

На правах рукописи



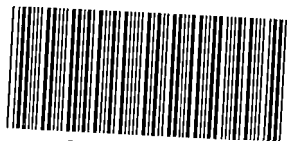
Ковалёва Светлана Евгеньевна

**МЕДИАОБРАЗ ЭКРАНА В ПОСТСОВРЕМЕННОМ ПРОСТРАНСТВЕ:
СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ**

Специальность 09.00.11 – Социальная философия

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата философских наук

28 НОЯ 2013



005540635

Саранск – 2013

Работа выполнена на кафедре философии в Федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего профессионального образования «Пензенский государственный технологический университет»

Научный руководитель: доктор философских наук, профессор
Волков Сергей Николаевич

Официальные оппоненты: **Скороходова Татьяна Григорьевна**
доктор философских наук, доцент
профессор кафедры «Теория и практика
социальной работы» ФГБОУ ВПО
«Пензенский государственный
университет»

Грыжанкова Маринна Юрьевна
доктор философских наук, доцент
кафедры философии ФГБОУ ВПО
«Мордовский государственный
университет им. Н.П.Огарева»

Ведущая организация: **ФГБОУ ВПО «Астраханский
государственный университет»**

Защита состоится 20 декабря 2013 года в 10.00 часов на заседании совета Д.212.117.03 по защите докторских и кандидатских диссертаций при Мордовском государственном университете им. Н. П. Огарёва по адресу: 430005, г. Саранск, ул. Б. Хмельницкого, д. 39а, 3-й этаж, зал заседаний.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке имени М. М. Бахтина ФГБОУ ВПО «Мордовский государственный университет имени Н. П. Огарёва».

Автореферат разослан 19 ноября 2013 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета



Сидоркина В.М.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования. Современное общество представляется для исследователей различных областей гуманитарного знания как сложное и находящееся преимущественно в состоянии бифуркации на различных стадиях своего развития. В социальной жизни давно наметились тенденции к прогностическим построениям, ориентированным на возможные сценарии динамического становления информационного общества. Проблема информационных телекоммуникаций изучается сегодня глубоко и объемно. Одним из наиболее значимых социокультурных феноменов процесса информатизации жизни социума выступает экран.

Многоаспектность экрана в философской интерпретации формирует представления о нем: во-первых, как о некоей «преграде» и защите от внешнего воздействия; во-вторых, как о визуальной плоскости, на которой в виде символов и знаков проявляет себя информация; в-третьих, как о некоем мифическом, способствующем разделению реального и мнимого миров.

Доминирующая роль экрана проявляется практически во всех сферах социального бытия. Приоритет данного явления перед бумажными носителями информации, аудио- и тактильными средствами трансляции знаний, прочими социокультурными и природными формами-посредниками между потребителем информации и её создателем непрерывно растет. Информационно-коммуникационные технологии требуют постоянного совершенствования экрана как визуального средства восприятия информации.

Экран формирует свою культуру, создавая новые представления о мире и социальных процессах в нем. Определенные данной культуры уже даются как медиакультура, аудиовизуальная культура и т.п. В рамках этой культуры экран преимущественно «работает» в сети Интернет и телевидения. Говоря о телевидении, Ж. Бодрийяр определял экран как нечто властвующее в этом мире. По его мнению «... контролирующий экран... может быть наделен телематической властью, то есть способностью регулировать что угодно на расстоянии, включая работу по дому и, конечно, потребление, игру, социальные отношения и досуг...»¹. Вместе с тем человеческое бытие становится зависимым от экранной информации. Широкий спектр применения экрана в повседневной жизни: от считывания информации с мобильных устройств до применения мега-форматных панелей в политической, образовательной и иных социокультурных сферах определил вектор формирования новой социальной реальности. Речь идет о виртуализации социального бытия и создании предпосылок рождения новых взаимоотношений между отдельными людьми и человеческими сообществами.

¹ Baudrillard, J. Ecstasy of Communication. The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture / J. Baudrillard // перевод с английского: Д.В. Михель. – Ed. H. Foster. Port Townsend: Bay Press, 1983. – P. 128.

XX век ознаменовался ломкой старых в отношениях людей и создания новых стереотипов, неизвестных до момента появления экрана. Экран способствовал восприятию жизни дистанционно. Это проявилось и в телевизионном формате (новости, репортажи с любой точки планеты, и даже дальней гипнотическое воздействие на сознание); и в бытовом кинематографе; и на финальной фазе конца века – в компьютерных технологиях. XXI век явился информационным во всех сферах человеческой деятельности. Экран определился как превалирующий феномен в развитии глобальных сетей, формируя новое поколение Человечества, немислимое без дисплеев и мониторов.

В философском измерении рассматриваемый социальный феномен экрана выглядит как медиаобраз. Понимание категории «медиаобраз экрана» включает в себя не просто медиасобытие, как результат функционирования медиаиндустрии, но как некое продуктивное явление способов создания в реальном мире тех или иных представлений о жизненных событиях с их трактовкой и интерпретацией, откорректированных согласно месту и времени употребления.

Онтологическими основаниями включения экрана в жизнедеятельность человека служит сама деятельность индивида и общества, а также общение и связи на разных уровнях общественного бытия. Обреченность на общение через экран может выглядеть элементом динамического становления цивилизации нового типа. Художественный кинематограф прошлого вместе с возникновением киноэкрана заставляет оглянуться назад и сопоставить простую и, в определенном смысле примитивную, форму экрана XIX века с современными усовершенствованными дисплеями. Экран кино формировал и продолжает формировать картину, обладая признаками художественной деятельности, в результате чего становится физическим полем виртуального искусства. В виду этого философская оценка экрана, как кинематографического, а в большей степени, повседневного, бытового становится необходимой и актуальной. К этому добавляется его роль в жизни общества, формирование направлений развития нравственно-этической, мировоззренческой, эстетической и иных духовных характеристик личности.

Посредством экрана формируется индивидуальное и общественное мнение; меняется система экзистенциальных мотивов для последующих коммуникационных процессов. Экран есть средство формирования новой социальной реальности – сетевого надгеографического общества. Этой проблеме не уделено должного научного внимания. Фактически рассматривать экран необходимо как среду, включающую в себя объективную и субъективную реальность. Экран приобретает статус онтологического условия существования человека. Роль «незанимательного» посредника экрана исчезает.

Феномен экрана предстает через понятие медиума или посредника между объективной и виртуальной реальностями. Его роль является ярко-выраженной в формировании способа существования социальной

действительности. Экранные формы многообразны: от мини-считывающих бытовых устройств до крупноформатных, научно-технических, многофункциональных панелей. В обществе экран способен создавать проблемы, связанные с восприятием мнимой реальности и формированием фантомного мышления.

Экран способен порождать современный миф и в целом мифологизировать мироощущения социума и отдельно взятого индивида. Наконец, экран становится неотъемлемой частью медиакультуры и медиаобразования постсовременности.

Степень разработанности проблемы. Феномен экрана как визуального средства, способствующего трансляции потоков информации исследуется в гуманитарной сфере знания преимущественно с позиций культурологического, эстетического, психологического аспектов. Социокультурная оценка феномена экрана в социально-философском измерении исследована недостаточно.

Научная разработанность данной проблемы акцентирует внимание сегодня на следующих моментах. Культурологически экран выступает основанием формирования экранной культуры, как новой социальной реальности, определяемой реперными точками с позиций моральных, нравственных, в целом, аксиологических принципов. Социально-философское обоснование экранной виртуальности дано в работах Л.В. Ажимовой, Л.В. Баевой, В.А. Возчикова, К.С. Гаджиева, В.А. Емелина, Т.С. Иващенко, А.А. Кирилловой, В.М. Лейбина, Ю.М. Лотмана, Н.В. Мотрошиловой, П.К. Огурчикова, Е.Е. Таратуты, А.Ю. Фимины, Н.Ф. Хилько, Ю.Г. Цивьяна, Э. Гидденса, Дж. П. Гранта, Э. Тоффлера, Ф. Фукуямы и других.

С позиций философской оценки экрана как посредника между реальной и виртуальной действительности мы находим выводы в работах зарубежных ученых М. Кастельса, М. Хайма, Ф. Хэммита и других. В этом направлении также актуальны труды по выявлению антропологических и экзистенциальных оснований в контексте постмодернистской теории развития общества с присущей ему аудиовизуальной культурой. Это работы П. Бергера, Ж. Бодрийера, Н. Гудмена, Т. Лукмана, Э. Тоффлера, Ю. Хабермаса, М. Хайдеггера.

Особое место в оценке экрана как феномена социокультурной действительности отводится в трудах философов, обосновывающих положения и состояние информационного общества. Экран, воспринимаемый в виде когнитивного явления, анализируется западными мыслителями Э. Бевором, Д. Беллом, Д. Букингэмом, К. Бэзэлгеттом, К. Ворснопом, Ж. Гоннэ, П. Драксом, К. Литиненом, М. Маклюэном, Л. Мастерманом, Ф. Машлупом и другими. Среди отечественных философов следует выделить работы Р.С. Гиляровского, В.З. Когана, А.И. Ракитова, В.М. Розина, В.И. Самохваловой, В.С. Степина, А.В. Федорова, Ю.А. Шрейдера и других.

Специфическим социокультурным измерением феномена экрана является информациологический подход. Экран как «поставщик» информации влияет не только на мировоззренческие представления индивида и социума, но и воздействует на физиологические, психологические составляющие структуры личности. В данном направлении следует отметить работы М.А. Брыкина, А.Н. Выгорчука, Д.Л. Гегешидзе, Э.В. Евреинова, П.А. Недотко, Н.Д. Ткаченко, И.И. Юзвизиной.

В настоящее время место экрана в социокультурном пространстве определяют в своих исследованиях искусствоведы, рассматривая экран как часть кинематографического процесса, а также культурологи, социологи, психологи. Экран в контексте анализа экранной культуры требует философской интерпретации с прогностическими тенденциями на будущее.

Экран в пространстве виртуальной реальности рассматривается непосредственно в соотношении с самой виртуальной реальностью. В контексте постмодернистской философии виртуальная реальность имеет как антропологические, так и онтологические основания. В широком контексте виртуальная реальность рассматривалась Р. Бартом, У. Брикеном, Ф. Гваттари, Дж. Гибсоном, Ж. Делезом, С. Жижекком, М. Крюгером, М. Хеймом, Р. Холетоном, У. Эко и другими.

Российские исследования феномена виртуальной реальности связаны с трудами В.С. Бабенко, И.Г. Корсунцева, Н.А. Носова, где была представлена интерпретация данного феномена с позиций онтологии². Также понимание зависимости от виртуальной реальности и Интернет-технологий осуществлялось в работах Р.Ф. Абдеева, Д.И. Дубровского, Д.В. Иванова, М.Б. Игнатъева, С.И. Орехова, Н. Винера и других исследователей³. В работах Е.В. Ковалевской, Е.А. Шаповалова⁴ производился комплексный анализ виртуальной реальности.

Социально-философский анализ феномена экрана в виртуальной реальности требует комплексного подхода, поскольку зависимость общества от экранной информации становится все более и более очевидной. В связи с этим культурологические, социологические, психологические, этнические и другие аспекты являются актуальными и необходимыми.

Объектом диссертационного исследования является виртуальный способ существования социальной действительности, обеспечивающий

² Бабенко, В.С. Две книги о виртуальной реальности // Труды лаборатории виртуалистики Института проблем человека РАН / В.С. Бабенко. – М., 1997. – №3; Корсунцев, И.Г. Виртуальные реальности как философская проблема // Философские исследования / И.Г. Корсунцев. – 1998. – № 1; Носов, Н.А. Виртуальная психология / Н.А. Носов. – М.: «Аграф», 2000 – 432 с.

³ Орехов, С.И. Поиск виртуальной реальности / С.И. Орехов. – Омск: Ом. гос. пед. ун-т, 2002 – 214 с.; Дубровский, Д.И. Информация, сознание, мозг / Д.И. Дубровский. – М., 1980; Абдеев, Р.Ф. Философия информационной цивилизации / Р.Ф. Абдеев. – М., 1994; Иванов, Д.В. Общество как виртуальная реальность / Д.В. Иванов // Информационное общество: Сборник. – М., 2004; Игнатъев, М.Б. Лингво-комбинаторная картина мира и современная наука / М.Б. Игнатъев // Эпистемология. 2004. – № 4; Винер, Н. Кибернетика / Н. Винер. – М.: Советское радио, 1968.

⁴ Ковалевская, Е.В. Компьютерные виртуальные реальности: философский анализ / Е.В. Ковалевская. – М., 1998; Шаповалов, Е.А. Философские размышления о виртуальной реальности / Е.А. Шаповалов // Вестник СПбГУ. – 1996. – Сер. 6. – № 2.

посредством экранных телекоммуникаций новые формы мышления, чувствования и поведения людей.

Предметом исследования является медиаобраз экрана в постсовременном пространстве.

Цель настоящей работы – обосновать медийные явления постсовременного общества, сопряженные с медиаобразом экрана, оказывающего влияние на мироощущение человека и общества и способствующего созданию новой реальности жизнеустройства.

В связи с этим необходимо решить ряд задач, а именно:

- рассмотреть социокультурный аспект феномена экрана через призму его посредничества между объективной и виртуальной реальностями. Определить его место и роль в процессе реализации элементов виртуальной реальности и воплощении экранной информации в обыденном пространстве бытия;
- сформулировать функциональные особенности и предназначения экрана в реализации социокультурных потребностей общества.
- обосновать иллюзорность идей виртуальной среды и показать возможные пути симуляционного замещения жизненной объективности мнимыми представлениями. Сформулировать в качестве гипотезы возможный переход к фантомному мышлению информационного общества посредством медиаобраза экрана;
- развить прогностическую идею формирования надгеографического общества в XXI веке;
- показать медиаобраз экрана как визуально воспринимаемый образец процесса мифотворчества в различных его формах и проявлениях;
- раскрыть социокультурную роль медиаобраза экрана в медиаобразовании, показав его функции замещения традиционных форм обучения и просветительства через экзистенциальное измерение.

Научная гипотеза исследования. В условиях стремительного развития информационных технологий общество принимает медиаобраз экрана в качестве базиса и источника оснований социокультурных, политических, образовательных и иных систем и пространств, формируемых посредством телекоммуникаций. Экран как посредник между реальной и виртуальной действительностями семантически видоизменяет представления о мире. Со времен развития кинематографа, экран как феномен приобрел свойства видоизменять представления об окружающем мире. Художественный вымысел кино, проецируемого на экран, стал вносить в человеческие представления о добре и зле, прекрасном и безобразном, свои коррективы. Сегодня медиаобраз экрана трансформирует комплекс ценностных ориентаций индивида и подводит общество к бифуркационно-неустойчивому состоянию, определяя магистрали социокультурного

становления общества. Такое состояние не дает возможности однозначно прогнозировать многие пути развития социальной жизни.

Теоретической и методологической основой исследования выступают следующие методы философского анализа. Авторский поиск стимулировали идеи, выдвинутые зарубежными и отечественными исследователями в процессе анализа особенностей информационного общества вообще, и экранной информации в частности. При оценке особенностей виртуальной среды, создаваемой экраном и порождением этим самым форм мифологического мироощущения, а также фантомного мышления, использовались основы структурализма и экзистенциального анализа. Ряд позиций диссертационного исследования подвергались анализу более узкими по содержанию методологическими приемами, как-то: анализ символического обмена, принцип интерактивности, принцип эквивалентности поля власти и порядка. В аналитической части исследования социокультурного феномена экрана применялись методы классификации, структурно-функционального анализа. Интерпретируя экран как универсальный атрибут постсовременного общества, автор опирался на социально-феноменологическую парадигму общественной жизни.

Источниковедческую базу работы составила научная, научно-популярная и художественная литература. На основании анализа этих первоисточников было проведено авторское исследование, направленное на осмысление феномена экрана в социокультурной действительности постсовременного общества. В целях методологического обеспечения данного исследования из числа научно-академических, философских и естественнонаучных трудов были использованы работы С.А. Лишаева, Ю.М. Лотмана, М.П. Папуша, П. Бергера, Л. Бинсвангера, Ж. Бодрийяра, Т. Лукмана, М. Хайдеггера, А. Шюца и др. С позиций социальной философии ключевые позиции в осмыслении виртуальной реальности и феномена экрана нашли себя в работах И.А. Акчурина, О.И. Генисаретского, С.С. Хоружего, Д. Белла, М. Кастельса, Н. Лумана, У. Эшби и др.

Новизна научного исследования заключается в следующем:

- обоснован авторский взгляд на понимание медиаобраза экрана как медиа- явления (посредника) между объективной и виртуальной реальностями. Сформулированы характеристики экрана в социально-философском аспекте его феноменальности, а именно: архетипическая преемственность, функциональная многоаспектность, основа аудиовизуальной культуры постсовременности и др.;
- проведено аналитическое «разведение» социофункциональных влияний медиаобраза экрана на сознание индивида (на примере монитора компьютера и дисплея телевизора). Показана потенциальная ориентация личности на бытийную индивидуальность в первом случае. Как следствие этого, развитие эгоцентричности, отказ от ряда общественно значимых

поступков, экзистенциальная отчужденность. Сформулированы акценты, способствующие развитию прагматичности и эксклюзивности личности – во втором. Показаны положительные и отрицательные стороны данного социального феномена;

- предложено авторское понимание перехода посредством экрана от мнимой экзистенции к фантомному мышлению общества. Сформулированы категории мнимой реальности, формируемой экраном и фантомного мышления как специфического уровня некой иллюзии при оценке экранной информации;
- поставлена и обоснована проблема формирования надгеографического общества как новой социокультурной реальности XXI века посредством экрана. Сформулированы черты надгеографического общества, определяющие сложность личностной самоидентификации личности в сетевом пространстве, создание экранной кибердуховности, возникновение мифологического мироощущения;
- представлены черты мифологического мироощущения через экран: эталонная практичность и прагматичность, «не работающая» в реальном социуме; относительная реальность показываемого мира, являющаяся симулякром подлинного; потенциальное способствование поднятия личности до уровня бога. Дано авторское видение экзистенциального априори, как основания тех переживаний личности, которые позволяют установить причинную связь со смыслами информации;
- сформулированы основные положения в оценке медиаинформации в образовании и просветительстве. Определена тенденция на развитие количества информации передаваемой через медиаобраз экрана, но не на её качество. Подведены итоги относительно формируемых экраном ложных экзистенциальных мотивов для существования индивида в социуме.

В процессе исследования определены следующие конкретные положения, выносимые на защиту:

1. Возникновение виртуальной среды в современном мире обусловлено техническими новациями и развитием информационных технологий. В информационном обществе роль посредника между объективной и виртуальной реальностями выполняет медиаобраз экрана. Экранная виртуальность может характеризоваться как «инаковость», «мифологическая действительность» и обладать определенными социокультурными функциями. У виртуальной среды есть архетипические прототипы (сказочный потусторонний мир) и свойства, при помощи которых у индивида, погрузившегося в эту среду, может трансформироваться сознание.

2. Медиаобраз экрана как феномена представляется через многообразные формы: телевидение, компьютерную сеть, мобильные электронные устройства связи, специальные коммуникативные и следящие устройства, а также бытовые, автомобильные, спортивные и прочие атрибуты. Экран как форма формирует смыслообразующий потенциал дискурсов деловой, политической, социальной, культурной, спортивной и иной информации. Компьютерный экран замещает социальную реальность симуляцией, в результате чего система ценностей и организация жизнедеятельной практики становится иной, видоизмененной. Общение с экраном компьютера способствует экзистенциальному отчуждению. Телевизионный экран способствует созданию социальной реальности. Экранная информация энтелехична и способствует потенциальной возможности формообразования через моделирование человеком виртуальной реальности и внедрения её в жизнь.

3. Виртуальность способствует созданию мнимого бытия. Экран замещает живую реальность электронной, искусственно созданной. В экзистенциальном смысле происходит нарушение подлинного существования, стирание природных потребностей, замена истинной духовной культуры на мнимую, «электронную духовность». Экран способствует развитию симулякров, которые становятся своеобразными моральными кодами. Следствием подобного выступает развитие фантомного мышления, как некой иллюзии в состоянии оценки проявляющейся на экране реальности.

4. Формируемое надгеографическое сообщество, как виртуальная реальность, есть социальный феномен нового типа, не имеющий аналогов в истории, и обладающий скрытыми аспектами своего онтологического базиса. Благодаря медиаобразу экрана происходит исчезновение живого социокультурного взаимодействия между людьми, что в духовном смысле формирует кибердуховность. Трансформация сознания в пространстве надгеографического общества приводит к проблеме самоидентификации личности. Экранное надгеографическое общество рождается в рамках новой нестатусной культуры, которая является порождением информационного общества.

5. Медиаобраз экрана способствует формированию мифологического мироощущения. В основе его лежит принцип мифологического объяснения бытия. Его ирреальность заменяет научный принцип объяснения генетизмом и этиологизмом, то есть стремлением обосновать любую вещь в мире, и сам мир в целом через повествование о происхождении и творении. Осознавая иллюзорность информации, человек понимает фальсифицируемость того, что преподносит экран. Не осознавая иллюзорности, зритель становится ввергнутым в мифологическую реальность, которая в современном мире имеет свою специфику. Экранная мифологизация может быть классифицирована по искусственно созданному (фальсифицируемому) мифу, естественному (потребностному) мифу, заказному (политическому) мифу и

др. Экранный миф сопряжен с экзистенциальными мотивами человеческого бытия и отражает экзистенциальное априори, которое видится как основание переживаний личности, устанавливающее причинную связь со смыслами информации

6. Экран способствует развитию медиаобразования и медиапросвещения. Данные понятия не тождественны в полном смысле. Аксиоматически можно определить просвещение через экран как феномен, доступный любой категории населения в отличие от образовательных телепрограмм, имеющих узкую и конкретную категорию зрителя. Экран есть не просто форма, но тело текста для восприятия человеком информации. Но для текста оно ситуативно и симулятивно. Экран позволяет появиться знаку на плоскости, и также исчезнуть. Экран не хранит информацию. В экзистенциальном смысле потребитель информации испытывает ложные мотивы существования в мире из-за нарушения трех основных детерминант: привычек, желаний и обязанностей.

Научно-практическая значимость диссертационного исследования заключается в том, что полученные результаты позволили приблизиться к пониманию социокультурной роли экрана в обыденном и образовательно-просветительском пространстве общества. Выводы, полученные в результате анализа, способствуют выявлению позитивных и негативных аспектов экзистенциально-личностного и общественного начала человеческого бытия. В практической сфере результаты исследования позволили вычленить особенности проявления экранной информации и её влияния на общественное сознание. Выводы, полученные в результате проведенного исследования, могут дополнить читаемые в вузах курсы дисциплин философии и культурологии.

Апробация работы. Основные положения, выводы и результаты проведенного исследования докладывались на международных: «Этногенез и ранняя история народов Евразии» (Пенза – Прага, 2010); «Современные тенденции развития мировой социологии» (Пенза – Ереван – Прага, 2010); «Инновационные процессы в экономической, социальной и духовной сферах общества» (Пенза – Семипалатинск, 2012); «Традиционная и современная культура: история, актуальное положение, перспективы» (Пенза – Москва – Минск, 2012) и всероссийских научно-практических конференциях: «Информационные ресурсы в образовании» (Нижегородовск, 2011), а также в журналах «Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики» (Тамбов, 2012) и «XXI век: итоги прошлого и проблемы настоящего плюс» (Пенза, 2012, 2013).

Материалы диссертационной работы использовались в процессе чтения учебных курсов «Философия» и «Культурология» в вузах г. Пензы.

Основные положения диссертации изложены соискателем в 7 статьях и 6 тезисах докладов.

Структура диссертации. Диссертация состоит из введения, двух глав, включающих в себя шесть параграфов, заключения и библиографического списка использованной литературы, включающего 287 наименований работ. Общий объем текста – 157 страниц.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** обосновывается актуальность темы диссертации, рассматривается степень разработанности проблемы, определяются объект, предмет, формулируются цель и задачи исследования, выдвигается гипотеза, описываются методы исследования, указывается научная новизна и положения, выносимые на защиту, раскрывается теоретическая и практическая значимость результатов работы, приводятся сведения об апробации работы.

В **первой главе «Осмысление экрана в социокультурной реальности: понятия, формы, процессы и проблемы»** определены социокультурные основания понятия экран и экранных форм в повседневной жизни общества. Рассмотрены философские подходы к определению виртуальной реальности. Раскрывается сущность и специфика экрана, как незаменимого атрибута между объективной и виртуальной реальностями. Отмечается, что под влиянием мнимой реальности через экран происходит трансформация поведения личности, вследствие чего формируется фантомное мышление.

В **первом параграфе «Медиаобраз экрана: между объективной и виртуальной реальностями»** автор рассматривает вопросы понимания категорий «объективная реальность» и «виртуальная реальность» с точки зрения философского и естественнонаучного подхода. Автор прослеживает процесс изменения ценностных ориентаций, а также волнообразные переходы от слияния человеческой природы с техническими достижениями (в первую очередь информационными технологиями) до полнейшего разрыва и обострения противоречий между потребностями индивида и научно-техническим прогрессом (проявление сциентизма в жизни общества). Можно принять во внимание мнение В.И. Самохваловой, относительно анализа параметров человеческого бытия. Философ отмечает, что «... человечество начинает новые отношения с собственным существованием – выдвигает новые векторы и смыслы. Другое дело, согласно ли человечество с тем, что оно, оказывается, достигло тех целей и реализовало те ценности, о которых мечтало, и что его сегодняшний день как раз и есть то, в чем воплотился конечный смысл всей его истории ...»⁵.

Взаимодействие современного населения России с информационными ресурсами, источниками, техническими средствами информатизации, информационными сетями последовательно проникло во все сферы

⁵ Самохвалова, В.И. Человек и судьба мира / В.И. Самохвалова. – М.: Издательский дом Новый век, 2000. – С. 64–65.

жизнедеятельности, расширив жизненное пространство индивида, и предоставив, как новые возможности развития, так и создав новые барьеры и опасности для индивидуального сознания. В данном контексте автор ставит вопрос о раскрытии сущности виртуальной реальности в обыденной жизни населения и в новых аспектах информационного пространства.

Информационное общество, в котором находится сегодня человек, есть среда, обладающая повышенным спросом на информацию, создающая условия для развития коммуникаций, а также технологического базиса, обеспечивающего информационные процессы. Информационное общество способствовало проведению четкой границы между реальным миром и миром виртуальным.

Диссертант обращает внимание, что виртуальная реальность не может рассматриваться самостоятельно в отрыве от объективной реальности. Объективная реальность превращается в виртуальную, когда в силу вступают законы информатики, и в целом информационного общества. Техническое превращение «живого» в «искусственное» – реальность сегодняшнего дня.

Автор считает, что виртуальная реальность имеет характерные черты, идентичные представлениям людей доинформационного общества, и схожа в некоторых своих аспектах с миром иллюзорности, мистики и фантазийности. При этом виртуальная среда, искажая основные идеи объективной реальности, посредством знаков и символов представляет мир в ином восприятии и рассматривается, как нечто мифическое.

Было выявлено, что экран является необходимым атрибутом любого информационного процесса и технологий для проявления и реализации элементов виртуальной реальности в мире обыденности и повседневности. Таким образом, медиаобраз экрана, способствуя порождению реальности, позволяет раскрыть сущностные «... признаки виртуальной реальности (Н.А. Носов): актуальность, интерактивность и порожденность»⁶. Виртуальная реальность предполагает собственную пространственность и собственную темпоральность.

Автор, проанализировав сущность экрана, как промежуточное и посредствующее начало для воплощения идей человека из объективной реальности в виртуальную путем электронных средств, выявляет комплекс присущих ему черт:

1. архетипическую преемственность мифологического прошлого;
2. многоаспектность функциональной классификации (кино-, теле-, компьютерной, телефонно-коммуникативной и пр.);
3. феноменальное основание формирования нового типа постсовременной культуры, а, именно, экранной;
4. собственный семиотический язык, обусловленный формами социального функционирования и техническими возможностями;

⁶ Носов, Н.А. Психология ангелов / Н.А. Носов. – М.: ИТАР-ТАСС – Ассоциация «Экология непознанного», 1995. – С. 36.

5. свойства творческого катализатора конструирования социальной реальности.

Таким образом, медиаобраз экрана является основным и действительным посредником между объективной и виртуальной реальностями. В постсовременном обществе экран формирует особую реальность, затмевающую собой остальные субуниверсумы – науку, религию, философию, основанную на здравом смысле повседневность. Экран участвует в создании иллюзорной, мифологизированной, виртуальной, неподлинной картины мира.

Во втором параграфе «Социокультурное воплощение экранных форм повседневности в общественной жизни» диссертант рассмотрел экранные формы в обыденности населения России. Диссертант заостряет внимание на двух наиболее значимых формах воплощения экрана в повседневной общественной жизни – компьютерный монитор и телевизионный дисплей.

Совершенствование экранных технических средств, с одной стороны, увеличивает свободу выбора личностью тех или иных культурных ценностей а, с другой, – сужает сферу межличностных человеческих общений. Экран лжетожественен по функции восприятия мира живому общению с окружающей действительностью. Эта ложь скрыта за иллюзорностью многообразных символических построений идей экраном. Феномен экрана – ориентация личности на бытийную индивидуальность. Как следствие развитие эгоцентричности в человеке и отказ от ряда социально приемлемых и общественно значимых поступков.

В ходе исследования автор рассматривают *коммуникативную и когнитивную* функции экрана, обосновывая значимость каждой из них.

Коммуникативный аспект медиаобраза экрана в постсовременном пространстве отражает социокультурную природу происхождения самого экрана, как неотъемлемой части технотизации жизни человека и в широком спектре выглядит как: 1) феномен общения; 2) механизм формирования формальных и неформальных отношений и связей; 3) способ мировидения.

Медиаобраз экрана со своей ярко выраженной информационной средой, выполняя когнитивную функцию для человека, с одной стороны, при этом лишает субъекта, познающего мир виртуально, точки опоры в бытии. В экзистенциальном смысле лишение внутреннего существования, о чем пишет Бердяев⁷. Экран создает отношение человека к миру «заэкранности», заставляя доосмыслять то, что скрыто от глаз пользователя компьютером или зрителя ТВ. Автор заключает, что такое доосмысление может носить не рациональный, а скорее иррациональный характер познания.

Диссертант, рассматривая проблему влияния экрана на жизнь общества, приходит к выводу, что становление самого человека как личности происходит уже не в традиционных рамках. Духовная составляющая формируется в индивиде через посредничество экранной информации,

⁷ Бердяев, Н.А. Философия свободного духа / Н.А. Бердяев. – М.: Республика, 1994. – 480 с.

преимущественно телевизионной и сетевой. Основываясь на идеях Ж.П. Сартра, автор определяет, что экран формирует потребности, в числе которых, и уход от действительности в простор некой экзистенциальной свободы.

Наиболее яркой формой проявления экрана в повседневной жизни общества считается *монитор компьютера*. Феномен компьютерного экрана с помощью технологий виртуальной реальности воссоздает видимость институциональности обмена, взаимоотношений, чувствительности.

Экранный мир, представляемый как виртуальный, необходимо, по мнению автора, связывать с социальной аксиологией и социальной праксиологией. Первый аспект в экранном пространстве определяет и обосновывает относительную систему ценностей в разных измерениях – объективной и виртуальной реальности, сопоставляет её с абсолютной системой ценностей, в том числе, интуитивно осязаемой индивидом через призму общественно-моральных религиозных воззрений. Второй аспект ориентирован на практическую организацию жизнедеятельности индивида в обществе, возможность соотносить цели, средства и результат.

Другая наглядная форма проявления экрана в повседневности – *экран телевизора*. В отличие от компьютерного монитора, экран телевизора (ТВ) предполагает пассивное потребление информации.

В данном параграфе диссертант отмечает, что экран обладает притягательной силой из-за того количества удовольствия и наслаждения творческим процессом в преподнесении информации, которое выражается в форме символов и особых текстов, заставляя зрителя держаться часами в своем пространстве. Звук и язык изложения, дополняемые символическими электронными формами меняет стиль мышления, переводя рациональное начало в мифологическое. По мнению А.А. Негодаева, «...изменение мышления и языка под влиянием информатизации общества проявляется в таких ее тенденциях языковой эволюции, как реверсия и экзюция ...»⁸. Эти два феномена связаны с аудиовизуальными средствами в преподнесении информации.

Экран становится провоцирующим фактором в ориентации познающего мир субъекта на прагматичность и эксклюзивность. Плюсом подобного выступает способствование поиску новых путей реализации человеческих потребностей. Автор также выделяет отрицательные аспекты – упрощение и примитивизм мышления, когда экранные образы дают в виде готовых шаблонов ответы для решения социальных и иных задач.

В третьем параграфе «От мнимой реальности к фантомному мышлению через медиаобраз экрана» отмечается, что процессы виртуализации, охватывающие все социальные институты, приводят к изменению их организационной формы и деятельности.

⁸ Негодаев И.А. Экранная, компьютерная, Интернет – культуры / И.А. Негодаев // Информатизация культуры. Монография. – Ростов-на-Дону: ЗАО «Книга», 2003. – С. 316.

Диссертант определяет, что виртуальная среда есть мнимое бытие. Сознание индивида «поглощает» возникающие новации («виртуальный магазин», «виртуальное обучение», «виртуальная игра» и т.п.) в сфере информационного потребления как должное. Вследствие чего бытие становится иллюзорным и находится там, где присутствует экран. По мнению А.В. Назарчука, экран «уплотняет пространство» и создает лишь вероятностное развитие событий. Отсюда следует неполноценная бытийность. Человек не становится творцом собственного будущего (в экзистенциальном смысле именно это является важным фактором для него), но зависящим от техногенной среды, породившей мнимость. Под мнимой реальностью, автор понимает, вероятностное развитие событий, когда увиденное трансформируется в сознании человека.

Медиаобраз экрана в постсовременном пространстве формирует у индивида экзистенциальную свободу и одновременно с этим зависимость. Свобода понимается, как выбор собственного имиджа для виртуальной среды. Имидж также носит характер псевдодействительности, иллюзорности, и имеет свойства меняться в соответствии с настроениями и побуждениями индивида. Зависимость определяется как психофизиологический фактор. Экран обладает свойством индрафта – втягивания и процесса, устремляющего сознания внутрь самого себя. В экзистенциальном смысле в данном случае происходит нарушение подлинного существования, стирание природных потребностей, замена истинной духовной культуры на мнимую, «электронную духовность».

Основываясь на идеях представителя французской философии Ж. Бодрийера, что «... мы живем в эпоху симуляций», диссертант высказывает предположение о том, что экран позволяет симулировать реальность. Симуляция ставит под сомнение различие между «истинным» и «ложным», между «реальным» и «воображаемым». Д. В. Иванов предлагает виртуализацию рассматривать как любое замещение реальности ее симуляцией или образом – не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности⁹.

Чтобы сформировать представление об особом типе мышления в экранной реальности, автор замечает, что Бодрийер обосновывает симуляцию на экране через категорию симулякра. Мышление, соприкасаясь с симуляцией и экранными симулякрами, приобретает характер виртуального или фантомного. В данном исследовании фантомное мышление автор предлагает характеризовать как *некую иллюзию в состоянии оценки проявляющейся на экране реальности.*

Симулякр как фантомное явление на экране понимается псевдореальностью, копией объектов окружающего мира с неполноценной понятийностью. Экранный симулякр является моральным кодом, формирующим ценностные представления о социальной действительности.

⁹ Иванов, Д.В. Общество как виртуальная реальность / Д.В. Иванов // Информационное общество: Сб. – М.: ООО «Издательство И74 АСТ», 2004. – С. 366.

Экзистенциально индивид осуществляет выбор моральных установок из предоставленных ему набора решений. В этом смысле экран способствует «уходу от ответственности» за принятый вариант ценностных ориентаций. Подобное нарушает свойства истинной экзистенции, когда индивид должен считать себя творцом и создателем чего-либо.

Опираясь на экзистенциальные взгляды М. Хайдеггера и К. Ясперса, автор поднимает вопрос о существовании «подлинной» (истинной) и «неподлинной» (мнимой) экзистенции.

Диссертант считает, что, рассматривая проблему подлинного и неподлинного существования в виртуальном мире, необходимо говорить о появлении нового способа существования – *виртуальной экзистенции*. Под этим термином понимается способ существования в виртуальной среде, оторванный от природной составляющей человека.

Было выявлено, что формируемое фантомное мышление посредством экрана искажает и нарушает социально приемлемый ход мысли, а также способствует созданию мнимой (ложной) экзистенции. Человеческое бытие, по мнению К.Ясперса и М. Хайдеггера, есть всегда «бытие с другими». Отсутствие телесных, иных осязательных ощущений в виртуальной среде создает образ индивида как «Другого», а именно как «не-Я». В этом коренится основа будущности социума, ориентированного на развитие экранной культуры и трансформации представлений о собственном «Я» посредством экрана.

Во второй главе «Медиаобраз экрана как культурфилософский феномен» исследуются основные проявления виртуального воздействия экрана на сознание индивида. Отмечается, что экран формирует новую социокультурную реальность – надгеографическое общество глобального масштаба. Раскрываются основные особенности мифологического мироощущения через экран. В прикладном аспекте экран способствует развитию медиаобразования и медиапросвещения.

В первом параграфе второй главы «Надгеографическое общество в экранном формате» излагается авторское видение надгеографического общества, как социального феномена нового типа, создаваемого в виртуальной среде посредством экрана. В своем исследовании автор выделяет негативные аспекты, формируемые специфическими чертами надгеографического общества:

1. Сложность личностной самоидентификации (П.С. Гуревич, Д.С. Лихачев, М.К. Мамардашвили, Н.И. Сарджвеладзе, А. Камю, Э. Мунье, З. Фрейд и др.), вплоть до отсутствия её четкого механизма, которая выражается в неопределенности и необходимости частой сменяемости имиджа, в потребности фальсифицировать собственный образ, зависящий от ситуативных обстоятельств, а также ограниченностью экзистенциальной свободы («рамочность» пространства) и потерей собственного «Я».

2. Исчезновение живой культуры и подмены её на искусственно создаваемую, воспринимаемую «как бы». В данном случае человек понимает

и осознает «шаткость» и неустойчивость ценностей такой культуры и в целом её самую. Одновременно проявляет себя спиритуалистическое начало, рассматриваемое через призму духовного единения человека и мнимой реальности. Спиритуалистический аспект становится одной из составляющих новой духовности для личности, углубившейся в информационные потоки киберпространства, так называемой, кибердуховности.

3. Возникновение нового мифологического мироощущения и как следствие этого новой формы мифологического сознания. Новое мифологическое сознание, рожденное экранной культурой, восполняет недостаток возможностей человека, купирует страхи и полностью избавляет от них перед недосыгаемым и неконтролируемым в жизни. Создается ощущение мнимого рая, где человек реализует свои потребности. Однако, оставаясь в реальном социуме, происходит раздвоение его внутреннего мира.

Отталкиваясь от аристотелевских взглядов, обосновывая потребности человека в информационном общении через экран, автор приводит постмодернистское видение *здорового смысла* в аспекте «как подать». Здравый смысл может пониматься и в форме «правильного» истолкования чего-либо.

Медиаобраз экрана трансформирует установившиеся нормы и формы социокультурной коммуникации, как реального феномена. В пространстве надгеографического общества находят место такие категории, как «нестатусная культура», понимаемая как альтернатива традиционной статусной культуре, включающей в себя ценностные отношения между реальными членами человеческого общества в объективной реальности. Проблема трансформации статусных форм культуры затронута в работах Р. Барбрука, Д. Барлоу, Р. Дарендорфа, Э. Камерона, К. Келли, Т. Лири, М. Постера и других исследователей.

Коммуникационные процессы в виртуальном сетевом пространстве имеют внеинституционализированный характер. Можно говорить об институционализированности статусной культуры, и об её альтернативе – неинституционализированной нестатусной культуре.

Исследователь рассматривает экран, как рамочную форму пространства, лишенную объема и телесных ощущений. «Рамочность» восприятия виртуального мира влечет за собой неполноценность картины предоставляемого аудиовизуального контента, ограниченность свободы, которая представляется иллюзией в надгеографических сообществах.

Также в данном параграфе диссертант разграничивает понятие *сетевого сообщества* и *надгеографического общества*.

Надгеографическое общество – это пространство, купирующее потенциальные возможности индивида самоидентифицировать себя как личность. Экзистенция личности подвержена «раздвоению». Человек пребывает одновременно в двух мирах, которые требуют его самооценки, самопрезентации, и, наконец, самоидентификации. Негативным последствием подобного, по мнению диссертанта, выступает проблемное

восприятие объективной реальности и, как следствие этого, девиантность поведения в социуме.

Автор высказывает идею о том, что медиаобраз экрана формирует разрывное фрагментарное мышление. Цельность в восприятии большинства существенных характеристик виртуального мира надгеографического общества отсутствует. Рождается мифологическое пространство, подменяющее истинный смысл бытия на ирреальный, отвлеченный. Если в классическом понимании миф предстает как моделирование реальности, оптимально подходящей под объяснение любого природного или социального феномена, то экранный миф усиливает это моделирование в десятки раз. И то, что формирует экран, скорее относится к мифологическому сознанию, чем к какому-то иному.

Во втором параграфе второй главы «Мифологизация мироощущения социокультурной реальности через экран» исследователь отмечает, что медиаобраз экрана формирует новое мифологическое сознание. Социокультурным и эмоционально-интуитивным основаниями миропонимания и, в конечном счете, формирования сознания, по мнению автора, выступает мифологическое мироощущение. Если сознание рассматривается, как непрерывно меняющаяся совокупность чувственных и умственных образов, комплекс умений и навыков, накопленных в процессе познания окружающего мира, то мироощущение есть отражение свойств предметов и объектов окружающего мира при прямом воздействии информации на рецепторы человека.

Диссертант считает, что, обращаясь к современному экрану, и той информации, которая поступает через него невозможно сразу провести некую демаркацию реального и мифического. Не осознавая иллюзорности информации, которую преподносит экран, зритель становится ввергнутым в мифологическую реальность.

Согласно мнению К. Уилберга, теория мифологического сознания включает в себя пять уровней реальности: 1) уровень ума; 2) трансперсональный уровень; 3) экзистенциальный уровень; 4) уровень ЭГО; 5) уровень тени. В процессе исследования автор останавливается на первом, третьем и четвертом уровнях, имеющих, отношение к мифологизации мироощущения через экран.

Мифологизация мироощущения через экран происходит благодаря не только наличествованию самой формы электронной культуры, способствующей не просто отражать идеи внешнего мира, но и создавать их, корректируя, выбирая лучшие варианты, абсолютизируя и идеализируя.

Медиаобраз экрана постсовременности становится создателем *искусственного* (фальсифицированного) мифа, *естественного* (или потребностного) мифа, *казального* мифа, *новостного* политического мифа, а также *либерального* мифа.

Диссертант в своем исследовании обращает внимание на специфические черты экрана, которые определяют наличие процесса

мифологизации мироощущения у индивида. Во-первых, медиаобраз экрана способствует выявлению у человека тех качественных поведенческих характеристик, которые, находясь в латентном состоянии до определенного времени, стремятся вырваться наружу, и построить свою жизнь по новым принятым правилам, идущим через экран. Однако в реальном социуме экранные эталоны и образцы не работают, что приводит к мифологичности экранной культуры. Во-вторых, опираясь на воззрения исследователей в рамках постмодернистской философии (Ж. Батай, Ж. Бодрийяр, Ж. Делёз), автор определяет медиаобраз экрана как некий симулякр, подобие реального, электронную копию естественного. Фактически экран представляет лишь видимость, которая относительно реального мира выглядит заблуждением. В-третьих, подобный процесс создания экранной информации дополняется внутренним фактором личностного характера – позиционировать себя в роли Творца идей и виртуальной реальности со стороны пользователей компьютерными сетями, перенося свое истинное бытийное начало в иллюзорный двухмерный мир.

Медиаобраз экрана способствует активизации инстинктивных качеств человека. В связи с этим автор заостряет внимание на этологическом аспекте. Поскольку в человеке присутствуют врожденные черты некоего животного; их характер инстинктивно природного происхождения, то можно констатировать, что поведение человека у экрана, глубоко уверовавшего в собственные установки, и вставшего на путь критицизма, сродни поведению ребенка, не сформировавшего собственное сознание. Суть проявлений «животного в человеке», как нечто инстинктивного есть хаотичная спонтанность, нерегулируемая сознанием. Экран «одоухотворяется» человеком, и при его посредничестве индивид инстинктивно самореализует свои потребностные идеи, не всегда логично и рационально.

Мифологизация мироощущения через экран имеет также экзистенциальные основания. Экран как дополняемость к жизни способствует изолированности индивида от внешнего социума. Поэтому экзистенциальные мотивы проявляют себя в человеке максимально, когда он находится перед экраном.

В рамках экранной культуры диссертант выделяет экзистенциальное априори как некое основание тех переживаний личности, которые позволяют установить причинную связь со смыслами информации. Агрессивность, недоверие к экранной информации, «выплескивание» эмоций в он-лайне есть проявление экзистенциального априори. Человек либо воспринимает экран, как должное и реальное, либо считает его фоном при основной жизнедеятельности, где «более серьезные» вопросы не имеют отношения к информации на экране.

В третьем параграфе второй главы «Экран в медиаобразовании в социокультурном и экзистенциальном измерениях» отмечается, что экран как социокультурный феномен является неотъемлемой частью

медиаобразования. Диссертант разграничивает понятия медиаобразования и медиапросветительства.

Просвещение в данном исследовании понимается как преподнесение населению обобщенных знаний в той или иной сфере науки, искусства, культуры. Массовое потребление информации через экран сегодня является медиапросветительством. В этом процессе отсутствует ориентация на качество получаемой информации: превалирует форма над содержанием. В связи с этим, диссертант предполагает, что современная эпоха является получением информации в большом объеме, но менее качественной, чем наоборот. В результате количество преобладает над качеством.

Медиапросвещение через экран, по мнению автора, обладает следующими социокультурными характеристиками: доступность любой категории населения (дети, молодежь, взрослые); многовариативность восприятия (через каналы ТВ, Интернет); способность «работать», как некий фон, при выполнении более серьезной работы; легкодоступность (потребление в виде игрового, виртуального шоу); способность формировать нравственные характеристики личности (ориентировать на конъюнктурно-значимые аспекты бытия).

Исследователь подчеркивает, что сегодняшнее медиаобразование подменяется медиапросвещением на уровне общедоступности экранной культуры. Экран выступает в роли посредника между информационным базисом знаний и потребителем этих знаний. По мнению С.В. Пролеева специфичным моментом выступает формирующееся «новостийное сознание»¹⁰. Через экран можно преподносить информацию любого характера: от научной до обыденной на потке новости и современной актуальности.

Возможности экрана ограничены формами восприятия, в связи с чем диссертант выявляет, что экранное медиаобразование обладает некоторыми недостатками, как то: локализации возможностей воспринимать информацию с экрана всеми доступными человеку рецепторами, включая осязание, обоняние и тактильные ощущения; доступность семантики знаков и образов медиатекстов, их понимаемость и полное осознание; неадаптированность экрана под духовные потребности пользователя и зрителя.

Экран есть тело текста для восприятия человеком информации, обратившегося к созданию содержательного письма через компьютерные технологии. Это тело актуализируется, когда экран включен. Автор определяет, что экранное тело для текста ситуативно и симулятивно. Экран не хранит информацию, а всего лишь локализует фиксированное слово. Слово на экране – фантом, оно электронно и симулировано, выступает как визуальная проекция кодовой информации. Его можно прочесть в любом уголке планеты.

¹⁰ Быстрицкий, Е.К. Идея культуры: виклики сучасної цивілізації / Е.К. Быстрицкий, С.В. Пролеев, Р.В. Кобец, Р.В. Зимовец. – К.: Альтерпрес, 2003. – 192 с.

Важным фактом является отсутствие повествования у экранного текста, который присущ чатам и социально-сетевым перепискам. Преимущественно медиаобраз экрана предлагает и «навязывает» диалогичность. Краткость высказываний, поверхностность изречений, осознание доступности этой информации большинству пользователей – вот далеко не полный перечень специфических черт экранного слова.

В данном параграфе диссертант останавливается на современной ситуации в медиаобразовании, связанной именно с подготовкой видеолекций и электронных учебников, где понятие текста, как алфавитного содержательного объема информации выхолащивается. Задача создателей электронных версий обучения состоит в облегчении для обучаемого не только прилагать собственные интеллектуальные возможности (читать текст, анализировать его и конспектировать), а напротив, воспринимать информацию, играючи и даже развлекаясь.

Медиаобраз экрана ориентирует в медиаобразовании на игровую форму восприятия материала. Автор выделяет положительные аспекты данного феномена: развитие творческого воображения, выработки интеллектуального «рефлекса», определения «ситуативной позиции», расширения кругозора и т.п.

Опираясь на идеи М. Папуша, диссертант определяет, что в экзистенциальном смысле потребитель информации испытывает ложные мотивы существования в мире из-за нарушения трех основных детерминант: привычек, желаний и обязанностей. Ложная экзистенция, формируемая медиапросвещением есть онтологическая данность экрана как феномена современности.

Диссертант подчеркивает, что медиаобразование в прогностическом аспекте является потребностной необходимостью в связи с расширением возможностей информационных технологий и увеличением различных форм телекоммуникаций. Возникновение в нашей реальности экранного образования сформировало потребность выработать иную (альтернативную) парадигму образования, противостоящую виртуальности – ноосферное образование. Сущность ноосферного образования в предоставлении обучающемуся целостного восприятия предмета изучения.

В связи с этим, исследователь предполагает, что в перспективе обучение через экран станет нормой. Временной интервал будет определяться уходом со сцены образовательного процесса старой формации преподавателей, и развитием IT-технологий.

В **Заключении** подводятся итоги работы, намечаются перспективы дальнейшего исследования, связанные со становлением виртуального общества.

Исследование показало, что посредством медиаобраза экрана общество получает одновременно лаконичную и в то же время объемную, доосмысляемую информацию. Потребность в экранной информации становится феноменом постсовременности, имеющим преимущество перед

другими формами получения информации. Медиаобраз экрана способствует виртуализации бытия. Сферы применения экрана многообразны: от повседневных бытовых потребностей до научно-академических и образовательно-просветительских направлений деятельности человека.

Медиаобраз экрана постсовременности в социально-философском измерении имеет свои «плюсы» и «минусы». Расширенные возможности знаково-символической информации, скоротечность и многоплановость, а так же создание ситуаций для интеллектуальной деятельности мозга человека и многое другое, есть позитивная сторона существования экрана в социуме. Экран имеет способность трансформации и усложнения (при переходе от плоского 2D-изображения до объемного голографического). Одновременно с этим экран способствует формированию нового типа духовности – кибердуховности, которая способна осуществлять подмену истинной экзистенции индивида на ложную. Фетишизация плоского изображения, мифологизация бытия, иллюзорность восприятия мира, также являются негативными аспектами онтологической сущности экрана.

В результате исследования делаются выводы о формировании экраном такого рода социальной действительности, которая требует глубокого междисциплинарного исследования.

Основное содержание диссертации отражено в публикациях автора.

Публикации в научных журналах и изданиях, рекомендованных ВАК Минобрнауки РФ:

1. Ковалева, С.Е. Истинная и ложная (мнимая) экзистенции в виртуальной реальности / С.Е. Ковалева // Истор., философ., полит. и юрид. науки, культурология и искусств. Вопросы теории и практики. – Тамбов: Грамота, 2012. – № 11(25). – Ч.2 – С. 109 – 112.
2. Ковалева, С.Е. Современное телевидение как информационный феномен и его функциональные особенности / С.Е. Ковалева // European Social Science Journal: Европейский журнал социальных наук. – М.: Междун. иссл-кий ин-т, 2012 – №10 (26) – Т.1 – С. 313 – 318.
3. Ковалева, С.Е. Массовые коммуникации через экран: социо-исторический ракурс / С.Е. Ковалева // Науч.-метод. журнал «XXI век: итоги прошлого и проблемы настоящего плюс»: Периодич. науч. изд. – Вып. 04(08) – Пенза: Изд-во Пенз. гос. технол. акад., 2012. – С. 24 – 28.
4. Ковалева, С.Е. Надгеографическое общество как новая социокультурная реальность в экранном формате / С.Е. Ковалева // Науч.-метод. журнал «XXI век: итоги прошлого и проблемы настоящего плюс»: Периодич. науч. изд. – Вып. 11(15), Т.1. – Пенза: Изд-во Пенз. гос. технол. универс., 2013. – С. 188 – 192.

Публикации в других изданиях:

5. Кузина (Ковалева), С.Е. Невербально-семиотические особенности языка СМИ в научно-популярных программах / С.Е. Кузина // Языковая политика и молодежь: мат-лы науч.-практ. конф. студентов

- и школьников, посвященная Году русского языка (30 ноября 2007 г.). – Пенза: ПГПУ им. В.Г. Белинского, 2007. – С. 48 – 50.
6. Кузина (Ковалева), С.Е. Роль языка телодвижений как формы невербальной семиотики в научно-популярном жанре СМИ / С.Е. Кузина // XXI век: итоги прошлого и проблемы настоящего. Межвуз. сб. науч. тр. / Под общей ред. С.Н. Волкова. – Вып. 10. – Пенза: Изд-во Пенз. гос. технол. акад., 2008. – С. 113 – 117.
 7. Ковалева, С.Е. Социально-культурное формирование потребности у населения к интеллектуальным телепередачам / С.Е. Ковалева // Вестник Пензенского отделения Российского философского общества: сб. науч. статей / под ред. А.Г. Мясникова. – М.: РФО; Пенза: ПГПУ, РГСУ ПФ, 2009. – №2 – С. 240 – 251.
 8. Ковалева, С.Е. Обращение к этнокультурным традициям в контексте проблем формирования нравственного социального потенциала экранными средствами // С.Е. Ковалева // Этногенез и ранняя история народов Евразии: мат-лы междунауч.-практ. конф. 5-6 апреля 2010 года / под ред. Б. А. Дорошина. – Пенза – Прага: ООО Науч.-изд. центр «Социосфера», 2010. – С. 99 – 102.
 9. Ковалева, С.Е. Эффекты телекоммуникаций через ТВ в молодежной среде / С.Е. Ковалева // Современные тенденции развития мировой социологии: мат-лы междунауч.-практ. конф. 5-6 ноября 2010 года / под ред. Б. А. Дорошина. – Пенза – Ереван – Прага: ООО Науч.-изд. центр «Социосфера», 2010. – С. 178 – 183.
 10. Ковалева, С.Е. Видеолекция в дистанционном образовании как форма познавательной деятельности (социологический аспект) / С.Е. Ковалева // Познание: многообразие путей, форм и когнитивных практик: Сб. науч. тр. – Ульяновск: УлГТУ, 2011. – С. 167 – 172.
 11. Ковалева, С.Е. Об эффективности видеолекций, как одной из форм активных методов обучения / С.Е. Ковалева // Информационные ресурсы в образовании: мат-лы всерос. науч.-практ. конф. 14-16 апреля 2011 года / отв. ред. Т.Б. Казиахмедов. – Нижневартовск: Изд-во Нижневарт. гуманитар. ун-та, 2011. – С. 160 – 162.
 12. Ковалева, С.Е. Социокультурная реальность, формирующая потребности «легкого» восприятия медиаинформации / С.Е. Ковалева // Инновационные процессы в экономической, социальной и духовной сферах общества: мат-лы II междунауч.-практ. конф. 25-26 мая 2012 года / под ред. Б. А. Дорошина. – Пенза – Семипалатинск: ООО Науч.-изд. центр «Социосфера», 2012. – С. 131 – 134.
 13. Ковалева, С.Е. Инстинктивное восприятие информации индивидом / С.Е. Ковалева // Традиционная и современная культура: история, актуальное положение, перспективы: мат-лы II междунауч.-практ. конф. 20-21 сентября 2012 года / под ред. Б. А. Дорошина. – Пенза – Москва – Минск: ООО Науч.-изд. центр «Социосфера», 2012. – С. 75 – 81.

Подписано в печать 15.11.2013. Заказ № 708
Формат 60×84/16. Усл. печ. л. 1,5. Тираж 100 экз.

Типография ИП Поповой М.Г.
Пенза, ул. Московская, 74, к. 211. Тел. 56-25-09.
e-mail: tipograf_PopovaMG@inbox.ru