

**Министерство образования и науки
Луганской Народной Республики
Государственное образовательное учреждение
высшего образования Луганской Народной Республики**

**«ЛУГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ»**

**Факультет музыкально-художественного образования
имени Джульетты Якубович**

**СОВРЕМЕННАЯ КУЛЬТУРА И ОБРАЗОВАНИЕ:
ИСТОРИЯ, ТРАДИЦИИ, НОВАЦИИ**

*Материалы
Открытой научно-практической конференции
17 декабря 2020*


КНИГА
Луганск 2021

УДК [008+37](06)
ББК 71я43+74я43
С 56

Рецензенты:

Белых Александр Сергеевич – профессор кафедры педагогики ГОУ ВО ЛНР «Луганский государственный педагогический университет», доктор педагогических наук, профессор.

Яровой Василий Михайлович – директор ГУК ЛНР «Луганский центр народного творчества», Заслуженный работник культуры Украины.

Кузниченко Ольга Васильевна – доцент кафедры фортепиано ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств им. М. Матусовского», кандидат педагогических наук, доцент.

Современная культура и образование: история, традиции, новации : матер. С 56 Открытой науч.-практ. конф. (г. Луганск, 17 декабря 2020 г.) / Г.В. Горбулич, О.И. Коночкина, ГОУ ВО ЛНР «ЛГПУ». – Луганск : Книта, 2021. – 302 с.

В сборнике представлены материалы, посвященные различным аспектам взаимодействия культуры и образования. Рассматриваются вопросы современной культуры в историко-философском аспекте, актуальные проблемы теории и практики художественного образования в культурологическом измерении, взаимодействие культуры и медиа в современных условиях, анализируются проблемы современного профессионального образования.

Сборник предназначен для ученых, преподавателей, аспирантов и соискателей, также может быть полезен для студентов культурологического и гуманитарного направления подготовки.

Авторы опубликованных материалов несут полную ответственность за редактирование, подбор и точность предоставленных данных, цитат и других ведомостей. Материалы печатаются на языке оригинала.

УДК [008+37](06)
ББК 71я43+74я43

*Рекомендовано Научной комиссией
Луганского государственного педагогического университета
(протокол № 6 от 16 февраля 2021 г.).*

© Коллектив авторов, 2021
© ГОУ ВО ЛНР «ЛГПУ», 2021

СОДЕРЖАНИЕ

СЕКЦИЯ 1

СОВРЕМЕННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ: ФИЛОСОФСКИЕ, ИСТОРИЧЕСКИЕ И КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

Афонин Ю.В. <i>Тенденции развития мировой культуры в условиях современной цивилизации</i>	7
Бедоева Э.Х. <i>Патриотическая культура обучающейся молодежи в контексте педагогической науки</i>	13
Оселедько М.В. <i>Античная культура в поэзии О. Мандельштама</i>	19
Пиченикова С.Г. <i>Экзистенциализм как философско-эстетическая основа художественного творчества XX столетия</i>	26
Самохина Н.Н. <i>Концепция времени в эстетике И.Ф. Стравинского (по материалам «Музыкальной поэтики»)</i>	37

Афонин Юрий Владимирович,
доцент кафедры культурологии и музыковедения
ГОУ ВО ЛНР «ЛГПУ»,
кандидат исторических наук, доцент

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ МИРОВОЙ КУЛЬТУРЫ В УСЛОВИЯХ СОВРЕМЕННОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Аннотация. В статье рассматриваются некоторые тенденции развития культуры в условиях современной цивилизации под влиянием таких важных факторов, как глобализация, технологический и информационный скачки, социокультурные кризисы и дегуманизация ценностей. Автор анализирует и сопоставляет такие формы современной культуры, как медийная, экранная, информационная, аудиовизуальная, мультимедийная, электронная.

Ключевые слова: шоу-цивилизация, техногенная цивилизация, медийная культура, информационная культура, экранная культура, цифровая культура, массовая культура, аудиовизуальная культура, киберкультура, мультимедийная культура, электронная культура.

Abstract. The article examines some trends in the development of culture in the conditions of modern civilization under the influence of such important factors as globalization, technological and informational leaps, socio-cultural crises and dehumanization of values. The author analyzes and compares such forms of modern culture as media, information, screen, audiovisual, multimedia, and electronic.

Key words: show civilization, technogenic civilization, media culture, information culture, screen culture, virtual culture, digital mass culture, cyber culture, multimedia culture, electronic culture.

Современная цивилизация кардинально преобразует социокультурную динамику развития общества и постоянно вносит существенные изменения в трансформацию глобализированной мировой культуры. Определяя её сущность, ученые называют её постиндустриальной, техногенной, технотронной, программируемой, информационной, информациональной и т.п. В историко-цивилизационном аспекте наиболее разработанными считаются концепции постиндустриальной или техногенной (Д. Белл), информационной (М. Маклюэн) и информациональной (М. Кастельс) цивилизаций.

В культурологическом ракурсе, по нашему мнению, наиболее подходящим термином для её характеристики является понятие «шоу-цивилизация», введенное в научный оборот С.Н. Ильченко. Данный концепт трактуется им, как «современная система информационных связей в социуме, которая характеризуется противоречивыми отношениями между экранной реальностью и эмпирической действительностью, вследствие того, что в

электронных СМИ происходит однонаправленное формирование виртуальной реальности в масштабах общей человеческой цивилизации, независимо от географического фактора. Шоу-цивилизация – феномен имитационной и манипулятивной природы, когда видимое и кажимое определяет сущность содержания любого информационного объекта и субъекта для аудитории независимо от канала распространения» [1].

Доминирующим типом культуры в современном мире является безусловно медийная культура, которая в технологическом отношении опирается в большей степени на систему динамично развивающихся средств массовой коммуникации (СМК) и в меньшей – на СМИ, а в социокультурном плане базируется на устоях массовой культуры. На это прямо указывал один из известных западных учёных в этой области М. Кастельс, подчёркивающий тезис о том, что «информационная эпоха началась не с компьютеризации и Интернета, а с «массовой культуры», которая во второй половине XX века базировалась главным образом на экранных системах – кино, телевидении, видео...» [2]. Среди авторов, заложивших основу для изучения медийной культуры, можно выделить В. Беньямина, А.А. Гука, М. Кастельса, Н.Б. Кириллову, Е.И. Кузнецову, Н. Лумана, М. Маклюэна, А. Моля и др. В современной научной мысли сложилось много различных подходов к её изучению – философский, социологический, информационный, образовательный, искусствоведческий, культурологический и др.

Чаще всего в медийную культуру включают такие её явления и компоненты, как кино, телевидение, прессу, радио, видео, мультимедиа, Интернет, а также зрелищные виды искусства – театр, цирк, поп-музыку и другие культурные формы, опирающиеся на зрелищность – спорт, различные шоу, игровые викторины и т. п.

Медийная культура с технологической точки зрения – это сложное комплексное явление, включающее в себя различные средства, формы, виды коммуникативных технологий. Медийная культура, как понятие, часто употребляется в качестве синонимичного или близкого по смыслу к таким понятиям, как «экранная культура», «аудиовизуальная культура», «электронная культура», «цифровая культура», «киберкультура», «мультимедийная культура» и т.д. В большинстве работ авторы не обозначают четко их предметно-смысловое поле и содержание, поэтому обратимся к анализу их сущности и соотношению между ними.

По отношению к вышеперечисленным дефинициям, медийная культура, на наш взгляд, является наиболее широким понятием, потому что включает в себя и цифровую и аналоговую культуру, электронную и механическую культуру, экранную и не экранную культуру и т.д.

Само понятие «медиа» необычайно широкое и означает «средство», «посредник», «способ», что позволяет трактовать медиа излишне универсально, как любое средство, выполняющее коммуникативную функцию. Однако, по мнению А.А. Гука, возникновение «медиакультуры как явления и как понятия обязано такому средству и посреднику, который

принципиально отличает её от коммуникации телесного происхождения (с помощью речи, жеста, письма, рисунка и т.д.) – машинному способу коммуникации, кардинально меняющему качественные характеристики коммуникативного процесса. В содержание коммуникативного сообщения (текста) в этом случае входит не только общезначимая информация, но и информация, идущая от возможностей того или иного технического средства как знаковой системы» [3].

Как справедливо подчёркивает А.А. Гук, медиакультура и машинный способ формирования и трансляции медийных сообщений связаны между собой неразрывно. Машина, с технологической стороны представляющая собой алгоритмическое устройство, воспроизводящее ту или иную заданную функцию, может быть сложной и простой, электрической, электронной, и механической, репродуктивной и «творческо-интеллектуальной» и т.д. В общем, медийная культура – это такой тип культуры, который функционирует на основе машинизированных информационно-коммуникативных технологий.

Самым важным в данной системе является наличие технического средства или машины, которая выполняет следующие функции:

- печатает словесно-изобразительную графику (книги, газеты, журналы, плакаты, листовки и т.д.);
- передаёт слова, изображения, музыку, шумы по эфиру (радио, телевидение, мобильная связь);
- записывает и воспроизводит слова (речь), изображения, музыку, шумы на определенных носителях (фотография, кино, грамзапись, магнитофонная запись, видео, мультимедиа);
- генерирует, сохраняет и обеспечивает обмен разнородными сообщениями (компьютерная программа, сеть) и в конечном итоге определяет тот или иной вид медийной культуры.

Таким образом, по мнению А.А. Гука, сущностью медийной культуры как техногенного феномена является механицизм её процессов, который проявляется везде и всегда, во всех информационно-коммуникативных машинных актах и противостоит естественной телесности традиционных информационно-коммуникативных средств.

«Экранная культура» как понятие возникает в период становления и развития телевидения, а затем укрепляется в эпоху видео и компьютерной технологии. В этой парадигме системообразующим признаком экранной культуры становится экранное изображение, представляющее собой отображение реальной или вымышленной действительности на плоскости, ограниченной рамками кадра. Экранная культура шире таких понятий как «кинематографическая культура», «телевизионная культура», «видеокультура». Это во многом собирательное понятие, интегрирующее культуру экрана в форме кадра.

Наиболее часто экранную культуру связывают с функционированием динамического звукозрительного образа, изображения. Вместе с тем, если

обратиться к реалиям, экранное изображение часто бывает статичным и нередко «немым», например, современную цифровую фотографию можно чаще увидеть на том или ином экране, чем на традиционном бумажном носителе. При этом совсем не обязательно демонстрация фотографий сопровождается музыкальным или шумовым звукорядом, текстом или речью.

В целом экранная культура – это система динамичных и статичных визуальных либо аудиовизуальных сообщений, объединенных экранным способом генерации и трансляции изображений в форме кадра.

Понятие «аудиовизуальная культура» связано с областью комплексного воздействия сообщения на органы чувств человека. Визуальный и аудио ряд в таком сообщении комплексно и одновременно воздействует на зрение и слух человека. Этот термин также носит интегрирующий характер, включая в себе все виды экранной культуры. Однако по своему содержанию понятие аудиовизуальной культуры выходит за рамки экранной культуры и распространяется на все сферы функционирования аудиовизуального образа. В них сообщение, чаще всего художественное, передается аудитории не через изображение, а напрямую через активацию реальных объектов.

«Аудиовизуальная культура», как понятие, во многом синонимично понятию «экранная культура». Говоря об аудиовизуальной культуре, чаще всего имеют в виду ее экранные формы, потому, что общим началом для них является аудиовизуальная, звукозрительная образность. Однако существуют сферы функционирования экрана, где звуковая составляющая отсутствует или нивелируется, например, в некоторых экранных сообщениях компьютерного монитора или мобильного телефона. В этом смысле экранная культура как понятие включает в себя более широкое содержание. С другой стороны, если понимать аудиовизуальное как универсальную характеристику освоения человеком окружающего мира, то понятие «аудиовизуальная культура» оказывается шире понятия «экранная культура» потому что охватывает более обширную область звукозрительных феноменов всего «видимо-слышимого», произведенного человеком.

Таким образом, по мнению А.А. Гука, в технологическом плане под аудиовизуальной культурой следует понимать систему формируемых и транслируемых звукозрительных сообщений, комплексно воздействующих на воспринимающую их аудиторию. Именно комплексность данного воздействия является системообразующим фактором аудиовизуальной культуры.

«Электронная культура» не может существовать без электронных устройств, которые приводятся в действие электрическим током и его носителями электронами. Первые электронные устройства, предназначенные для коммуникации, появились еще в XIX веке – телеграф, телефон, радио и т.д. Поэтому вряд ли правомерно исторические границы возникновения электронной культуры обозначать серединой XX века, в период массового распространения электронно-вычислительной техники и телевидения.

Вместе с тем отдельные исследователи, говоря об электронной культуре, имеют в виду, прежде всего, современные информационно-коммуникативные технологии, главным образом цифровые.

Так или иначе, как старые, так и современные информационно-коммуникативные средства, аналоговые и цифровые (мобильный телефон, факс, компьютер, кино- и телекамера, аналоговые и цифровые видеокамеры, навигаторы, плееры, планшеты, фотоаппараты и т.д.) также являются электронными устройствами, которые предполагают электрический источник питания. Таким образом, в смысловое поле электронной культуры включаются все виды культур, эксплуатирующих электронные устройства: часть экранной культуры, цифровая культура, мультимедийная культура и т.д. Общей базовой характеристикой, объединяющей их в систему, является электронная природа (электричество), представляющая собой поток заряженных частиц – электронов.

Отсюда, по определению А.А. Гука, в технологическом плане электронная культура – это совокупность технологий и устройств, обеспечивающих функционирование электронных сообщений, природным качеством которых выступает электрическая энергия.

«Цифровая культура» использует для своего функционирования цифровые устройства и создаваемые с их помощью цифровые сообщения. В их основе заложен принцип цифрового кодирования информации с помощью двоичного кода, который и служит системообразующим технологическим фактором для данной культуры. Благодаря цифровому кодированию электронных сигналов, ускорилось действие электронных систем, увеличилась их информационная ёмкость. Это позволило кодировать не только графические, но и звукозрительные сообщения, радиосигналы и т.д. Тем самым пространство цифровой культуры постоянно обогащается и расширяется, вбирая в себя множество явлений культуры:

- в области материальной культуры – это цифровая экономика, традиционная цифровая финансовая сфера и нетрадиционная, в которой появляются современные криптовалюты типа биткоина;

- цифровая массовая культура с её разнообразием и навязчивостью;

- цифровая деловая и повседневная культура, в том числе распространяющаяся в условиях усилившегося в современных условиях контроля за перемещением людей практика идентификации личности с помощью обязательного наличия у неё гаджета с соответствующими программами наблюдения, и куар-кодированием.

Таким образом, цифровую культуру в целом можно обозначить как составную часть или элемент электронной культуры, базирующейся на цифровом кодировании своих сообщений.

«Киберкультура» зародилась в среде пользователей компьютерных сетей. Приставка «кибер» обозначает, прежде всего, принадлежность культуры к ЭВМ, искусственному интеллекту и виртуальному миру. Но системообразующим фактором киберкультуры, по мнению А.А. Гука,

выступает все-таки включенность в сеть, которая является медиатором межличностного взаимодействия в форме чатов, блогов, компьютерных игр, электронной коммерции, новых видов искусства и т.д. «Киберкультура» как понятие шире понятия «компьютерная культура», потому что включает в свое содержательно-смысловое поле сетевые явления, не имеющие непосредственного отношения к компьютеру. В настоящее время многие электронные устройства – телевизоры, видеокамеры, телефоны и т.д. имеют выход на сетевые технологии, обеспечивающие проводную и беспроводную передачу различного рода данных.

«Мультимедийная культура» – это новый тип культуры, возникший на платформе компьютерной технологии, которая имеет способность генерировать, трансформировать, комбинировать, записывать, хранить и воспроизводить в нелинейной последовательности различные по своей природе среды: условно-графические, визуально-реалистические, звуковые. Мультимедийная культура обеспечивает как внутренне (компьютерное), так и внешнее (вне компьютерной среды) бытование мультимедиапродуктов. Системообразующим фактором мультимедийной культуры является наличие цифрового продукта (текстового, звукового, графического, визуального, аудиовизуального), обладающего интерактивными возможностями его потребления.

По мнению А.А. Гука, мультимедийная культура – это прежде всего совокупность компьютерных технологий, обеспечивающих создание и потребление разнородных мультимедийных продуктов, обладающих интерактивными свойствами. Классическим упрощенным примером современной мультимедийной культуры является ставшее популярным сегодня в социальных сетях приложение Тик-ток, позволяющее продуцировать небольшое по объёму экранное произведение и выставлять его для массового просмотра.

Рассмотренные нами культуры в чем-то пересекаются, в каких-то случаях имеют свои специфические границы, но их системообразующими факторами становятся различные основания.

Наиболее широким, можно сказать родовым понятием, является медийная культура. Её системообразующими признаками как технологии являются машинность производства и распространения сообщений и их конвергентность. Исходя из них, А.А. Гук сформулировал такое определение медийной культуры как техногенного феномена – «это совокупность технических информационно-коммуникативных средств (технологий), которые используют машинный способ продуцирования и распространения сообщений, тиражных и конвергентных по своей природе, рассчитанных как на массовое, так и на индивидуальное потребление» [3].

Для развития культуры в обозначенных нами цивилизационно-культурологических параметрах характерны следующие тенденции:

– доминирование медийных форм культуры, технологически порожденных СМК и СМИ, а в социокультурном плане – массовой культурой;

– дальнейшее распространение коммерческой массовой культуры, приобретающей все более всеобъемлющие новые формы (цифровая массовая культура) и создающей внешне привлекательные образы, имиджи и симулякры;

– зрелищность, как основная притягательная черта культурной продукции в условиях шоу-цивилизации, позволяющая привлекать внимание зрительской аудитории и расширять ее потребительский круг;

– развлекательный и рекреационный характер культуры, ориентированный на пассивные и активные формы досуга и эскапизм;

– нарастающий в геометрической прогрессии широкий поток информации, в котором тяжело ориентироваться и легко запутаться обычному человеку. Информационные волны, словно шторм, накрывают современного человека и могут его дезориентировать как в области повседневной культуры, так и в области профессиональной и художественной культуры;

– также следует выделить все более усиливающийся процесс идеологизации и политизации информации, как содержательной части культуры, дальнейшее распространение информационных войн, затруднения в диалоге культур. Отсюда возникают различные меры, ограничивающие или запрещающие те или иные информационные каналы и потоки;

– расширение сферы «мозаичной культуры» (термин А. Моля), в которой формируется фрагментарная, калейдоскопичная, неустойчивая и хаотичная культура современной личности, базирующейся во многом на клиповом мышлении и сознании. По его мнению, современные духовные культурные ценности сегодня стоят в одном ряду с материальными, а продукты культуры «подпадают под действие количественных законов, в основе которых лежит величина информации, ...и стандартных блок-схем, с использованием которых они продуцируются» [4, с. 359];

– стирание и размывание границ между массовой и элитарной культурой, происходящее во многом благодаря стремлению к упрощенной популяризации элитарной, а также и классической культуры. Это также связано с растущими возможностями для обычного человека стать автором того или иного культурного продукта (как правило невысокого качества), созданного при помощи современных гаджетов и технологий и ставшего доступным для просмотра в сети интернета;

– усиление обратной связи между ретрансляторами продуктов культуры и их потребителями. Это особенно характерно для современного телевидения, в том числе российского, федеральные каналы которого имеют свои приложения для гаджетов («Первый», «Смотри»), дающие потребителю возможность просматривать в любое время не только телевизионный контент, но и большое количество дополнительной познавательной

информации к нему. Помимо этого, эти каналы довольно часто используют практику проведения зрительского голосования в тех или иных передачах, чаще всего в формате шоу, с помощью современных технологий, а также ретранслируют зрительские мнения и комментарии в виде текстовой бегущей строки;

– бурное развитие сетевой культуры, связанной с количественным ростом и популярностью разнообразных социальных сетей и мессенджеров в системе новых медиа, появлением блогеров и т. п. С одной – это приводит к рождению новых культурных форм и субкультур, а с другой стороны – к манипуляции широких слоёв населения путем их вовлечения не только в культурную, но и в общественно-политическую сферу.

Список литературы

1. Ильченко С.Н. Шоу-цивилизация: реальность современной медийной практики – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/shou-tsivilizatsiya-realnost-sovremennoy-mediynoy-praktiki>. (Дата обращения: 02.12.2020).

2. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: – https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Polit/kastel/intro.php. (Дата обращения: 03.12.2020).

3. Гук А.А. Медийная культура как техногенный феномен – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: – <http://mic.org.ru/phocadownload/16-guk.pdf>. (Дата обращения: 03.12.2020).

4. Моль А. Социодинамика культуры / А. Моль. – Изд.3-е. – М., 2008.–25 с.

Для ссылки:

Афонин Ю.В. Тенденции развития мировой культуры в условиях современной цивилизации // Современная культура и образование: история, традиции, новации : матер. Открытой науч.-практ. конф. (г. Луганск, 17 декабря 2020 г.) / Г.В. Горбулич, О.И. Коночкина, ГОУ ВО ЛНР «ЛГПУ». – Луганск : Книта, 2021. – 302 с. С. 7-13.