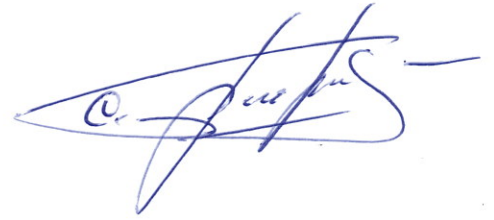


На правах рукописи



Григорьев Сергей Леонидович

ФЕНОМЕН ЭКРАННОСТИ В УНИВЕРСУМЕ КУЛЬТУРЫ

Специальность 5.7.8. – философская антропология,
философия культуры

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
доктора философских наук

Москва 2024

Работа выполнена на кафедре философии ФГБОУ ВО «Российский государственный аграрный университет – МСХА имени К. А. Тимирязева».

- Научный консультант:** Мамедов Азер Агабала оглы,
доктор философских наук, доцент
- Официальные
оппоненты:** Маленко Сергей Анатольевич,
доктор философских наук, профессор,
заведующий кафедрой философии,
культурологии и социологии ФГБОУ ВО
«Новгородский государственный
университет им. Ярослава Мудрого»
- Иноземцев Владимир Александрович,
доктор философских наук, доцент,
профессор кафедры философии
ФГБОУ ВО «Московский
государственный технический
университет имени Н.Э.Баумана
(национальный исследовательский
университет)»
- Козлов Евгений Васильевич,
доктор философских наук, доцент,
профессор кафедры гуманитарных и
социально-экономических дисциплин
ФГКОУ ВО «Московская академия
Следственного комитета РФ им.
А.Я. Сухарева»
- Ведущая организация:** Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего
образования «Астраханский государственный
университет имени В. Н. Татищева»

Защита диссертации состоится «17» октября 2024 г. в 15:00 на заседании диссертационного совета 72.2.007.05 на базе ГАОУ ВО МГПУ по адресу: 129226, г. Москва, 2-й Сельскохозяйственный проезд, д. 4.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ГАОУ ВО МГПУ по адресу: 129226, г. Москва, 2-й Сельскохозяйственный проезд, д. 4 и на сайте www.mgpi.ru.

Автореферат разослан «___» июня 2024 г.

Учёный секретарь
диссертационного совета



М. В. Сахарова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

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. Можно констатировать, что наступила эра экранности, сопоставимая с переворотом, произошедшим в XV веке в результате изобретения 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. Эти особенности не только обуславливают постановку проблемы, но и реанимируют 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 экран играет ведущую роль, ставной парадигмой глобальной коммуникации. Повседневные практики, рабочие процессы, общение, обучение, творчество – всё оказывается опосредованным плоскостью экрана.

Как результат повсеместного присутствия экрана сегодня можно наблюдать процесс фактического вживления его в телесность современного человека, что относительно недавно стало предметом философского осмысления, но при этом изучаются лишь отдельные элементы экранной культуры. Чаще всего это экран кинематографа, телевизионный экран, с недавнего прошлого интернет с его компьютерным экраном, компьютерными экранными играми и т.д., точнее отдельные модусы экранной репрезентации. Слово «экран» в диссертационном исследовании используется, с одной стороны, как глобальный комплекс способов коммуникации, как коммуникационная парадигма, и поэтому используется понятие «экранность»; с другой, выстраивается феноменология экрана как вещи, которая транслирует собственную специфику на материальный и духовный мир человека – пользователя, в связи с чем феномен экрана рассматривается в ряде философских исследований как предмет, эквивалентный магическим артефактам архаики¹.

Философский анализ экранной культуры позволяет рассматривать экран как многоэлементную систему, включающую экраны кинозала, телевизора, монитора компьютера, планшета, смартфона и других многочисленных

¹ Медиа: между магией и технологией, под ред. Н. Сосна, К. Федоровой. М.-Екатеринбург, «Кабинетный ученый», 2014.

модусов экранной техники как феномены, глубоко трансформирующие бытие современного человека и порождающие новые формы антропности: зритель, пользователь, геймер, блогер и т.п. Сложившаяся 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 полиэкраннысти 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, целостной философской концепции экранности не создано, что и восполняется в данной диссертации.

Приоритетное внимание уделяется именно тем явлениям, которые вписываются в традиционные системы, например: «кино как искусство», «кинематографический экран как мифология»², ТВ как форма журналистики, видеоклипы как новая форма музыкального искусства, экран как часть рекламного бизнеса и PR-кампаний и т.п.³ 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.

² 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.

³ Основы продюсерства. Аудиовизуальная сфера / под. ред. Г. П. Иванова и др. М.: ЮНИТА-ДАНА, 2003. С. 16.

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. Известен знаменитый афоризм М. Маклюэна «The medium is the message» («средство коммуникации само является сообщением»). И так должна была быть названа книга М. Маклюэна совместная с графическим дизайнером Квентином Фиоре, вышедшая в 1967 году под названием «The Medium is the Message: An Inventory of Effects». Допущенная наборщиком опечатка обернулась гениальным прозрением. Гениальность этой мысли стала понятна именно сегодня – сами сообщения меняют только наше мнение, а средства коммуникации – весь наш мир, нас самих, наш образ жизни. В следующей совместной с К. Фиоре книге «Война и мир в глобальной деревне»⁴, созданной в виде коллажа изображений и текста, наглядно иллюстрируется влияние электронных средств массовой информации и новых технологий на человека. Нельзя не упомянуть о книге «От Клише к Архетипу»⁵, написанной в тандеме с канадским поэтом У. Уотсоном в 1970 году, в которой Маклюэн вводит новый термин – «глобальный театр»⁶, приходящий на смену «глобальной деревне».

В 1989 году увидела свет последняя, 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 анализа стандартного набора коммуникации XX века Маклюэн создает аналитический инструмент, закладывающий концептуальную основу понимания последствий технологических достижений, коими является всемирная электронная сеть, т.е. методологическую основу для анализа современной ситуации со всемирной паутиной, нейросетью и т.д.

Исследования, в которых центральным ставится вопрос об интеграции принципа экранности в культуру, в большинстве своём посвящены кинематографу, киноискусству, телеискусству, видеоискусству. Теоретическую азбуку кинематографического экрана создал французский

⁴ Маклюэн М., Фиоре К. Война и мир в глобальной деревне. М.: АСТ, 2012.

⁵ McLuhan M., Watson W. From Cliche to Archetype. N.Y.: Viking, 1970.

⁶ 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.

кинокритик, влиятельный историк и теоретик кино Андре Базен⁷. Также это книги В. Беньямина, М. Кагельса⁸, 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 мифологии⁹, которая генерируется именно кинематографическим экраном. Исследования Е. В. Козлова посвящены современному телевизионному экрану, транслирующему нарратив сериала¹⁰.

⁷ Базен А. Что такое кино? [: сб. статей]. М.: Искусство, 1972. 382 с.

⁸ Кагельс М. Власть коммуникации. М.: Изд. дом «Высшая школа экономики», 2020. М. Кагельс 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.

⁹ Маленко С. Некита А. Гражданская сакральность детства в советской киномифологии // 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; 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, Кострома, 22–23 апреля 2022 года / Сост. и отв. редактор А.В. Зайцев. Том Выпуск 5. – Кострома: Костромской государственный университет, 2022. С. 116-121; 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.; 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 и многие другие работы.

¹⁰ Козлов Е. В. Аттракционы 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.

Значительный исследовательский интерес вызывают специфические формы социальности, зародившиеся и развивающиеся в экранной культуре. Данному аспекту, например, посвящены работы А. В. Жукоцкой¹¹, А. И. Шипицина¹² и многие другие. С. А. Маленко справедливо, на наш взгляд, оперирует понятием «цифровая цивилизация»¹³, 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»¹⁴, проведен детальный разбор экранной

135-146; Козлов Е. В. Периферия зрелища: спойлер и тизер // Наука телевидения. 2019. Т. 15, № 1. С. 139-154.

¹¹ 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.

¹² 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.

¹³ 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.

¹⁴ 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 // Russian Journal of Economics and Law. 2023. Т. 17, № 3. С. 473-489; 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. Примитивизация

экзистенции пользователя Интернет. В научных публикациях С. А. Храпова используются понятия «человек техногенный»¹⁵, «человек играющий»¹⁶.

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»¹⁷ и других статьях.

В современной российской философии экранной культуры выделяются три персонологические парадигмы:

1) К. Э. Разлогова¹⁸, который вслед за финским медиаархеологом Эрки Хухтамо называет исследовательскую парадигму, в которой экран рассматривается как важнейший элемент современной культуры, «экранологией» (screenology).

2) В. В. Савчука¹⁹, его последователей и учеников, среди которых особенно отметим работы К. А. Очеретяного²⁰. В. В. Савчук – основатель и

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.

¹⁵ 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.

¹⁶ Храпов С. А., Бибарсов Д. А. «Человек играющий» как социокультурная модальность «человека техногенного» // Вестник Калмыцкого университета. 2020. № 1(45). С. 114-120.

¹⁷ 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.

¹⁸ Экранная культура. Теоретические проблемы: сб. статей / отв. Ред. К. Э. Разлогов. СПб.: «ДМИТРИЙ БУЛАНИН», 2012.

¹⁹ Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Издательство РХГА, 2013.

²⁰ 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

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. Кирилловой²¹. 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»²². Метафора комбайна как нельзя лучше отражает мощную экспансию экранного в современной культуре.

Наиболее значимыми для нашего исследования являются работы П. Луненфельда²³, Э. Хухтамо²⁴, Л. Мановича²⁵, Ю. Парикка²⁶. 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

Новгород, 29 ноября – 01 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.

²¹ 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.

²² Кириллова Н. Б. Медиалогия: монография. М., Берлин: Директ-Медиа, 2018. С. 34.

²³ Lunenfeld P. The digital dialectic: new essays on new media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999. 298 pp.

²⁴ 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.

²⁵ 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.

²⁶ Parikka J. New Materialism as Media Theory: Medianatures and Dirty Matter // In Communication and Critical/Cultural Studiesv9 n1 (201203): 95-100.

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. Дальнейшее развитие археология медиа получила в работах З. Цилински, Э. Хухтамо, Ю. Парикка в конце XX века.

Для медиаархеологии принципиально интересными оказываются не столько имена и фильмы, сколько сами технологии, формирующие рациональность пользователей, включая арсенал средств, устройств, оказывающих влияние на нашу телесность, сенсорику. Подобный опыт сегодня получает развитие в работах Бориса Гройса, Льва Мановича, Джонатана Уолли и других исследователей медиаискусства²⁷.

Метод археологии медиа активно используется Томасом Эльзессером, немецким исследователем кино и телевидения, и Мальте Хагенером в их совместном книге²⁸.

Понимание экранной культуры невозможно без анализа теоретических наработок Д. Белла²⁹, П. Друкера³⁰, Э. Тоффлера³¹ 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 современном этапе как в отечественной, так и в зарубежной философии культуры, культурологии проводятся многочисленные исследования, посвященные проблеме эмоционального воздействия экрана. Несмотря на то что данная проблема наибольший отклик получила в трудах представителей зарубежной гуманитаристики (П. Джизелли, Э. Кэрролл³², Дж. Кэрин, Дж. Гоффмана³³, К. Ягера, Е. Бэннингер-Хюбер³⁴), в последнее время к

²⁷ 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.

²⁸ Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016.

²⁹ Постиндустриализм. Опыт критического анализа: монография / В. И. Якунин [и др.]; Центр проблемного анализа и гос.-упр. проектирования. М.: Науч. эксперт, 2012. 287 с.

³⁰ Друкер П. Эффективное управление. Экономические задачи и оптимальные решения. М.: ФАИР-ПРЕСС, 2001. 288 с.

³¹ Тоффлер Э. Метаморфозы власти: знание, богатство и сила на пороге XXI века. М.: АСТ, 2009. 668 с.

³² 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.

³³ Karin G. Coifman, Jessica J Flynn, Lavinia A Pinto. When context matters: Negative emotions predict psychological health and adjustment // in *Motivation and Emotion*v40 n4 (201608). pp. 602-624.

³⁴ 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.

ее активному изучению присоединились и российские ученые. Сегодня среди отечественных научных исследований можно выделить работы П. К. Огурчикова³⁵, А. А. Рязанцева³⁶, И. И. Шигаповой³⁷, И. М. Лисовец³⁸, Е. П. Ворожейкина³⁹ и др.

Несмотря на значительный пласт исследований, посвященных экранной культуре, работ, в которых интеграция экранности в современную культуру как культурной универсалии, как принципа референции, нового модуса отражения 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 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

³⁵ 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.

³⁶ Рязанцев А.А. Экранный характер современной культуры // Аналитика культурологии. 2012. № 2 (23). С. 115-121.

³⁷ 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).

³⁸ 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.

³⁹ 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=l7adm6h8ef791417703>.

значительной мере определяется доминирующим в этом обществе типом коммуникации, а человеческое восприятие – скоростью передачи транслируемой информации»⁴⁰. 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 одновременность существования всех исторических форм экранности: от плоскостного изображения и зеркального отражения до экрана смартфона, получившего функции антропологического имплантата. Приём выстраивания эволюционных цепочек, применяемый Эррки 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 экранология⁴¹. 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. Бодрийяра⁴² и Ги

⁴⁰ Маклюэн М. Галактика Гутенберга. М.: Академический проект, 2005. С. 13.

⁴¹ Понятие «экранология» предложено также Э. Хухтамо.

⁴² Концепция Жана Бодрийяра 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».

Дебора⁴³, в диссертации применяются концептуальные подходы Льва 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»⁴⁴;
- 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 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

⁴³ 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.

⁴⁴ 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.

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, аккумулярованных 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 объема 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 иницируемой 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 редуционизм 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. Редуционизм 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 экрана-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 «цифровой 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 дисциплин⁴⁵. 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

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.

⁴⁵ 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»).

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.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении ставится проблема, обосновывается актуальность темы диссертации, формулируется объект и предмет, определяются цель и задачи диссертационного исследования, раскрываются теоретико-методологические основания работы, дается аналитическое описание состояния изученности проблемы, определяется научная новизна исследования, приводятся положения, выносимые на защиту, формулируется теоретическая и практическая значимость исследования, приводятся сведения об апробации работы.

Первая глава «Методология философского анализа экранности и феноменальные модусы экрана» посвящена экспликации исторических модусов экранности. Вскрывается содержательный объем понятия «экранность»; осуществляется авторская модификация медиаархеологии в археологию экрана; выявляются культурные коллизии перехода от «большого» кинематографического экрана к портативному экрану смартфона.

В параграфе «Культурфилософская археология экранности» раскрывается содержательный объем понятия «экранность», которое включает представление о принципе, внедряющемся в восприятие, познание и, наконец, мышление посредством экстенсивного распространения экранных технологий и прививающем им качества экрана. 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 вырабатывают у реципиента ментальную привычку представлять мир дискретным, 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*: сопричастность с любой точкой мира, любой культурой и любым индивидом (возможность такой сопричастности), которую предоставляют экранные технологии, сосуществует с уединением пользователя экрана, спровоцированного появлением и широким распространением персональной информационной поверхности, постепенно превращающейся 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 гипертрофированных объеме и степени, компенсируя недостатки и несовершенство реальности, не требуя от пользователя ответственности за безграничное потребление образов, но и вырабатывая у него пресыщенность, неспособность получать удовольствие уже не только от первой реальности, но и от экранных виртуальных образов.

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

Развиваемая в процессе трансформации медиаархеологии конвергентность гуманитаристики привела к возможности не хронологического анализа, а выстраивания логики археологии экранности. Поэтому аналитическое знакомство с медиаархеологией перешло к сопоставлению её возможности с концепцией русского философа П. А. Флоренского, культуртипологией М. Маклюэна, а затем к обращению к приобретающей архетипическую, а значит, универсальную для культуры, суть, метафоре пещеры Платона.

В итоге точечного исторического анализа предэкранных форм или культурных предпосылок экранности выявлено, 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 утвердительно знание об обязательном их существовании. При этом принцип экранности воздействует на формирование характеристик культуры и человека, передавая им свою специфику.

Параграф «Философская проблематизация психофизических реакций на техническое экранное средство коммуникации» построен на основе комплекса нескольких концепций (экзистенциалистском понимании техники как *способа* обращения с действительностью; инверсии технических средств и целей духовной жизни Г. Зиммеля; первичного генезиса святынь П. Флоренского; распределенной образности И. Н. Инишева; экранной теории сознания-бытия В. И. Моисеева; феноменологии кинематографического экрана Т. Эльзессера и М. Хагнера; клипового мышления Ф. Гиренка).

Содержательно описываются антропологические эффекты 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. Техника, являясь третьей натурой (после природы и культуры), содержит образцы, эталоны, проекты, которым современный человек следует так, как подражал формам и процессам природного мира (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). Информационная техника, соответственно, является протезом сознания, памяти и познавательных процессов (пределом этого концепта стал искусственный интеллект). Выводы исследователей⁴⁶ о том, что образность как свойство растворилась в окружающем современном человека мире, нуждаются в уточнении причин данного процесса, которые мы связываем с продолжающейся и сегодня экспансией экранных технических средств.

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. Всё это делает интересным соотношение метафорических пониманий экрана как стены, окна, рамы, зеркала и т.п.

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 (уже не обязательно визуальная, но благодаря проецированию визуализируемая) *проецируется* на некий носитель (уже не обязательно плоскость). Эта процедуру можно считать экранной в широком понимании. Экран – это уже не просто предмет, а процесс.

⁴⁶ Инишев И. Н. Распределённая образность: имагинативные практики современной культуры. ПРАЭНМА. Проблемы визуальной семиотики. 2020. Вып. 1 (23). С. 31-46.

Игнорировать уже сложившуюся культурфилософскую гипотезу об эффектах, наблюдаемых в учебном процессе, эстетической рецепции, повседневной и профессиональной коммуникации, не представляется возможным. 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, «дописменный» тип мышления, преобладание визуального восприятия,
- возврат к мифологической конкретности мышления,
- возврат к принципу прецедента,
- ускорение и поверхностность мышления,
- рассеянность, гиперактивность, дефицит внимания.

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.

В параграфе «Философия полиэкранной культуры: диахронный и синхронный аспекты» посредством привлечения концепции литургической деятельности П. А. Флоренского представлен спектр модусов экрана.

Кинематографический экран или «большой экран». Феноменология «широкого» кинематографического экрана позволяет определить его не только как посредника-транслятора синтетического вида искусства, но и как социально-политический инструмент: подчеркивается принципиально коллективный опыт 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.

Кинематографический экран формирует «монтажное» мышление: воспринимая реальность сквозь призму кино, время можно было останавливать, возвращать, или быстро перескакивать значительные отрезки истории, ускоренно 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 технологии 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, который приходит к человеку, – это телевидение, вошедшее в середине XX столетия в частный повседневный мир. Экран телевизора как транслятор обладает высокой степенью агрессивности, подавляя активность зрителя: факты для новостей уже отобраны, преподнесение событий оценочное, для телевизионной рекламы выбираются или изобретаются методы высокой степени суггестии, граничащей с насилием. Появление в личном универсуме человека телевизионного экрана обнаружило 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.

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. Домашние форматы позволили внимательно смотреть сериалы без страха пропустить важный фрагмент сюжета, и даже пересматривать их, отмечая новые детали.

Аспекты экранной портативности. Портативный экран становится как бы 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.

Вторая глава «Экранность как генератор симулякров» является концептуальным комплексом изображений симуляции реальности, спровоцированной интеграцией экранности в современную культуру.

Овладевая вниманием и восприятием, а вслед за ними также и мышлением своего пользователя, экран погружает все это в свой собственный, экранный хронотоп. Этому процессу посвящен в диссертации **параграф «Онтологическая и семиотическая сущности экрана-аннигилятора»**. Экранное 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 ними. 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 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. 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.

В параграфе формулируется социокультурный прогноз, в соответствии с которым в ближайшем будущем *Homo screen* станет 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 любим себя, как нам представляется, культурой, но в действительности вместо культуры мы влюбляемся в ее отражение. Наше собственное «Я» становится подобным этому подобию, или тоже симулякр, 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. 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. 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.

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.

Утверждение **параграфа «Спектр иллюзий, создаваемых экранными играми»** о том, что 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, является следующим аспектом рассмотрения экранной симуляции. По ходу исследования крепнут основания для утверждения того, что в сфере игрового познания и взаимодействия с окружающей действительностью виртуальное пространство оттесняет физическую реальность внешнего мира, замещая одну онтологию человеческого бытия другой.

Геймеру кажется, что условий 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. Второй иллюзией становится героическая экзистенция игрока. Третьей – экранное бессмертие.

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, которые состояются из компенсаций или знаков недостающего героизма, привлекательности, активности, успешности, богатства и т.д., оказываются следующие идентичности геймера:

- героическая;
- сексуальная;
- статусная;
- этническая;
- профессиональная.

Параграф «Экранная социальность и квазисвобода» построен на глубинном рассмотрении экзистенциалов, порождаемых распространением принципа экранности. Практически мистическая вера современного человека экранного в безграничность возможностей и всемогущество экранной техники в этой сфере актуализировала и оживила иллюзорное стремление и телесно перейти туда же, вслед за восприятием и сознанием. Устройство, создающее полимодальную иллюзию такого перехода – экран современного электронного гаджета.

Список прежде ограниченных возможностей открывается исторически первой – свободой слова. В этом отношении в виртуальной реальности все состоялось бы как нельзя более раскованно и вседозволенно, если бы не ряд особенностей. В частности, не исчез более чем пристальный и неусыпный 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 безгранична, как это может показаться на первый взгляд. В основе динамики изменений, происходящих в виртуальной реальности, лежат внутренние скрытые, но также и неустраняемые программы и алгоритмы, не позволяющие делать ничего противоречащего их внутренней программной логике. Куда бы ни вошел пользователь, внутреннее программное обеспечение данного электронного ресурса его «ведет» и тщательно отслеживает внутри этого ресурса конкретную индивидуальную навигацию.

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, который 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. 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 сконструировано.

Это принципиальное замечание иначе ставит вопрос об истинном онтологическом статусе социальной структуры сетевого общества, представляющего собой такую же виртуальную компиляцию образов общества реального. Онтология квази-социума такого рода оказывается почти полностью детерминирована внутренним программным обеспечением, действующими пользовательскими алгоритмами, линейкой предлагаемых ресурсами виртуальной реальности опций. 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.). 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.

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.

Третья глава «Гносеологическая и антропологическая прагматика экранной культуры» включает результаты многоаспектного исследования философско-антропологических типов экранной культуры.

Параграф «Человек безмерный: симуляция целостности личности в экранном пространстве» посвящён ведущей роли экранных технологий в формировании новой идентичности и экзистенции. Если в XX веке 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. 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».

Используя эту аналогию, можно сказать, экран – это не только техническое устройство, а принцип экранности становится тем, что транслирует уже сам человек, а не только техническое устройство, ранее воздействовавшее на него. Поэтому, рассматривая историю трансформации экрана, мы считаем значимой попытку проследить трансформацию человека как субъекта полиэкранной культуры – активного субъекта, «человека экранного», который этот экран создает, использует и транслирует в культуру, становясь порой его придатком.

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. Телезритель становится активным субъектом, взаимодействующим с культурой при помощи нарративных посредников, в роли которых выступает телевидение и продолжает выступать кинематограф.

Более того, благодаря телевидению становится возможным создавать различные визуальные спецэффекты, которые позволяют не только отразить реальность такой, как она есть, но и дополнить, трансформировать ее. Сам телевизионный экран превращается в способ изменения действительности, а

не просто ее отражение. Он становится таким рычагом, который изменяет и трансформирует мышление самого человека, воздействуя на его восприятие. Телевидение и создаваемое им экранное изображение обретают манипулятивную структуру в области массового сознания.

Телевизионные шоу и их графические изображения, транслируемые посредством экрана, становятся основным и жизненно важным фактором в привлечении аудитории. Не человек, а аудитория становится действующим коллективным субъектом, находящимся за экраном. Аудитория или, точнее, *видеотория* приобрела посредством экрана достаточный визуальный опыт, чтобы судить обо всем, что происходит в личной жизни людей, в стране, в мире в целом.

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. 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, отражающая дух постмодернизма. 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. Человек реально становится человеком экранным в самом что ни на есть буквальном смысле. Без экрана его жизнь утрачивает всякий смысл и значение.

Параграф «Экран в образовании и познание» посвящён системному выявлению трансформации процесса познания под воздействием экстенсивного включения экрана в образовательный процесс.

Экранная культура посредством распространения цифровых технологий и внедрения их в сознание и поведение человека создает гибридную структуру реальности, в которой за явными коммуникациями скрываются невидимые, 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, интенсивно перемещаемого в дистанционный экранный формат, являются разнородные процедуры. В параграфе высказываются в связи с этим прогнозы:

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

2) Экранные приёмы, внедряемые в процесс обучения, уравновесят характер контента. Фотография и видео возьмут на себя фатическую функцию; основой образовательного процесса вновь станет слово.

3) Образование, превратившись в перманентное сопровождение или своеобразную методическую оболочку профессии, досуга, повседневных практик и эстетического опыта, неминуемо будет транслироваться с портативных экранов.

В параграфе «Ускорение экзистенциального времени и эмоционализация культуры, спровоцированные экранным потреблением» определены причинно-следственная, функциональная и генетическая связи культурных метаморфоз экрана, ускорения и эмоционализации жизни. Экранность, осуществившая «распыление» экранных аспектов во всех сферах культуры, ставшая определяющей константой жизни современного человека, формирует информационное поле бытия общества. В этом информационном поле создаются, производятся и потребляются различные ценности современной культуры, транслируемые через экран, который не только передает их современному человеку, но и меняет его форму их восприятия. Вместе с тем экран инициирует и новую ментальность, перераспределяя и трансформируя культурные ценности в разнообразные информационные потоки, воздействующие на потребителя массовой культуры.

Создавая «ложное сознание», экранность навязывает реципиенту собственные мифологемы и стратегии поведения. Так, экранность стала наиболее впечатляющим детерминантом ускорившегося времени в окружающем человека мире.

Организация представляемой на портативном экране информационной картины мира связана со временем только условно («на днях», «недавно», «ожидается в ближайшее время», «уже скоро», «уже было заявлено, что...» и т.п.). Темпоральность как выделенная характеристика этой картины имеет все черты симуляции, поскольку тот атрибут, к которому она целенаправленно отнесена (экранное время) по отношению ко времени астрономического 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. В социальной реальности, соответствующей новому сетевому типу общества, он становится не только детерминантом, но и создателем нового типа интерсубъективности. Вот что пишет об этом Дж. Вайсман⁴⁷, концепция которой об ускорении современной культуры построена в унисон с концепцией экранности: 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. Дж. Вайсман указывает в качестве основной предикации экрана современных электронных устройств его иллюзорность, основным средством создания которой является сочетание следующих методов:

- фрагментации («монтажа»);
- селекции;
- последующей компиляции фрагментов.

Однако это иллюзия особого рода, обладающая своей собственной динамикой, не соотносимой с ходом обычных часов. Так, через время экрана человек постепенно отучается от реальности настоящей и приучается к реальности экранной.

Классическая модель времени, предполагающая, что все возможные изменения непрерывно движущегося мира взаимосвязанно происходят в пространстве и во времени, в условиях современной информационной

⁴⁷ Вайсман Д. Времени в обрз: ускорение жизни при цифровом капитализме. М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2019. 304 с.

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.

Современные тенденции: одной из реальных причин возникновения субъективного ощущения ускорения времени является ускорение темпов технического прогресса и разнообразия окружающей индивида техносферы. Другая такая причина – перепотребление информации. Экзистенция современного человека все более превращается в симуляцию, а время экзистенции коммерциализируется и становится предметом символического обмена и потребления.

Находящийся рядом с человеком экран электронного устройства (смартфона, планшета, телевизора) в условиях сетевого общества формирует новый тип интерсубъективности, внутри которой он обрастает 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, медиа сообщения 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 зрителя через экран. Для поддержания этого воздействия необходимо непрерывно создавать и поддерживать стимулы, которые позволяют человеку быть активно вовлеченным в продукты массовой культуры, и, как следствие, постоянно обеспечивать их бесконечное потребление.

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 них сохранял за собой статус зрителя. Как уже упоминалось, отмеченное воздействие происходит с помощью формирования некоторых эмоциональных стимулов.

Экран с неизбежностью трансформирует эмоциональную культуру современности. Являя своего рода прозрачный медиум, он одновременно как бы невидим и влиятелен.

В **Заключении** приводится краткий обзор полученных результатов, формулируются выводы и показывается перспектива дальнейшего развития темы. Эвристический потенциал концепции еще не исчерпан и в аналогичном ключе, сквозь призму принципа экранности, понимания «распыленности» экрана, принципа распределения экранности, могут быть исследованы многие феномены культуры.

Всестороннее понимание проблемы принципа экранности современной культуры может помочь избежать некоторых ловушек, в которые философская мысль рискует попасть, не учитывая инерцию собственного языка и традиции. Исследование позволило сделать вывод, что интенсивная интеграция экранности в современную культуру сущностно изменила человека и его бытие в мире. Сегодня экранность, «распыленный» экран посредством содержащейся на экране информации и использования инструментов его воздействия на человека является универсальным культурным кодом, способом идентификации культуры и культурной идентичности.

ОСНОВНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ДИССЕРТАЦИИ ОТРАЖЕНЫ В СЛЕДУЮЩИХ ПУБЛИКАЦИЯХ:

I. Монографии:

1. Григорьев С. Л. Философия образования: от пайдеи к экрану. Волгоград: Общество с ограниченной ответственностью «Сфера», 2021. 244 с. (15,25 п.л.).
2. Григорьев С. Л. Человек – экран – культура. Волгоград: Общество с ограниченной ответственностью «Сфера», 2023. 164 с. (9,53 п.л.).

II. Статьи в изданиях, рекомендованных ВАК:

3. Григорьев С. Л. Экранное сетевое сообщество – квазисвобода в квазисоциуме // Наука Искусство Культура. 2023. № 3(39). С. 5–14. (0,8 п.л.).
4. Григорьев С. Л. Человек безмерный в зеркале экрана // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2023. Том 12. № 10А. С. 87–94. (1 п.л.).
5. Григорьев С. Л. Экран как детерминанта ускорения времени // Философская мысль. 2023. № 7. С. 1–8. (0,8 п.л.).
6. Григорьев С. Л. Экранные игры – иллюзия героизма и бессмертия в негероическую эпоху // Общество: философия, история, культура. 2023. №. 8(112). С. 50–55. (0,7 п.л.).
7. Григорьев С. Л. Кинематографический экран: эффект воздействия на мировоззрение человека XX столетия // Ученые записки Крымского

- федерального университета им. В. И. Вернадского. *Философия. Культурология. Политология*. 2023. Т. 9. № 3. С. 58–67. (0,8 п.л.).
8. Григорьев С. Л. Экспансия экранных технологий как условие смыслового и ценностного опустошения // *Общество: философия, история, культура*. 2023. № 7(111). С. 72–76. (0,6 п.л.).
 9. Григорьев С. Л. Метод «археология медиа»: история формирования и перспективы применения // *KANT*. 2023. №2(47). С. 133–137. (0,7 п.л.).
 10. Григорьев С. Л., Мамедов А. А. Внедрение экранных технологий в образование и их влияние на познавательные процедуры // *Общество: философия, история, культура*. 2023. №. 6. С. 43–49. (0,7 п.л., авт.вкл. 0,5).
 11. Григорьев С. Л., Котусов Д. В. Экранное потребление как условие формирования «общества переживаний» // *Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого*. 2023. № 2(46). С. 48–58. (1 п.л., авт.вкл. 0,7).
 12. Григорьев С. Л. НОМО SCREEN как философско-антропологический тип // *Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого*. 2022. № 3(43). С. 30–39. (0,9 п.л.).
 13. Григорьев С. Л. Политика культурнокоммуникационного комбайна (рецензия на книгу Н. Б. Кирилловой «Медиаполитика государства в условиях социокультурной модернизации: учебное пособие для вузов». М.: Юрайт, 2022. 109 с.) // *Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования*. 2022. Т. 8. № 2. С. 176–181. (0,6 п.л.).
 14. Григорьев С. Л. Этические экзистенциалы современной экранной культуры (на примере британского сериала «Black mirror») // *Общество: философия, история, культура*. 2022. № 8(100). С. 39–44. (0,6 п.л.).
 15. Григорьев С. Л. Метафора дигитальной пещеры в концептуальных интерпретациях экранной культуры // *Общество: философия, история, культура*. 2022. № 3(95). С. 171–175. (0,6 п.л.).
 16. Григорьев С. Л. Антропологические и аксиологические эффекты распространения экранных технологий в культуре // *Идеи и идеалы*. 2022. Т. 14. № 4. Ч. 2. С. 453–469. (0,9 п.л.).
 17. Grigoryev S. L., Volkova P. S., Shcheglova L. V., Zehuan Huang Proteism in a cinematic portrait of a woman-philosopher // *Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования*. 2022. Т. 8. № 4. С. 91–105. (0,8 п.л., авт.вкл. 0,3).
 18. Григорьев С. Л., Мамедов А. А., Котусов Д. В. Моральное долженствование в экзистенциальной философии // *Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке*. 2020. Т. 9. № 5А. С. 191–202. (1 п.л., авт.вкл. 0,4).

III. Публикации в других изданиях

Статьи в изданиях, индексируемых в международных базах:

1. Tsokur E. F., Repina M. G., Saenko N. R., Grigoryev S. L. Legal status of fake news: global challenges and possible solutions // *Relacoes Internacionais no Mundo Atual*. 2022. Vol. 2. No 34. P. 60-73. (1 п.л., авт.вкл. 0,3).
2. Grigoryev S. L., Kortunov V. V., Saenko N. R., Volkova P. S. Medial Turn in Education: Philosophy of Understanding Words and Images // *Frontiers in Education*. 2022. Vol. 7. P. 856616. (0,8 п.л., авт.вкл. 0,3).
3. Grigoriev S. L., Saenko N. R., Volkova P. S., Luginina A. G. Analysis of the lexeme «mirages» in the context of the idea of virtual reality: Based on the novel by V. F. Tendryakov // *Revista EntreLínguas*. 2022. Vol. 8. No S2. P. 022064. (0,8 п.л., авт.вкл. 0,3).
4. Grigoryev S., Saenko N., Volkova P., Goncharenko N. Natureza onirica e narrativa dos textos cinematograficos // *Revista EntreLínguas*. 2022. Vol. 8. No S1. P. 022019. (1 п.л., авт.вкл. 0,4).

Научные статьи:

1. Григорьев С. Л. Нравственные и правовые трансформации категории ответственности в сетевом обществе // *Национальная Ассоциация Ученых*. 2024. № 101-1. С. 108-113. (0,8 п.л.).
2. Бузина А. Г., Григорьев С. Л. Трёхмерное моделирование как способ найти себя // *Актуальные проблемы молодёжной культуры*. Москва: Издательство «Перо», 2024. С. 42-47. (0,6 п.л., авт.вкл. 0,4).
3. Ковалёва С. В., Григорьев С. Л. Homo affectus как антропологический проект экранной культуры // *Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки*. 2023. Вып. 1 (869). С. 141–147. (0,8 п.л., авт.вкл. 0,5).
4. Григорьев С. Л. Хоррор-видеоигры: экранный страх // *Общество. Среда. Развитие*. 2022. № 4(65). С. 41-47. (0,8 п.л.).
5. Григорьев С. Л. Цифровизация образования как конститутивный элемент современной экранной культуры // *Культура и образование*. 2022. № 2(45). С. 83-91. (0,8 п.л.).
6. Григорьев С. Л. Анатомия экранного образа // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2022. Т. 4. № 1. С. 164-170. (0,7 п.л.).
7. Григорьев С. Л., Кортунов В. В. Роль эмоциональных триггеров в экранной культуре // *Образовательный вестник Сознание*. 2022. Т. 24. № 11. С. 33-40. (0,8 п.л., авт.вкл. 0,6).
8. Григорьев С. Л. Экран как генератор симулякров и фейков // *Russian Studies in Culture and Society*. 2022. Т. 6. № 1. С. 19-33. (1 п.л.).
9. Григорьев С. Л. Роль полиэкранной культуры в формировании нового социокультурного типа человека // *Вестник культуры и искусств*. 2022. № 3(71). С. 64-72. (0,7 п.л.).
10. 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. (0,7 п.л.).
11. Grigoryev S. L. Screen culture ontology: towards the problem statement // Коммуникология. 2022. Т. 10. № 2. С. 57-68. (0,8 п.л.).
 12. Григорьев С. Л. Симуляции коммуникативного в экранной культуре // Коммуникология. 2022. Т. 10. № 1. С. 120-128. (0,8 п.л.).
 13. Григорьев С. Л. Интернет-коммуникации в экранной культуре // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2022. № 2. С. 11-17. (0,8 п.л.).
 14. Григорьев С. Л. Эффекты внедрения телеэкрана в повседневность и личное пространство // Russian Studies in Culture and Society. 2022. Т. 6. № 4. С. 35-50. (1 п.л.).
 15. Григорьев С. Л. Манипулятивные технологии экранной культуры: к постановке проблемы // Современные исследования социальных проблем. 2021. Т. 13. № 4-2. С. 198-204. (0,7 п.л.).
 16. Григорьев С. Л. Кинематограф как проблемное поле современной науки и образования: коммуникативный аспект // Российская цивилизация в эпоху глобальной эволюции: обеспечение безопасности и поиск путей решения проблем в условиях меняющегося миропорядка: Материалы I Международной научно-практической конференции студентов, аспирантов, преподавателей, Армавир, 15–16 октября 2021 года / Кубанский государственный технологический университет Армавирский механико-технологический институт Кафедра гуманитарных дисциплин. – Армавир: ООО «Редакция газеты «Армавирский собеседник» (Армавирская типография), 2021. С. 290-293. (0,3 п.л.).
 17. Григорьев С. Л. Человек и экран: Vis-à-Vis // У разрыва: Сборник материалов Второй международной научно-практической конференции, Краснодар, 24 июня 2021 года / Под общей редакцией И.В. Кочубея, Н.В. Харсеевой, отв. за выпуск П.С. Волкова. – Краснодар: Издательство «Магарин Олег Григорьевич», 2021. С. 12-17. (0,3 п.л.).
 18. Григорьев С. Л. Онлайн обучение английскому языку: изменения в парадигме системы образования / Т. Н. Панкова, З. Р. Абдуллаева, А. Р. Ефорова [и др.] // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Гуманитарные науки. 2022. № 4. С. 75-78. (0,6 п.л., авт.вкл. 0,2).
 19. Григорьев С. Л. Эффекты и риски превращения экрана портативных устройств в новую телесность // Caspium Securitatis: журнал каспийской безопасности. 2022. Т. 2. №2. С. 58 – 67. (0,8 п.л.).
 20. Григорьев С. Л., Саенко Н. Р. Советский экран как мифотворец // Союз Советских Социалистических Республик как историко-культурный феномен: национально-государственное строительство: доклады 4-й Международной научно-практической конференции, посвященной 100-

- летию образования СССР (Россия, Москва, 20 декабря 2022 г.). Москва: Московский Политех, 2022. (0,6 п.л., авт.вкл. 0,3).
21. Григорьев С. Л. Цифровое бессмертие как феномен экранной культуры // Российская цивилизация в эпоху глобальной эволюции: обеспечение безопасности и поиск путей решения проблем в условиях меняющегося миропорядка : Сборник статей по материалам II Международной научно-практической конференции студентов, аспирантов, преподавателей, Армавир, 25–26 ноября 2022 года. Армавир: ООО «Редакция газеты «Армавирский собеседник» (Армавирская типография), 2023. С. 316-319. (0,7 п.л.).
22. Григорьев С. Л. Глобальная сеть как пространство бессмертия: к постановке проблемы // Социально-гуманитарный аспект научного знания: современность и перспективы развития: материалы II Международной научно-практической конференции, Краснодар, 26 мая 2023 года. – Краснодар: Кубанский государственный аграрный университет им. И. Т. Трубилина, 2023. С. 24-29. (0,64 п.л.).
23. Orishev A. V., Mamedov A. A., Kotusov D. V., Grigoriev S. L., Makarova E. V. Digital education: VKontakte social network as a means of organizing the educational process // Journal of Physics: Conference Series, Krasnoyarsk, 08–09 октября 2020 года / Krasnoyarsk Science and Technology City Hall. – Krasnoyarsk, Russian Federation: IOP Publishing Limited, 2020. P. 12092. (1 п.л., авт.вкл. 0,4).