – С. 148-153;

148. Петров Е. О., Маленко С. А., Некита А. Г. Постапокалиптический сценарий выживания человечества на примере «Вселенной Метро» Д. Глуховского // Кострома. Genus Loci: Альманах. Материалы XII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Кострома, 22–23 апреля 2022 года / Сост. и отв. редактор А.В. Зайцев. Том Выпуск 5. – Кострома: Костромской государственный университет, 2022. – С. 71-76;

149. Дробышева Е. С., Маленко С. А., Некита А. Г. Особенности представления конфликта в психологической драме «Большая маленькая ложь» // Кострома. Genus Loci : Альманах. Материалы XII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Кострома, 22–23 апреля 2022 года / Сост. и отв. редактор А.В. Зайцев. Том

Выпуск 5. – Кострома: Костромской государственной университет, 2022.
– С. 95-99;

150. Некита А., Маленко С. А. Визуальные киномифы советской эпохи в идеологическом созидании "нового" человека // Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований. – 2022. – № 1(1). – С. 99-116.

151. Маленко С. А. Аналоговая и цифровая цивилизация: властная «Матрица» постапокалиптической реальности // Междисциплинарные исследования в гуманитарных науках: Сборник материалов Международной научной конференции, Москва, 14 апреля 2023 года. – Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)", 2023. – С. 11-13.

152. Маленко С. А., Некита А. Г. От "Великого" к "Онемевшему": визуализация идеологии страха в американском кинематографе. – Новгород: Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, 2021. – 133 с.;

153. Маленко С. А., Некита А. Г., Карабанова А. В. Глазами страхов моего поколения: голливудские символы маскульты – Великий Новгород: Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, 2021. – 325 с.;

154. Широкова О. В., Некита А. Г., Маленко С. А. Голливудские визуальные технологии цифрового замещения реальности // Бренное и вечное: мифология цифровой цивилизации: Материалы Международной научной конференции, Великий Новгород, 27–28 октября 2020 года. – Великий Новгород: Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, 2021. – С. 131-136;

155. Маленко С. А. Визуализация игровых стратегий власти в антиутопических проектах голливудских фильмов ужасов // Утопические

проекты в истории культуры: Материалы III Всероссийская с международным участием научная конференция, Ростов-на-Дону, 01–03 декабря 2020 года / Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону - Таганрог: Южный федеральный университет, 2021. – С. 235-237;

156. Маленко С. А., Некита А. Г. Киноужас в эпоху миллениума: глобализация личных страданий и катастроф // Бренное и вечное: мифология цифровой цивилизации: Материалы Международной научной конференции, Великий Новгород, 27–28 октября 2020 года. – Великий Новгород: Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, 2021. – С. 49-54;

157. Некита А. Г., Маленко С. А. Экстремальное потребление эмоций: голливудская хоррор-альтернатива сознанию и культуре // Бренное и вечное: мифология цифровой цивилизации: Материалы Международной научной конференции, Великий Новгород, 27–28 октября 2020 года. – Великий Новгород: Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, 2021. – С. 68-73;

158. Маленко С. А., Петров Е. О. Злой гений детства или Безумный пророк: образы клоунады в американском фильме ужасов // Ученые записки Новгородского государственного университета. – 2021. – № 2(35). – С. 258-262.

159. Манович Л. Теории софт-культуры. М.: Красная ласточка, 2018. 208 с.

160. Мареева Е. В. Культура как диалектическое снятие "натуры" // Альтернативы. 2013. № 3. С. 141-143.

161. Мареева Е. В. Культурология или философия культуры: истоки методологического конфликта // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2021. № 1(99). С. 52-61.

162. Марков Б. В. После оргии // Бодрийар Ж. Америка. СПб: Владимир Даль, 2000. С. 6 - 67

163. Маршалл Маклюэн. С появлением Спутника планета стала глобальным театром, в котором нет зрителей, а есть только актеры // Кентавр / пер. В. П. Терин. М., 1994. № 1. С. 20—31.

164. Маслов В. М. Свобода; свободы; виртуальная реальность // Вестник Челябинского государственного университета. 2020. № 5 (439). С. 50 – 58.

165. 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.

166. Махровский О. В. «Television»: связь через века // The century of quality – Общество с ограниченной ответственностью "НИИ экономики связи и информатики "Интерэкомс". 2010. № 4. С. 70 – 72.

167. Махровский О. В. Интегральная широкополосная связь на широкоэмитательных сетях. Европейский проект сети с полным набором услуг на базе сетей кабельного телевидения // Broadcasting: Телевидение и радиовещание. 1999. № 3. С. 52-57.

168. Медиа: между магией и технологией / Под ред. Н. Сосны, К. Федоровой. М.; Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014.

169. Месянжинова А. В. "Экранология" Эррки Хухтамо в пространстве современной медийной культуры (к вопросу "домашних" экранов) // Наука телевидения. 2012. № 12. С. 241 – 256.

170. Миронов В. В., Сокулер З. А. Тоска по истинному бытию в цифровой культуре // Вестник Московского университета. Серия 7: Философия. 2018. № 1. С. 3-22.

171. Миронов В. В., Сокулер З. А. Тоска по истинному бытию в цифровой культуре // Вестник Московского университета. Серия 7: Философия. 2018. № 1. С. 3-22.

172. Михалкович В. Время телевидения // Экранная культура. Теоретические проблемы / Отв. ред. К.Э. Разлогов. СПб.: «Дмитрий Буланин», 2012. С. 226-252.

173. Михалкович В. И. Избранные российские киносы. М.: Аграф, 2006. 320 с.

174. Морозова Л. Л. Синдром постоянного нахождения онлайн или как гаджеты изменили нашу жизнь // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2016. №1. С. 25 – 30.

175. Моисеев В. И. Ментальные экраны в математическом мышлении // Философия математики: актуальные проблемы. Материалы Международной научной конференции 15-16 июня 2007. М.: Изд-во Савин С.А., 2007. С.157-160.

176. Мосиенко Л. И. Нигилизм как фактор социокультурного развития – Омск: Издательство ОмГТУ, 2003. 59 с.

177. Мочалов А. Н., Колобаева Н. Е., Иванова К. А. Права человека в сети Интернет. URL: <https://infopedia.su/22x10ab1.html> (Дата обращения: 10.01.2023).

178. Невинский В. В. «Цифровые права» человека: сущность, система, значение // ЮрФак. 2020. № 2. Код доступа URL: <https://urfac.ru/?p=2889> (Дата обращения: 15.01.2023).

179. Некрасова Н. А., Некрасов С. И. Мироззрение как объект философской рефлексии // Современные наукоемкие технологии. 2005. № 6. С. 20-23.

180. Николаева Е. В. Экран как зеркало медийных революций // Наука телевидения. 2017. Т. 13. № 1. С. 43.

181. 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.

182. Ницше Ф. Странник и его тень. М.: REFL-book, 1994. 330 с.

183. Ницше Ф.: Сумерки идолов или Как философствуют молотом. М.: Эксмо-Пресс, 2018. 160 с.

184. Огнев К. К. Экранная культура: становление и основные этапы развития // Символ науки. 2016. № 8. С. 165 - 168

185. Огурчиков, П. К. Экранная культура как новая мифология (на примере кино): специальность 24.00.01 "Теория и история культуры": автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора культурологии / Огурчиков Павел Константинович. Москва, 2008. 41 с.

186. Ойзерман Т. И. Кантовская концепция пространства и времени // Кантовский сборник. 2009. С. 7 – 19.

187. Опрос 2013 Mobile Consumer Habits (link is external) [Электронный ресурс] URL: <http://www.zdnet.com/article/phone-sex-using-our-smartphones-from-the-shower-to-the-sack/> (дата обращения: 22.08.22)

188. Опрос OnePoll и SecurEnvoy «Nomophobia continues to sweep the US» [Электронный ресурс] URL: <https://www.securenvoy.com/blog/2012/02/16/66-of-the-population-suffer-fromnomophobia-the-fear-of-being-without-their-phone/> (дата обращения: 23.08.22)

189. Опрос Versapak [Электронный ресурс] URL: <http://www.thedrum.com/news/2013/07/11/over-half-brits-suffer-extreme-tech-anxiety-whenseparated-smartphones> (дата обращения: 22.08.22)

190. Ортега-и-Гассет Х. Размышления о технике [Электронный ресурс]. URL: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/gas_raz/02.php. Дата обращения: 25.03.2022.

191. Основы продюсерства. Аудиовизуальная сфера / под. ред. Г. П. Иванова и др. М., 2003. 719 с.

192. Отрывок из книги «Со всеми и ни с кем». Конец уединения: что отнимает у человека смартфон. URL: <https://special.theoryandpractice.ru/smartphone/> (дата обращения: 22.08.22)

193. Очеретяный К. А. Автоматы Платона: к понятийной археологии принципа автоматизма // Универсум Платоновской мысли: Платон и Античная наука: Сборник статей XXV международной научной конференции. Приложение к журналу "Вестник Русской христианской гуманитарной академии", Санкт-Петербург, 21–22 июня 2017 года. – Санкт-Петербург: Общество с ограниченной ответственностью «Издательство РХГА», 2017. С. 191-196.

194. Очеретяный К. А. Бытие в цифре: модусы цифрового существования // Революция и эволюция: модели развития в науке, культуре, обществе: труды II Всероссийской научной конференции, Нижний Новгород, 29 ноября – 01 2019 года. – Нижний Новгород: Общество с ограниченной ответственностью "Красная ласточка", 2019. С. 299-302;

195. Очеретяный К. А. Интерфейс как идеология // Информация–Коммуникация–Общество. 2019. Т. 1. С. 219-225.

196. Очеретяный К. А. Интерфейс: дисциплинарное пространство или территория возможностей? // Революция и эволюция: модели развития в науке, культуре, социуме: труды III Всероссийской научной конференции, Нижний Новгород, 26–28 ноября 2021 года / Русское общество истории и философии науки. Москва: Межрегиональная общественная организация «Русское общество истории и философии науки», 2021. С. 218 – 222.

197. Очеретяный К. А. Супернегерой: от суперсилы к ультранасилию // Галактика медиа: журнал медиа исследований. – DOI: <https://doi.org/10.46539/gmd.v2i3.109>. – Journal volume & issue: Vol. 2, no. 3. – pp. 27 – 46. – ISSN 2658-7734 (Online).

198. Очеретяный К. А. Тело как медиа: опыт реконструкции – автореф. канд. дисс. на соиск. степени канд. фил. наук. СПб.: 2015. 24 с.
199. Очеретяный К. А. Угасание вещности: к возможности эсхатологии медиа // Дискурс. 2018. № 5. С. 3-13.
200. Парикка Д. Media Archeology: расширение политического – Код доступа URL: <https://m-introduction.livejournal.com/929607.html> (Дата обращения: 04.12.2022).
201. Пархоменко Я. А., Кононов И. В. Чего боится Уолтер Уайт? Драматические конфликты и мотивации в сериале "во все тяжкие" // Артикульт. 2019. № 3(35). С. 114-129.
202. Пеннер Р. В. Цифровое пространство: от идеи к проекту и контролю // Вестник Челябинского государственного университета. 2021. № 11 (457). – в кн.: Философские науки. Вып. 62. С. 11—15.
203. Петровская Е. Вхождение в конечное // Бодрийяр Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи. М.: Ad Marginem, 2000. 319 с.
204. Платон. Государство. Москва: АСТ, 2016. 448 с.
205. Плужникова Н. Н. Человек и техника: новый антропологический поворот в культуре // Интеллект. Инновации. Инвестиции. 2021. № 6. С. 125.
206. 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. Университет им. В.И. Вернадского. 2011. № 2(33). С. 104-111.
207. Подорога В. А. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. М., 1995. 340 с.
208. Познин В. Ф. Художественное пространство и время в экранном хронотопе // Вестник СПбГУ. 2019. № 1. (Т. 9). С. 93 – 109.
209. Познин В. Ф. Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты. СПб.: ИД «Петрополис», 2021. 389 с.

210. Познин В. Ф. Экранное пространство: реальное и воображаемое // Вестник СПбГУ. 2015. № 1 (Т.15). С. 18 – 25.
211. Полани М. Личностное знание. На пути к посткритической философии. М.: «Прогресс», 1985. 344 с.
212. Полиектов В. Исчезнет или возрождается человек в экранной культуре? // Санкт-Петербургский университет. 1998. № 10. С. 3 - 10.
213. Полуэктова И. А. Социокультурные эффекты медиатизации телевидения // Знание. Понимание. Умение. 2018. № 4. С. 71 – 82.
214. Помелов В. А. Геймер: игроман или креативная личность? // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2014. № 3 (39). С. 76 – 81.
215. Постиндустриализм. Опыт критического анализа: монография / В. И. Якунин [и др.]; Центр проблемного анализа и гос.-упр. проектирования. М.: Науч. эксперт, 2012. 287 с.
216. Почепцов Г. Ложь Одиссея, которую открыла новая наука медиа-археология. Введение в новую науку: власть образов над сюжетами // <https://psyfactor.org/lib/media15.htm>
217. Почепцов Г. Нарративное или нумерическое: медиаархеология о дигитальном будущем // <https://psyfactor.org/lib/media-narrative-2.htm>
218. Почепцов Г. Г. От «Игры Престолов» до «Пеппы Пиг»: миры, куда уже переселились люди, большие и маленькие // Psyfactor: сайт. 2019. URL: <https://psyfactor.org/kinorprop/serials8.htm> (дата обращения: 15.12.2022)
219. Правила жизни Изабель Юппер // <https://www.pravilamag.ru/hero/10182-isabelle-huppert/>
220. Пресьядо П. Квартира на Уране: хроники перехода. М.: No Kidding Press, 2021. 319 с.

221. Претер В. П. В центре циклона: инструменты Маршалла Маклюэна для анализа медиасред: [монография]. Москва: Издательский дом Высшей школы экономики, 2023. - 330, [2] с.
222. Пригожин И., Стенгерс И. Порядок из хаоса: Новый диалог с природой. М.: Прогресс, 1986. 432 с.
223. Птицына С. Теория сетевого общества М.Кастельса – Саарбрюккен: Ламберт Паблицер. 2011. 79 с.
224. Рагимов И. Преступление и наказание. СПб.: Array Литагент «Юридический центр», 2013. 288 с.
225. Реквиц А. Общество сингулярностей. О структурных изменениях эпохи модерна. Пер. с нем. Т. Ю. Адаменко, И. Г. Соколовской. Москва; Берлин: Директмедиа Пабблишинг, 2022. 400 с.
226. Роберт Сапольски «Биология поведения человека». [youtube.com/playlist?list=...](https://www.youtube.com/playlist?list=...) (дата обращения 30.03.2022)
227. Романова Г. В. Применение экранных технологий при обучении иностранному языку в средней общеобразовательной школе // Педагогическое образование в России. 2015. № 8. С. 41 – 45.
228. Руденко А. М., Котлярова В. В. Воздействие средств массовой коммуникации на современное общество // Медиаобразование. 2017. № 3. С. 134 – 142.
229. Руднев В. П. Телеэкранный киноэкран: идеи воздействия // Наука телевидения. 2013. Т. 10. С. 164-173.
230. Рябова В. В Британии разработан правительственный законопроект об ответственности соцсетей за противоправный контент // [D-russia.ru/](https://d-russia.ru/) (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://d-russia.ru/v-britanii-razrabotan-pravitelstvennyj-zakonoproekt-ob-otvetstvennosti-socsetej-za-protivopravnyj-kontent.html> (Дата обращения: 13.01.2023).
231. Рязанцев А. А. Экранный характер современной культуры // Аналитика культурологии. 2012. № 2 (23). С. 115-121.

232. Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Издательство РХГА, 2013. 350 с.

233. Савчук В. В., Очеретяный К. А. Социокультурные ориентиры познания и проблемы научного творчества в медиамире // Эпистемология и философия науки. 2021. Т. 58. № 2. С. 43-50.

234. Савчук В. В., Очеретяный К. А. Цифровой поворот: глобальные тенденции и локальные специфики // Вопросы философии. 2021. № 4. С. 5-16.

235. Саенко Н. Р. Концептуальные интерпретации нигитологии культуры: специальность 24.00.01 "Теория и история культуры": диссертация на соискание ученой степени доктора философских наук. Санкт-Петербург, 2012. 342 с

236. Саенко Н. Р. Формы и образы небытия в культуре. Саратов: Вузовское образование, 2020. 294 с.

237. Саенко Н. Р., Щеглов И. В. Процедуры "вживления" экрана в бытие современного человека // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 4(33). С. 275-282.

238. Сандомирский М. I.I.-интернет и безответственность // Проза.ру (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://proza.ru/2011/11/15/1131> (Дата обращения: 15.01.2023).

239. Саркисян М. В. «Болтливое большинство»: приватность, работа и досуг в киберпространстве // Человеческий капитал. 2014. №9 (69). С. 105-107.

240. Саркисян М. В. «Болтливое большинство»: приватность, работа и досуг в киберпространстве // Человеческий капитал. 2014. №9 (69). С. 105-107.

241. Саяпин В. О. Сетевое общество как матрица современной структуры социальной виртуальности // Манускрипт. Тамбов: Грамота, 2016. № 1 (63). С. 140-147.

242. Северина Е. М. Цифровой текст в пространстве современной культуры // Человек и культура. 2019. № 5. С. 65 – 72.

243. Семькин В. Посредник между геймером и игрой: как интерфейс влияет на восприятие геймплея // Dtf.ru/gamedev/(Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://dtf.ru/gamedev/718909-posrednik-mezhdu-geymerom-i-igroy-kak-interfeys-vliyaet-na-voxpriyatie-geympleya> (Д.обращения: 09.01.2023).

244. Сидоров А. М. Постмодерн и нигилизм (стратегии критики нигилизма в философии Ж.-Ф.Лиотара) // Кронос. 2021. № 6. (Т.11). С. 59 – 63.

245. Синявина Н. В. Квазисвобода как одна из характеристик виртуальной реальности // Вестник МГУКИ. 2021. № 5(103). С. 17 – 22.

246. Соколовский С. В. Экстенсии как Техносоматические сборки: к истории одной идеи // Corpus Mundi. 2020. Т. 1. № 1. С. 15-35.

247. 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. Материалы всероссийской конференции с иностранным участием [Отв. ред. Ю.П. Зинченко, А.Е. Войскунский, Т.В. Корнилова]. М.: МГУ, 2013. С. 285- 287.

248. Старкова А.В. «Героическое путешествие» в виртуальный мир // Прикладная культурология (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <http://analiculturolog.ru/journal/archive/item/737-heroic-journey-into-the-virtual-world-embodiment-monomifa-in-a-computer-game.html> (Дата обращения: 08.01.2023).

249. Степанов М. А. Элементы археологии медиа // Международный журнал исследований культуры. 2014. №1 (14). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/elementy-arheologii-media> (дата обращения: 27.04.2023).

250. Степанцева О. А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: Автореф. дис. ... канд. культурологии: спец. 24.00.01 «Теория и история культуры» / О. А. Степанцева. — С/Пб., 2007. 27 с.

251. Сухачев В. Ю. Герметизм тел и герменевтика телесной практики // Метафизические исследования. Вып. 1: Понимание. СПб.: Изд-во СПбГУ, 1997.

252. Суховерков Р. В. Психологические аспекты восприятия учащимся информации с экрана монитора // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2008. № 1. С. 158 – 160.

253. Темник А. Д. Миф Платона о пещере и фильм "Матрица" // Молодой ученый. 2018. № 30(216). С. 160-162. С. 161.

254. Терещенко Н. А., Шатунова Т. М. Постмодернизм как ситуация философствования. СПб.: Алетейя, 2003. 192 с.

255. Терещенко О. В., Цыганкова В. П. Методы исследований аудитории массовых многопользовательских онлайн-игр // Культура и технологии. 2019. Т.4, № 4. С. 141-154.

256. Тихонова С. В., Фролова С. М. Цифровое общество и цифровая антропология: трансдисциплинарные основания социально-эпистемологических исследований // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Психология. Философия. Педагогика. 2019. Т. 19, вып. 3. С. 287—290.

257. Тоффлер Э. Метаморфозы власти: знание, богатство и сила на пороге XXI века. Москва: АСТ, 2009. 668 с.

258. Тоффлер Э. Шок будущего = Future Shock, 1970. М.: АСТ, 2008. 560 с.

259. Тоффлер Э. Третья волна = The Third Wave, 1980. М.: АСТ, 2010. 784 с.

260. Тульчинский Г. Л. Персонологический поворот // Проективный философский словарь: Новые термины и понятия. СПб.: Алетейя, 2003. 512 с.
261. Тульчинский Г. Л. Постчеловеческая персонология. СПб.: Алетейя, 2002. 677 с.
262. Тульчинский Г. Л. Эстетика [не]исчезающих переживаний: глубокая семиотика современных экранных аттракционов // Наука телевидения. 2020. № 16.2. С. 23–41.
263. 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.
264. Тюрина И. Великое пророчество: Философская концепция Маршалла Маклюэна // Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Становление человека печатающего. М.: Фонд «Мир», Академический Проект, 2005.
265. Тягунов А. А., Евстифеева Е. А., Майкова Э. Ю., Козлов А. Г. Риски личностного пространства: приватность и информационная безопасность // Вестник Тверского государственного технического университета. Серия: Науки об обществе и гуманитарные науки. 2013. №2. С. 11-16.
266. Уорхол Э. Философия Энди Уорхола (от А к Б и наоборот). М.: Аронов, 2001. 233 с.
267. Фадеева Т. Е. Зритель в пространстве виртуальной реальности: формирование планетарной оптики // Праксема. Проблемы визуальной семиотики. 2022. № 3(33). С. 73-96.
268. Федеральный закон от 18 марта 2019 г. N 31-ФЗ "О внесении изменений в статью 15.3 Федерального закона "Об информации, информационных технологиях и о защите информации". – Code access URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/72098118/> (дата обращения: 10.01.2023).

269. Федеральный закон от 27 июля 2006 г. N 149-ФЗ "Об информации, информационных технологиях и о защите информации" (с изменениями и дополнениями) // Base.garant.ru/ (Официальный сайт ЭБД) – Код доступа URL: <https://base.garant.ru/12148555/> (Дата обращения: 12.01.2023).

270. Финн В. К. К структурной когнитологии: феноменология сознания с точки зрения искусственного интеллекта // Вопросы философии. 2009. № 1. С. 88-103.

271. Филиппов С. А. Сериалы и будущее киноискусства: эстетическая проблема // Медиаальманах. 2018. № 6 (89). С. 42–48.

272. Флоренский П. А. Из богословского наследия // Богословские труды. М., 1977. 163 с.

273. Фрейд З. Жуткое (1919) // Проект «Весь Фрейд». URL: <https://freudproject.ru/?p=723&ysclid=178mxq6tkh946448375> (дата обращения: 20.07.2022).

274. Фролов А. Восемь принципов иммерсивного симулятора: деконструкция жанра // Skillbox.ru/ (Электронный ресурс) – Код доступа URL: <https://skillbox.ru/media/gamedev/8-printsipov-immersivnogo-simulyatora/> (Дата обращения: 09.01.2023).

275. Фромм Э. Человек для себя. М: АСТ, 2020. 318 с.

276. Хайдеггер М. Отрешенность. // Filossoff.org / URL: https://filossoff.org/heidegger/wp-content/uploads/sites/115/2015/11/hajdegger-martin-otreshennost-filossoff.org_.pdf?ysclid=13r5bkg756

277. Хапаева Д. Кошмар: литература и жизнь. М.: Текст, 2010. 364 с.

278. Хоружий С. С. О старом и новом. СПб.: Алетейя, 2000. 475 с.

279. Хоружий С. С. Человек и его три дальних удела // Вопросы философии. 2004. № 1. С. 54.

280. Хоркхаймер М., Адорно Т. В. Диалектика Просвещения. Философские фрагменты / пер. с нем. М. Кузнецова. М.; СПб.: Медиум; Ювента, 1997. 312 с
281. Цилински З. Археология медиа. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. 388 с.
282. Цифровое общество: Исторический контекст развития человека // Сборник научных статей и материалов международной конференции Под общей редакцией Р. В. Ершовой – Код доступа URL: [publications.hse.ru>books/185815283](https://publications.hse.ru/books/185815283) (Дата обращения: 14.01.2023);
283. Чалдини Р. Психология влияния: убеждай, воздействуй, защищайся. СПб.; Питер, 2011. 333 с.
284. Чернокожева Е. «Вавилон-Берлин»: сериалы — просмотр фильмов — частная жизнь // Наука телевидения. 2019. № 15.4. С. 155–178.
285. 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, № 12–3 декабрь, 2020. С. 69-70.
286. Шабалин В. В. Экранное пространство в полиракурсном построении сложносоставного телевизионного кадра // Художественная культура. 2022. № 1. С. 368–385
287. Шестакова М. А., Батыр Т. Б. Основные подходы к исследованию визуального мышления // Праксема. Проблемы визуальной семиотики. 2021. № 4(30). С. 256- 272.
288. Шигапова И. И. Экранная культура и экранная речь // Психология, социология и педагогика. 2014. № 5 [Электронный ресурс]. URL: <https://psychology.snauka.ru/2014/05/3072> (дата обращения: 25.08.2022).
289. Шилина М. Г. Визуализация как императив коммуникации в парадигме bigdata? // Визуальная коммуникация в социокультурной

динамике: сб. ст. II Междунар. науч. конф., 24–25 нояб. 2016 г. / под ред. Н. Ф. Федотовой. Казань, 2016. С. 112–117.

290. Шопенгауэр А. Мир как воля и представление // Собрание сочинений. В 6-и томах. Т. 1. М.: ТерРА – Книжный клуб, Республика, 1999.

291. Шпенглер О. Человек и техника / Пер. с нем. А.М. Руткевича // Культурология XX век. М., 1995. С. 454–492.

292. Шпунт О. «Плюсы» и «минусы» применения информационно-коммуникационных технологий в образовании // Известия ПНППИ. 2021. № 4.

293. 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. Т. 11. 2017. № 2. С. 73–78.

294. 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. 283-284.

295. Эволюция технологий: Эррки Хухтамо о том, чем занимаются археологи медиа. «Теории и практики». Url: <https://theoryandpractice.ru/posts/10145-arkheologiya-media>

296. Эйзенштейн в архиве А. Р. Лурия // Киноведческие записки. 1990. № 8. С. 90.

297. Эйзенштейн С. Монтаж киноаттракционов // От «театра аттракционов» к «монтажу киноаттракционов». М.: Музей кино, 1999.

298. Экман П. Психология сострадания. СПб.: Питер, 2016. 112 с.

299. Экман П. Психология эмоций. СПб.: Питер, 2019. 448 с.

300. Эко У. Имя розы. М.: Симпозиум, 2009. 638 с.

301. Эко У. Полный назад! «Горячие войны» и популизм в СМИ. [пер. с итал. Е. Костюкович]. М: Эксмо, 2007. 592 с.

302. Экранная культура. Теоретические проблемы: сб. статей / отв. Ред. К. Э. Разлогов. СПб.: «ДМИТРИЙ БУЛАНИН», 2012. 751 с.
303. Элтон Б. Слепая вера // Иностранная литература. 2009. № 4. С. 3–179.
304. Эльзессер Т., Хагнер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016. 440 с.
305. Эпштейн М. Н. De'but de siecle, или От пост- к прото-. Манифест нового века // Знамя. 2001. № 5. С. 180 – 198.
306. Эпштейн М. Н. Творческое исчезновение человека. Введение в гуманологию // Философские науки. 2009. № 2. С. 91–105.
307. Юргенева А. Л. Фотография, социальные сети и современные ритуалы // Художественная культура. 2022. № 1. С. 340–367.
308. Юханнисон К. История меланхолии. О страхе, скуке и печали в прежние времена и теперь; пер. со швед. И. Матычиной. М.: Новое литературное обозрение, 2011. 320 с.
309. Яковлева Е. Л. Текущая повседневность электронного кочевника: эссе об экзистенциальных противоречиях // Цифровая трансформация как вектор устойчивого развития: материалы V Всероссийской научно-практической конференции, Казань, 23 марта 2023 года. – Казань: Издательство "Познание", 2023. – С. 20-25.
310. Яковлева Е. Л. Монетизация эмоций в бытии электронного кочевника / Е. Л. Яковлева // Russian Journal of Economics and Law. – 2023. – Т. 17, № 3. – С. 473-489.
311. Яковлева, Е. Л. Монетизация эмоций в бытии электронного кочевника / Е. Л. Яковлева // Russian Journal of Economics and Law. – 2023. – Т. 17, № 3. – С. 473-489.
312. Яковлева, Е. Л. О некоторых проблемах в культуре и образовании электронного кочевника // Культура: управление, экономика, право. – 2022. – № 1. – С. 17-21.

313. Яковлева, Е. Л. Трансформация экзистенциальных основ бытия электронного кочевника // Цифровая трансформация как вектор устойчивого развития: МАТЕРИАЛЫ IV ВСЕРОССИЙСКОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ, Казань, 09 декабря 2021 года. – Казань: Издательство "Познание", 2021. – С. 30-34.

314. Яковлева, Е. Л. К проблеме фрагментарности бытия электронного кочевника // Вектор развития управленческих подходов в цифровой экономике: Материалы III Всероссийской научно-практической конференции, Казань, 28 января 2021 года. – Казань: Издательство "Познание", 2021. – С. 522-528.

315. Яковлева, Е. Л. Электронный кочевник как трансформированный фаустовский тип личности // Достоинство человека: основания, перспективы, угрозы: Материалы Всероссийской научной конференции с международным участием. В 2-х частях, Нижний Новгород, 24–25 апреля 2021 года / Под общей редакцией А.В. Грехова, А.Н. Фатенкова. Том Часть 1. – Нижний Новгород: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Приволжский исследовательский медицинский университет" Министерства здравоохранения Российской Федерации, 2021. – С. 217-225.

316. Яковлева Е. Л., Дарчинов Э. В. Попытка философского осмысления метафизики электронного кочевника // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2021. – Т. 10, № 2(35). – С. 399-402.

317. Яковлева Е. Л., Дарчинов Э. В. Специфика коммуницирования электронного/цифрового кочевника и мифодизайн // Философия и гуманитарные науки в информационном обществе. – 2021. – № 2(32). – С. 23-33.

318. Яковлева Е. Л., Дарчинов Э. В. К вопросу о тактиках персонализации электронного кочевника // Философия и культура

информационного общества: ВОСЬМАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ, Санкт-Петербург, 20–22 ноября 2020 года / Санкт-Петербургский государственный университет аэрокосмического приборостроения. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет аэрокосмического приборостроения, 2020. – С. 190-192.

319. Яковлева Е. Л. Проблематизируя некоторые аспекты метафизики электронного кочевника // Вектор развития управленческих подходов в цифровой экономике: материалы II Всероссийской научно-практической конференции, Казань, 05 декабря 2019 года / Казанский инновационный университет имени В. Г. Тимирязова. – Казань: Издательство "Познание", 2020. – С. 300-305.

320. Яковлева, Е. Л. Примитивизация современного электронного кочевника // Цивилизационные перемены в России: Материалы научно-практической конференции, Екатеринбург, 23–24 марта 2022 года. – Екатеринбург: федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования "Уральский государственный лесотехнический университет", 2022. – С. 23-30.

321. Ямпольский М. «Сквозь тусклое стекло»: 20 глав о неопределенности. М.: Новое литературное обозрение, 2010. 688 с.

322. Ямпольский М. Экран как антропологический протез // Новое литературное обозрение. 2012. № 2 (114). С. 61–74.

323. Ясперс К. Смысл и назначение истории. М.: Политиздат, 1991. 527 с.

324. Ясперс К. Современная техника. Перевод на русский язык: М. И. Левина. Новая технократическая волна на Западе. Сборник статей. М., 1986. 278 с.

325. 12 цитат Илона Маска с конференции Code. Url: <https://rb.ru/longread/musk-quotes>

326. Slavoj Zh. Cyberspace, or the unbearable isolation of Being (Пер. с английского Н. Цыркун) // Искусство кино. 1998, № 1.

327. “Generation-Kopf-unten-Wie-einsam-macht-das-Smartphone”, available at: https://www.welt.de/newsticker/dpa_nt/infoline_nt/boulevard_nt/article127898591/Generation-Kopf-unten-Wie-einsammacht-das-Smartphone.html (Accessed 22.08.2022).

328. 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; 2 (2): 140.

329. Bourgeois David T., Information Systems for Business and Beyond [Электронный ресурс]. URL: <https://bus206.pressbooks.com/chapter/chapter-1>. Дата обращения: 10.04.2022.

330. Buckland W. Realism in the Photographic and Digital Image (Jurassic Park and The Lost World) // Elsaesser T., Buckland W. Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis. London: Arnold, 2002. P. 195-219.

331. Daniel Dashnaw. Cinema Therapy...and the Eye-Opening Promise of Mental Health Movies // Couples therapy inc / URL: <https://www.couplestherapyinc.com/cinema-therapy/#>

332. 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. Aprill, 2022.

333. Ferg T. You're Not Relatable Anymore. YouTube. 2019. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3UBBulOCI7I> (дата обращения: 23.08.2022)

334. Freyer Hans. 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.

335. Gerard Alberts G., Marc Went, Robert Jansma 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. № 1:1—2. P. 146—159.

336. Hampton G. *Imagining Slaves and Robots in Literature, Film, and Popular Culture: Reinventing Yesterday's Slave with Tomorrow's Robot*. Lexington Books, 2015.

337. 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.

338. Hoffman D.D. The interface theory of Perception: Natural Selection Drives True Perception To Swift Extinction // *Object Categorization: Computer and Human Vision Perspectives* / S. Dickinson, M. Tarr, A. Leonardis, B. Schiele (eds.). Cambridge: Cambridge University Press, 2009. P. 148–265.

339. Horkheimer M., Adorno T. *Dialectic of Enlightenment*, trans. Edmond Jephcott. Stanford: Stanford University Press, 2002.

340. Huhtamo E. All the world's a kaleidoscope. A media archaeological perspective to the incubation era of media culture. // *Rivista di Esteticav55 n1* (2014 01 01): 139-153.

341. Huhtamo E. Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen // *ICONICS: International Studies of the Modern Image*. – 2004. – Vol. 7. P. 31-82.

342. Huhtamo E. Media studies as an 'archaeology': elements of genealogy // *Early popular visual culture* 18, no. 4, (2020): 340-367.

343. Jäger Ch., Bänninger-Huber E. Looking into meta-emotions in Synthese. *An International Journal for Epistemology, Methodology and Philosophy of Science*. Volume 192, № 3 (2015). pp. 787-811.

344. Jugendwort_des_Jahres_(Deutschland) – Код доступа URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Jugendwort_des_Jahres_\(Deutschland\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Jugendwort_des_Jahres_(Deutschland)) (Дата обращения: 25.08.2022).

345. Karin G. Coifman, Jessica J Flynn, Lavinia A Pinto. When context matters: Negative emotions predict psychological health and adjustment // in *Motivation and Emotion* 40 n4 (201608). pp. 602-624.

346. Krcmar M. *Living Without the Screen. Causes and Consequences of Life without Television*. Routledge, 2009.

347. Kris Tash. Horror film therapy: The Psychological Benefits of Scary Movies // Medium / URL: <https://medium.com/the-base-line/horror-film-therapy-3f8b62c5ea82>

348. Luiz Antonio Slongo. Is it the motion picture or the theater? What influences moviegoers in Porto Alegre? // *Revista de Gestãov*, 2013. № 4. pp. 77-92.

349. Lunenfeld P. *The digital dialectic: new essays on new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999. 298 pp.

350. Lütge C., Merse Th., Owczarek K. Crossovers: Digitalization and literature in foreign language education. *Studies in Second Language Learning and Teaching*. Vol.9, N 3, 2019. p. 520.

351. McLuhan M., Watson W. *From Cliche to Archetype*. — N.Y.: Viking, 1970.

352. Miller J. The Fourth Screen: Mediatization and the Smartphone // *Mobile Media Communication* 2, no. 2 (2014): 209–26.

353. *Multiple intelligences: The theory in practice: A reader* / Howard Gardner. - New York: Basic books, Cop. 1993. - XVI, 304 pp.

354. Mulvey L. *Death 24 x a Second: Stillness and the Moving image*. London: Reaktion Books, 2006.

355. Nawal M., Salah E. Visual effects cinematography // *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*. Vol. 2, no. 2. April, 2012. pp. 115-122.

356. Parikka J. New Materialism as Media Theory: Medianatures and Dirty Matter // In *Communication and Critical/Cultural Studies* 9 n1 (2012/03): 95-100.

357. Paul Quinn Gizelle, Anzures Carroll, Izard Kang, Lee Olivier Pascalis, Alan Slater. Looking Across Domains to Understand Infant Representation of Emotion. in *Emotion Review* 3, no. 2 (2011). pp. 197-206.

358. Polan D. *Screenes of Instruction: The Beginings of the US Study of Film*. Berkeley (CA): University of California Press, 2007; *Inventing Film Studies* / ed. Dy L. Grieveson, H. Wasson. Durham (NC): Duke University Press, 2008.

359. Rosen Ph. *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. Minneapolis (MN): University of Minnesota Press, 2001;

360. 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. – pp. 200–219

361. Russel G. *Screen Relations The Limits of Computer-Mediated Psychoanalysis and Psychotherapy*. Routledge, 2018.

362. Siljebo J., Digitalization and digital transformation in schools: a challenge to educational theory? *Education in the North*. 27(2), 2020. p. 34.

363. Stewart G. *Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis*. Chicago: Chicago University Press, 1999;

364. Thomas-Jones A. *The host in the machine: examining the digital in the social*. Oxford [England] : Chandos Publishing, 2010. 120 p.

365. van Dijk A. *The Network Society: Social Aspects of New Media* – Амстердам: SAGE, 2005. – 304 c;

366. Volkova, P., Luginina, A., Saenko, N., & Samusenkov, V. (2020). *Virtual Reality: Pro et Contra*. 11(4), 190–203.

367. Wansbrough Alexandr. *Capitalism and the Enchanted Screen. Myths and Allegories in the Digital Age*. Bloomsbury Academic, 2020.

368. Woodard B. On an ungrounded Earth: Towards a new Geophilosophy. N.Y., Brooklyn, 2013.– 121 p.

369. Youngblood G. Expanded Cinema. New York: E. P. Dutton & co., Inc., 1970. P. 41.

370. Zielinski, S. Is New Media Really New? // Interview with Prof. Dr. Siegfried Zielinski for The Lounge in 1999 about the history of media and the separation of the analog and the digital. – 1999. – Код доступа URL: <http://www.egs.edu/faculty/siegfried-zielinski/videos/is-new-media-really-new/> (Дата обращения: 05.12.2022).