

УДК 141.7+130.2

ЕКРАННА КУЛЬТУРА МЕРЕЖЕВОГО СУСПІЛЬСТВА: ВИНИКНЕННЯ, ЗМІСТ, ЦІННОСТІ, СМИСЛИ

Олександр Найдьонов

Університет сучасних знань,

*Київський інститут, кафедра соціально-гуманітарних
та природничих наук*

вул. Велика Васильківська, 57/3, 02000, м. Київ, Україна

У статті розкрито суть екранної культури як принципово нової комунікативної моделі, яка заснована на візуальній комунікації та інтерактивності. Проаналізовано цінності, які притаманні екранній культурі мережевого суспільства. Доведено важливу роль конструктивних сенсів використання візуалізації інформації для виживання людства.

Ключові слова: екранологія, ескапізм, вуаеризм, скопофілія, трікстер, хаосмос.

Екранна культура є одним із головних сегментів культури людства. Візуальність як її головна ознака у поєднанні з інформативністю, легкістю сприйняття, видовищністю, всебічним впливом на емоції людини обумовили воістину її загальнолюдську прихильність і потрібність. Виникнувши у кінці XIX ст. з появою кінематографа, вона без особливих труднощів протягом короткого часу посіла гідне місце в життєдіяльності суспільства та почала відігравати вже з другої половини XX ст. свою соціальну роль головного чинника «формування культури, організації та способів людського мислення й світопізнання» [1, с. 7]. Сьогодні екрани чигають людину не тільки на вулицях, автомобілях, в кінотеатрах, на телевізорах чи комп'ютерах, вони в кишені переважної більшості людей: на планшетах, айпеді чи смартфонах.

У мережевому суспільстві відбувається подальший розвиток соціальних, економічних, політичних, культурних інституцій, що обумовлює важливість їх візуального представлення. Висхідна роль візуальної репрезентації цих інституцій обумовлена пошуком більш досконалих символів ідентифікації етносу, держави та людини. Впоратися з цим завданням можуть і друковані мас-медіа та ніщо не може зрівнятися з оперативністю екранної культури та її масштабами охоплення населення. Зазначаючи, що екранна культура «визначає сьогоденні ціннісні орієнтири, світогляд і психологічні особливості з дитячого віку», білоруський культуролог Н.А. Агафонова додає: «У сфері екранного мистецтва сконцентровано сильне поле психологічного, соціального, естетичного впливу на людину. По-перше, це широкодоступний спосіб отримання різноманітної інформації, по-друге, досить потужний засіб маніпуляції масовою свідомістю, по-третє, нові перспективи художньої творчості для кожного індивіда» [2, с. 5].

Екран, як головний інформаційно-розважальний канал сучасної мережевої комунікації, привертає до себе настільки велику увагу дослідників, що фінський дослідник Е. Хухтамо, який нині мешкає в США, запропонував виокремити окрему галузь досліджень – екранологію (screenology) [3]. Екрани він визначає як персональні «ворота у віртуальну реальність» та «інформаційні поверхні», які дають змогу користувачам дивитися відео, кінофільми, театральні п'єси, читати книги, слухати музику, грати в шахи, спілкуватися з друзями тощо. Сучасні комп'ютери та смартфони взагалі можуть бути високотехнологічними мультимедійними центрами, які одночасно є телевізійним, кіноекраном, екраном монітора, а також засобом відеозв'язку під час телефонної розмови та тому подібне. Хухтамо розташовує екрани на межі

між матеріальним і нематеріальним, реальним і віртуальним, де уявні та дискурсивні практики культури такі ж значущі як і матеріалізовані.

«Екранна культура – це культура, головним носієм текстів якої є екран, монітор», – так вважає український дослідник А. Колодко [4, с. 466]. З точки зору культуролога Г.П. Чміль, екранна культура – це «один зі способів інтеграції планетарного людства як мультикультурної спільноти» [5, с. 112]. На думку О.В. Іщенко екранна культура – це «особливий тип культури, в основі якої лежить «екранність» (а не писемність) і основною ознакою якої є динамічний, щосекунди мінливий, діалоговий характер екранного повідомлення, що впливає на зміни у формуванні візуального послання» [6, с. 13]. У ґрунтовному дисертаційному дослідженні Є.П. Ворожейкін зазначає: «Екранна культура є складною системою актів (моделей поведінки, об'єктів (речей та товарів), ідей (уявлень, знань) та почуттів (позицій, цінностей), які формуються внаслідок впливу екрану» [7, с. 11] і через це вимагає міждисциплінарного підходу до свого вивчення.

Соціально-філософські, культурологічні, історичні аспекти проблеми екрану та екранної культури досліджували також Ф.О. Аксенов, Є.П. Ворожейкін, Л.Л. Геращенко, Е.В. Ніколаєва, А.П. Ніколаєва-Чінарова, Д. Морлі, З. Зелінські, Л. Манович та інші. Однак досі залишається відкритим питання узагальненого підходу до цінностей та сенсів екранної культури у мережевому суспільстві.

Метою статті є обґрунтування тези, що екранна культура це інформаційна поверхня для повідомлень на новій метамові сучасності, принципово нова комунікативна модель, яка подає інформацію переважно в цифровій візуальній формі, вписуючи її в міжособистісну та соціальну комунікацію на основі світоглядних, культурних та ціннісно-сміслових засад її учасників.

Наївні уявлення класичної науки про власну «абсолютну об'єктивність» та «об'єктивну соціальну реальність» як незалежної від людини відходять в минуле. Стає все більш очевидною зміна образу науки, яка пов'язана з тим, що повністю абстрагуватися від людини, користуватися науковими результатами, так би мовити, у чистому вигляді неможливо. Визначальна роль людини в процесах породження та сприйняття смислів в науковому пізнанні та в соціумі стає все більш загальноприйнятною. Тим більше вона прийнятна щодо культури, яка пов'язана з візуалізацією за допомогою якої людина прагне урізноманітнити донесення до кожного члена соціуму певну інформацію, цінності та сенси. Екранна культура є засобом взаємопов'язаного представлення і використання усього досвіду людства, який воно накопичило в процесі свого становлення – раціонального й ірраціонального, етичного, естетичного, магічного й містичного. Людська свідомість, яка за своєї природою є багатогранною, прагне упорядкувати світосприйняття цілісно. Екранна культура дозволяє поєднати антропологічну єдність й онтологічні відмінності людського буття. Вона може стати засобом встановлення спільної глибинної спорідненості людства на основі символів і знаків. Саме це дає підстави розглядати екранну культуру як метамову накопичення досвіду людства і водночас як засіб виходу людства з глухих кутів сучасної цивілізації через візуалізацію й ідентифікацію її смислів і ціннісного наповнення.

Екранна культура слугує візуальним засобом розвитку людини на основі значень і кодів етнічної культури в контексті загальнолюдських цінностей в якій існує можливість гармонійно поєднати високий ступінь образності, конкретності, здатність легко викликати мислений образ, емоційну значущість, легкість включення в ширший образ чи категоріальну структуру, високий ступінь впізнаваності. Образи відіграють ролі атракторів, які спрямовують свідомість людини на пошук потрібної лексики як функціональної динамічної системи, що сам організується в кожен поточний момент з метою оптимізації світосприймання та світорозуміння людини, її життєорієнтування.

Цілісний, просторовий образ світу екран вибудовує як багатоярусну систему площин, що перетинаються та з допомогою яких впорядковується та зберігається в більш-менш готовому стані для використання в діяльності різнобічна інформація про предмети і явища життєвого світу людини, про їх якості й відношення. Екранна культура робить доступною для людини певний умовно-дискретний фрагмент континуальної та багатомірної картини світу у всьому багатстві зв'язків і відношень. Вона організовує візуальну повноту, яка в різному ступні забезпечується усвідомленою опорою на прямі та/або опосередковані знання. Часто візуальні образи, символи та знаки дають змогу людині вивести нові знання, переживання різних видів, а також розпізнати актуальну для людини інформацію, яка в кінцевому підсумку виводить на розуміння світу.

Екранна культура мережевого суспільства – це принципово нова комунікативна модель інформаційної доби, яка заснована на візуальній комунікації та інтерактивності. «Інтерактивність можна визначити як ступінь опосередкованого середовища, яке здатні створити комунікаційні технології, в якому учасники можуть спілкуватися (один-до-одного, один-до-багатьох і багато-до-багатьох), як синхронно, так і асинхронно, і брати участь у взаємних обмінах повідомленнями» [8, с. 372]. Учасники комунікації спілкуються через візуалізацію повідомлень, створюючи сповнений різними смислами, часто багатовекторно спрямований мережево-комунікативний простір. Батаєва К.В. цілком слушно це називає кібервізуалізацією: «В Інтернеті функціонують «візуальні знаки», тобто такі вербальні знаки, призначенням яких стає відтворення/моделювання візуального простору спілкування, що спостерігається інтелектуальним зором» [9, с. 24].

Продуктивним визначенням візуальності є визначення дане в контексті досліджень ідентичності суб'єкта О.В. Чернієнко: «візуальність є фактором рутинного мімезису ідентичності, – експлуатації, відтворення готових значень (образів, міфів, конструктів, концептів, соціальних практик тощо) у справі опредмечування та розпредмечування праці; візуалізація постає креативним процесом ідентифікації, тобто проектуванням і конструюванням нових значень, нових ікон виробництва людського життя» [10, с. 5]. Тобто екранній культурі органічно притаманним є проектування та конструювання альтернатив суспільного укладу. Це цілком відповідає духу появи цифрової культури як такої. Персональний комп'ютер виник в результаті пошуку нових цінностей у середовищі контркультурних рухів в США у 60-70-х рр. минулого століття. Серед її основних рис Ч. Гір відзначає «особливий інтерес до самореалізації особистості, зазвичай за допомогою таких засобів, як наркотики, ЛСД і «кислота», а також культ рок-музики» [11, с. 55]. Не дивлячись на те, що однією зі сторін контркультурного мислення була його спрямованість проти новітніх технологій, які несли шкоду доквіллю, та заклик повернутися до природовідповідного способу життя, все ж таки, зазначає Ч. Гір: «контркультура та технологічно орієнтований капіталізм представляли різні аспекти загального духу, загального відчуття останнього рубежу» [11, с. 56]. Близькість Кремнієвої долини як центру військових технологій, кібернетики та штучного інтелекту, яким відводилися важлива роль в «холодній війні», суттєво вплинула на формування цінностей контркультури.

Контркультура сповідувала, зокрема, неординарну ідею Річарда Фулера «Земля як космічний корабель»¹ [12], що немало сприяло усвідомленню суспільством екологічної кризи на планеті. Розвиток технологій веде до збільшення ентропії, а Р. Фулер закликав, використовую-

¹ Вперше опублікована в 1969 р. і є однією з найпопулярніших робіт Фулера. У ній він досліджує величезні проблеми, що стоять перед людством, і принципи, як уникнути вимирання. Як людство виживе? Як автоматизація впливає на індивідуалізацію? Як ми можемо більш ефективно використовувати наші ресурси, щоб реалізувати свій потенціал покінчити з бідністю в цьому поколінні? Він ставить під сумнів концепцію спеціалізації, закликає до дизайнерської революції інновацій та дає поради про те, як спрямувати «космічний корабель Земля» до сталого майбутнього.

чи інформацію, збільшувати добробут через зменшення її ентропії. Надихаючись ідеями саморозвитку та гуманного використання знань та технологій, приборчники контркультури: «створили контекст, в якому інтерактивні технології, розроблені військовими завдяки фінансуванню досліджень і проєктів в період «холодної війни», позбулися їх мілітаристської технократичної аури та перетворилися через очищення кібернетичним ідеалізмом (частково запозиченими з післявоєнного авангарду). В результаті чого їх зміст і цілі стали більш дружніми та зрозумілими для нового покоління. І хоча інтерактивні технології мультимедіа народилися в лабораторіях «холодної війни», здатність сприймати їх як мирні та прогресивні сили виношені в лоні контркультури та авангардного світогляду з його ідеями інтермедіа, мультимедіа та перфомансу» [11, с. 58]. Таким чином, виникнення персонального комп'ютера, а згодом їх мереж, виникло в результаті намагань «переплавити» військові технології в горні гуманізму. Однак попри цей успіх та закінчення холодної війни, побоювання дослідників щодо використання екранів з антигуманними цілями, продовжуються. І мова не тільки про рекламу.

Одним з перших хто взявся аналізувати візуальність сучасної культури, у тому числі й екранної є Ж. Бодрійяр. У своїй праці «До критики політичної економії знака» (1972 р.) він стверджує, що головною особливістю капіталізму є не виробництво, а споживання. Потреби людини потрібно витлумачувати скоріше як створені, ніж вроджені. Будь-які покупки мають фетишистську компоненту, оскільки вони завжди та щось значать для суспільства і завжди щось кажуть про його власника. Тому первинними для запуску процесу виробництва товарів є не природні потреби людини – споживання формується ідеологічно, тобто сформувати потреби людини можна штучно. Генеза купівельних устремлінь людини вкорінена не в матеріальних чи природних потребах людини, а в панівній суспільній ідеології. Він веде мову про чотири шляхи утворення вартості товару: функціональний (інструментальний), обмінний (економічна цінність), символічний (значення, яке суб'єкт присвоює об'єкту стосовно іншого суб'єкта, тобто між тим, хто дає й одержувачем), а також значенням знака об'єкта – його значенням в системі об'єктів.

Під впливом праць М. Маклуена про сучасні мас-медіа, Бодрійяр у праці «Симулякри та симуляція» (1981 р.) стверджує, що вищевказаний процес породжує симулякри – правду, яка приховує, що її нема. Наше нинішнє суспільство замінило всю реальність і значення символами та знаками, а людський досвід є симуляцією реальності. Симулякри приховують, що ніщо, що відноситься до реальності, не має відношення до нашого нинішнього розуміння життя. Симулякр, на який посилається Бодрійяр, – це значення знаків і символів культури та засобів масової інформації, які створюють сприйнятту реальність, придбане розуміння, завдяки якому наше життя та життєдіяльність стають розбірливими. Відповідно, симулякри структурують суспільство, а структури суспільства, у свою чергу, структурують наше життя, що надає йому безглуздості та безцільності та перетворює його в ненадійне й нестійке. Це явище він назвав «прецесією симулякра». Відсутність відмінностей між реальністю та симулякрами, на думку Бодрійяра, обумовлено наступними явищами:

- газети, журнали, телебачення, книги, кіно та Інтернет стирають межі між товарами, які обумовлені природними потребами людини, і товарами, потреба в яких створюється штучно, з комерційних міркувань;
- на перший план виступає не корисність товару для людини, а його ринкова вартість, тобто економічна доцільність його випуску для виробника, грошове вираження, щоб вдало його продати;
- багатонаціональний капіталізм, який замовчує, приховує правду про матеріали з якого вироблені товари та процеси та технології їх створення;
- урбанізація, яка відділяє людей від світу природи та переорієнтує культуру на виробництво, яке викликає відчуження людини від власної суті;

– мова та ідеологія, коли мова активно використовується у владних відносинах між соціальними групами, особливо коли ці впливові групи повністю чи хоча б частково зав'язані чи вираженні через гроші.

Початок XXI ст. ознаменувався новими досягненнями у сфері інформаційно-комунікаційних технологій. Розвиток глобальної мережі Інтернет, який вплинув на появу мережевої морфології суспільства у соціальній, економічній та культурній сфері, створив свою «віртуальну реальність». Як відзначають багато дослідників, характерною рисою нинішнього етапу інноваційно-технологічного розвитку є те, що, створивши всесвітні комунікаційні мережі, людина остаточно перетворила себе в частку чогось більшого, ніж вона сама. Стає важливою технологія, а не ідея чи мета. Стиль замінює зміст. Це дало підстави Полю Вірілію² переглянути погляди Бодрійара, стверджуючи: «Ми далекі від симуляції, ми досягли заміни! Я вважаю, що це водночас фантастичний, дуже страшний і незвичайний світ» [13]. Реальність стає віртуальною, що породжує головну її проблему – орієнтація більше неможлива, людина втрачає орієнтири, та здатність орієнтуватися.

Вірілію стверджує, що людство перебуває під гіпнозом «озброєного інтровертного гібрида» народженого від нечестивого шлюбу науки та військово-промислового комплексу – технонауки, яка обумовила те, що «ми втратили мудрість і бачення нашого безпосереднього горизонту й вдалися до непрямого горизонту роздробленого існування» [14]. Екрани заповнила дезінформація, а десь в надрах політики, завдячуючи новим інформаційним технологіям, йде виготовлення інформаційної бомби. Діячі різного штибу намагаються переконати суспільство в тому, що технології це кращий шлях до нових можливостей роботи та дозвілля, до світлого майбутнього, але насправді їх більше використовують для збільшення контролю над людьми, зміни клімату і, як наслідок, кліматичних біженців тощо. Як зазначає М. Лейсі: «Вірілію залишає нас з похмурим баченням майбутнього, як у фільмах Elysium³ або Blade Runner 2049⁴, де світ каскадних аварій і катастроф, в яких фінансова криза, війна чи терор – це лише трейлер» [14].

Чому ж відбувається ця зміна? Чи є вона невинною й такою, яка відбувається незалежно від суспільства? Цей процес є суб'єктивним, тобто залежним від людей та саме від них буде залежати призначення й роль, яку в житті суспільства буде відігравати екранна культура та мас-медіа. Як зазначає Ю.І. Марційчук: «Візуалізація потрактовується як утілення мислеобразів у зображувальних формах, що мають певне смислове навантаження» [15, с. 10]. Далі дослідник переконливо продовжує: «Сенсотворення може спрямовуватися на те, щоб продемонструвати впорядкованість світу або, навпаки, довести його деструктивність, що варіюється залежно від того, яку світоглядну настанову мають на меті реалізувати автор, критик, глядач» [15, с. 11]. Тому напрям і сенс змін екранної культури та, якщо ширше – мас-медіа, задає людина, точніше її світоглядні настанови.

² Поль Вірілію (1932-2018) – сучасний французький філософ, культуролог і урбаніст, історик війни, технологій і фотографії, філософ архітектури, військової стратегії і кіно, а також публіцист з історії, тероризму, засобів масової інформації та відносин людини з машиною. Автор таких книг як «Негативний горизонт» (2005), «Стратегія обману» (2000), «Полярна інертність» (1999), «Загублений вимір» (1991), «Війна и кіно», (1984) та ін., які наповнені такими поняттями, як ендокolonізація, дромологія, інтеграл, аварія і естетика зникнення.

³ «Елізіум» (2013) – художній фільм в якому мова йде про орбітальну космічну станцію розкоші, на якій живуть багаті на відміну від спустошеної Землі, на якій живуть бідні. URL: <https://www.imdb.com/title/tt1535108/>

⁴ «Той, хто біжить по лезу 2049» (2107) – американський нео-нуарний науково-фантастичний триллер в якому сюжет присвячено реплікантам (біоінженерним людям), які є слугами і рабами у суспільстві.

Звідки людині черпати світоглядні настанови? Що має бути джерелом її світогляду? Це непросте питання, і у свою чергу, є також світоглядним. Рівень розвитку людини нерозривно пов'язаний з її культурою. Кліфорд Гірц вказує на безпосередній зв'язок природи людини та культури, – «Не існує природи людини, незалежної від її культури. Люди без культури були б нерозумними дикунами з «Володаря мух» Голдінга, відкинутими назад жорстокою мудрістю своїх тваринних інстинктів; не були б вони й благородними «природними людьми» в дусі примітивізму доби Просвітництва, вони навіть не були б, як випливає з класичної теорії антропології, надзвичайно обдарованими мавпами, які з певних причин не змогли себе виразити» [16, с. 61]. Отже, людьми ми стаємо завдяки святиням – найвищим етнічно-сакральним цінностям, які містяться тільки у священних текстах, зокрема у Біблії. У високорозвинених народів вони бережно оберігаються і передаються в спадок як найцінніший скарб. Без залучення до цих моральних імперативів, застерігає Біблія, людина може уподібнитися до людей, які «завжди вчаться, та ніколи не можуть прийти до пізнання правди» [17].

Чи не з причини відходу від біблійних цінностей ми бачимо поступове сповзання екранної культури в прірву хаосмосу? Хаосмос як одне з ключових понять постмодернізму вказує на те, що мережа поступово стає середовищем в якому стає неможливим однозначно ідентифікувати опозицію космос-хаос, ні опозицію смисл-нонсенс. Хаосмос тісно пов'язаний з аналізом пошуку нестабільності в сучасному суспільстві. Справді суспільство є нерівноважною системою і такою, що може самоорганізуватися. Однак на яких засадах може відбуватися самоорганізація суспільства, якщо мережація суспільства пов'язана не завжди зі сприятливими у цьому відношенні процесами? «За допомогою комп'ютерних технологій людина відтепер може впровадити свій образ нової соціальної реальності в кіберпросторі, надаючи йому найхімерніші фантастичні риси. В цьому й полягає особливість саме постмодерністської симуляції – головний акцент звертається не на зіставлення реальне/нереальне, а на створення нової реальності (віртуальної), де питання істинності знімаються за визначенням», – стверджує В.В. О कोरोкова [18, с. 242]. Атракторами самоорганізації є цінності та смисли. Екранна культура є одним із полів на якому розгортається битва за них.

Петренко Д.В. це змагання в контексті екранної культури розглядає як альтернативний ідеологічній інтерпретації процес трансверсальної алеаторизації, «яка використовує аудіовізуальну образність для відтворення диспозитивів. Медіаобрази, що актуалізують трансверсальну алеаторизацію, займають передові бойові позиції в битві з владою за можливість сприймати та мислити інакше» [19, с. 20], а сучасні медіапрактики «ведуть від антропологічного відтворення логіки влади до трансверсального утвердження людини як топосу радикальної відкритості» [19, с. 21]. Людина справді відкрита та ця відкритість може бути використана не лише на основі такої цінності як повага до неї як до особи.

Екранна культура в мережевому суспільстві поступово втрачає свою виключно розважальну та видовищну природу. Аналіз свідчить про нові сенси її використання, перш за все, з метою суттєвого впливу на ідентифікаційні, когнітивні та комунікативні аспекти життєдіяльності етносу, що в наслідку не може не відбитися на антропо-, етно- та культурогенезі. На екрані пропагуються, розповсюджуються та набирають силу, процеси нарцисичних саморозглядань – скопофілія, таємного підглядання, спостереження за іншою людиною – віртуальний вуаеризм, прагнення сховатися в мережі від безрадісних форм соціального життя та поринути у світ віртуальних ілюзій – ескапізм.

Екранна культура все частіше замість позитивного зразка ідеального морального героя пропонує глядачу весь наявний соціальний спектр людського самовираження аж до квір-орі-

ентованих. На екранах, часто комп'ютерних іграх в підсвідомості людей пробуджують архетип трикстера – людини, яка не слідує загальноприйнятим правилам поведінки та схильна до вчинків, що суперечать людській совісті та правовим нормам. Для того, щоб досягти в житті успіху людині пропонують йти не шляхом сумлінної праці та дотримання моральних ідеалів, а добиватися своєї мети хитрістю, спритністю, вмінням «не попадатися» та «висміювати», оминати чи порушувати правила. Наприклад, «В YouTube відбувається орієнтація не на архівування та зберігання матеріалу, а на споживання, причому негайне, миттєве. Принцип нового, скандал, інтерес – пріоритети побудови цього проекту<...>» [20, с. 257]. Перебування перед екраном монітора може бути не просто гаянням часу, а «ЛСД сучасності». Без моральних принципів людина приречена дивитися нище і завантажувати в Інтернет буденне. Тому й можна побачити в мережі сцени знущань з людей та тварин, позастатутні стосунки, приниження й помсту. Однак екранна культура це все ж таки один із реальних шансів людства вижити.

Отже, екранна культура – це система візуальних повідомлень, яка в залежності від світоглядних і культурних засад повідомлювача, інкорпорує людям певні способи мислення, думки й поведінки. У цьому не тільки її суть, а й сенс.

Цінностями екранної культури мережевого суспільства є свобода вираження та захист приватної інформації в Інтернеті, неприйняття державного регулювання Інтернету та віра в капіталізм, прибутки та підприємництво, Інтернет-простір повної свободи слова, криптографія як забезпечення надійності передачі інформації та конфіденційності її автентичності повідомлень, віра в позитивну силу інформаційних технологій.

Екранна культура впливає на сприйняття, розуміння, почуття та цінності людини. Дехто хотів би розглядати націю, і особливо людину як «шмат протоплазми якому належить бути сформованим» (Уотсон), намагаючись її алгоритмізувати та піддати різним збіркам і конструюванню із заданими якостями та існує достатньо підстав сподіватися на довге та продуктивне життя українського етносу як і всього людства. Екрана культура стала органічною частиною мережевого суспільства, тому нині актуальною є потреба в активному дослідженні способів та естетичних засобів візуалізації світобачення й розуміння часу та простору людиною на основі українських традицій та культурної спадщини.

Список використаної літератури

1. Нова культурна реальність як соціодинамічний процес людинотворення через ролі : монографія / Юрій Богуцький, Надія Корабльова, Ганна Чміль ; Ін-т культурології Нац. акад. мистецтв України. Київ : Ін-т культурології НАМ України, 2013. 271 с.
2. Агафонова Н.А. Экранное искусство : художественная и коммуникативная специфика : монография. Минск : БГУ культуры и искусств, 2009. 273 с.
3. Хухтамо Э. Элементы экранологии : к проблеме археологии медиа. *Экранная культура. Теоретические проблемы*: сб. статей. Росс. Ин-т культурологии, Мин. культ. РФ. 2012. С. 116–176.
4. Колодко А. Функції екранної культури та вплив на суспільну свідомість інформаційної продукції на українському телебаченні в період незалежності. *Народознавчі зошити*. 2016. № 2 (128). С. 466–472.
5. Чміль Г.П. Антропологічні засади екранної культури : дис... д-ра філос. наук : 09.00.04. Харківський національний педагогічний ун-т ім. Г.С.Сковороди. Київ, 2005. 422 арк.
6. Ищенко Е.В. Принцип ока в современной экранной культуре : автореф. дис. ... канд. культурологи : 24.00.01. Москва : Рос. ин-т культурологи, 2006. 29 с.
7. Ворожейкін С.П. Візуальні стратегії сучасної екранної культури : філософсько-антропологічний аспект : автореф. дис. ... канд. філос. наук : 09.00.04. Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. Київ, 2018. 19 с.

8. Kioussis S. Interactivity : a concept explication. *New media & society*. 2002. Т. 4. № 3. С. 355–383. URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/a2ac/8528ec447648f54fa2825d564bcbcf0d62e598.pdf>
9. Батаєва К.В. Феномен медіа-візуальності : досвід соціокультурного аналізу : автореф. дис. ... д-ра філос. наук : 09.00.04. Харків. нац. ун-т ім. В. Н. Каразіна. Харків, 2014. 32 с.
10. Чернієнко О.В. Візуалізація ідентичності суб'єкта у соціальному просторі інформаційного суспільства (соціально-філософський аналіз) : автореф. дис. ... канд. філос. наук : 09.00.03. Дніпр. нац. ун-т ім. Олеся Гончара. Дніпро, 2018. 20 с.
11. Чарлі Г. Цифрова контркультура. *Гуманитарная информатика*. 2004. №. 1. URL: <http://journals.tsu.ru/uploads/import/1167/files/6-gir.pdf>
12. Fuller R. V. Operating manual for spaceship earth. *Estate of R. Buckminster Fuller*, 2008.
13. Paul V. and Louise W. Cyberwar, God and Television. Interview. In : Ctheory. December 1, 1994. URL: <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=62>
14. Mark L. Paul Virilio (1932–2018). 20 September 2018. URL: <https://www.versobooks.com/blogs/4042-paul-virilio-1932-2018>
15. Марційчук Ю.І. Процеси візуалізації в культурі незалежної України : автореф. дис. ... канд. культурології : 26.00.04. Харків. держ. акад. культури. Харків, 2016. 17 с.
16. Гірц К. Інтерпретація культур = The interpretation of cultures. selected essays : Вибрані есе / пер. з англ. Н. Комарова. Київ : Дух і Літера, 2001. 542 с.
17. Окорочова В.В. Образ нової соціальної реальності Постмодерну та форми його моделювання : монографія. Одеса : ВМВ, 2018. 288 с.
18. Петренко Д.В. Трансверсальна антропологія медіа : автореф. дис. ... д-ра філос. наук : 09.00.04. Харків. нац. ун-т ім. В. Н. Каразіна. Харків, 2017. 28 с.
19. Ороховська Л.А. Медіакультура у дзеркалі філософії історії : монографія. Нац. авіац. ун-т. Київ : Центродрук, 2015. 333 с.

SCREEN CULTURE OF NETWORK SOCIETY: GENESIS, CONTENTS, VALUES, PURPORT

Oleksandr Naidonov

University of Modern Knowledge,

Kyiv Institute, Department of Social Humanities and Natural Sciences

Velyka Vasylkivska str., 57/3, 02000, Kyiv, Ukraine

The essence of screen culture as a fundamentally new communicative model, based on visual communication and interactivity, is revealed. The values that are inherent in the on-screen culture of the network society are analyzed. The important role of constructive meaning of using visualization of information for the survival of humanity has been proved.

Key words: screenology, escapism, voyeurism, scopophilia, trickster, chaosmosis.