

Сливка Ігор Віталійович,

аспірант

Київського національного університету культури і мистецтв

orcid.org/0000-0002-3303-1108

slivka055@gmail.com

СУЧАСНА ЕКРАННА КУЛЬТУРА ТА ЇЇ ЕМОЦІЙНИЙ ВПЛИВ НА ГЛЯДАЧА

Дослідження емоційного впливу сучасної екранної культури на глядачів є важливим завданням, оскільки вона є не тільки невід'ємною частиною нашого життя, але й має величезний потенціал для формування наших переконань, стереотипів та емоційних реакцій. У цьому контексті виникає потреба у розумінні та зменшенні негативного впливу екранної культури на глядачів.

Помітний ріст застосування різноманітних екранів у сучасному житті став причиною збільшення кількості психологічних проблем, зокрема, тривоги, депресії та інших негативних емоційних станів. Це пов'язано з тим, що використання екранів змінює наш спосіб сприймання світу і може призводити до перенасиченості інформацією та відчуття втоми. Оскільки екранна культура викликає стільки суперечливих емоційних реакцій, важливо здійснити дослідження, щоб зрозуміти їхній дійсний вплив на людей.

Тому в даній роботі буде проаналізовано, які емоційні реакції викликає екранна культура і як ці реакції можуть впливати на здоров'я та самопочуття глядачів. Також будуть розглянуті різні стратегії зменшення негативного впливу екранної культури на емоційний стан глядачів, такі як обмеження часу, проведеного перед екраном, регулярні перерви, використання спеціальних програм для захисту очей та інші.

Отже, метою цієї роботи є розуміння та зменшення негативного емоційного впливу сучасної екранної культури на глядачів. Для досягнення цієї мети будуть проведені дослідження та аналіз елементів екранної культури, які можуть викликати негативні емоційні стани у глядачів. Також будуть розглянуті можливі шляхи зменшення цього емоційного впливу, наприклад, застосування спеціальних технологій або розвиток певних навичок взаємодії з екранами. Результати досліджень можуть бути корисними для практичного застосування в культурному житті та розвагах, з метою збереження психологічного комфорту та емоційного благополуччя глядачів.

Ключові слова: екранна культура, інформаційні технології, емоційний вплив, враження, глядач, зображення, сприйняття.

Slyvka Ihor,

Postgraduate Student

Kyiv National University of Culture and Arts

orcid.org/0000-0002-3303-1108

slivka055@gmail.com

MODERN SCREEN CULTURE AND ITS EMOTIONAL IMPACT ON THE VIEWER

The pervasive use of screens in modern culture has fundamentally changed the way people interact with media and technology, leading to concerns about the potential emotional impact on viewers. While screens have revolutionized entertainment and communication, they have also been linked to increased levels of stress, anxiety and other negative emotional states. This article examines the emotional impact of modern screen culture on viewers and finds possible solutions to mitigate the negative consequences.

The research topic is extremely relevant in the modern world. Because we live in a time when the volume of content is constantly increasing. Today, users have access to a huge number of movies, series, video games and other multimedia products. This makes screen culture an integral part of many people's lives. This, in turn, creates a need to study the psychological impact of screen culture on the psychology and emotional state of the viewer and points to the importance of research in this area. Observations show that content can evoke a variety of emotions,

including joy, fear, sadness, and even aggression. Research on the impact on behavior and society is also needed: Screen culture can also influence the behavior and thoughts of viewers, including their views on social issues, stereotypes and cultural values. Technological progress is important, with the development of technologies, screen culture becomes more immersive and accessible, which makes its impact on the viewer even more significant.

Scientific studies of recent years show that screen culture has a significant impact on the viewer. According to a study published in the journal "Preventive Medicine Reports" by the author V. K. Campbell (7), adolescents who spend more than 5 hours on screen activities daily have a higher risk of depression and other mental illnesses compared to those who spend less time for these actions. However, screen culture can also have a positive effect on viewers. For example, research by scientists Hande Sung, Guido M. van Koningsbruggen, and Thilo Hartmann showed that watching movies or TV shows can increase the level of empathy in viewers (8). In addition, studies have shown that watching television programs can improve mood and reduce stress levels in viewers (9).

So, modern screen culture has both positive and negative effects on viewers. To reduce the negative effects of screen viewing, it is necessary to take regular breaks from the screen, control the amount of time spent in front of the screen, and pay attention to the content of the screen.

To study the peculiarities of the elements of screen culture and their influence on the formation of the emotional state of the audience. The research is aimed at establishing a connection between the characteristics of screen culture and the audience's reaction to it. The goal is also to determine the possibilities of using screen culture as a means of influencing the emotional state of viewers and changing their beliefs and behavior.

Key words: screen culture, Information Technology, emotional impact, impression, viewer, image, perception.

Постановка проблеми. Широке застосування екранів у сучасній культурі докорінно змінило спосіб взаємодії людей із медіа та технологіями, що призвело до занепокоєння щодо потенційного емоційного впливу на глядачів. Хоча екрани зробили революцію в розвагах і спілкуванні, вони також були пов'язані з підвищенням рівня стресу, тривоги та інших негативних емоційних станів. У цій статті досліджено емоційний вплив сучасної екранної культури на глядачів і знайдено можливі рішення для пом'якшення негативних наслідків.

Актуальність теми. Тема дослідження є надзвичайно актуальною в сучасному світі. Оскільки ми живемо в час коли постійно зростає обсяг контенту. Сьогодні в користувачів є доступ до величезної кількості фільмів, серіалів, відеоігор та інших мультимедійних продуктів. Це робить екранну культуру невід'ємною частиною життя багатьох людей. Це в свою чергу створює потребу вивчення психологічного впливу екранної культури на психологію і емоційний стан глядача та вказує на важливість досліджень у цій області. Спостереження показують, що контент може викликати різні емоції, включаючи радість, страх, тугу та навіть агресію. Необхідним також є дослідження впливу на поведінку і суспільство: Екранна культура також може впливати на поведінку та думки глядачів, включаючи їхню точку зору на соціальні питання, стереотипи та культурні цінності. Важливим є технологічний прогрес з розвитком технологій екранна культура стає

більш іммерсивною і доступною, що робить її вплив на глядача ще значущішим.

Аналіз останніх дослідження і публікації.

Наукові дослідження останніх років показують, що екранна культура має значний вплив на глядача. Згідно з дослідженням, опублікованим в журналі «Звіти про профілактичну медицину» автором В. К. Кембел (7) підлітки, які витрачають більше 5 годин на екранні діяльності щоденно, мають вищі ризики депресії та інших психічних захворювань порівняно з тими, хто витрачає менше часу на ці дії.

Проте, екранна культура також може мати позитивний вплив на глядачів. Наприклад, дослідження науковців Ханде Сунг, Гвідо М. ван Конінгсбрюгген, та Тіло Хартманн показали, що перегляд фільмів або телепередач може підвищити рівень емпатії у глядачів (8). Крім того, дослідження довели, що перегляд телепрограм може покращити настрій та зменшити рівень стресу у глядачів (9).

Отже, сучасна екранна культура має як позитивний, так і негативний вплив на глядачів. Щоб зменшити негативні наслідки перегляду екранів, необхідно відволікатись від екранів через регулярні перерви, контролювати кількість часу, проведеного перед екраном, та звертати увагу на вміст перегляду.

Мета статті. Вивчити особливості елементів екранної культури та їх вплив на формування емоційного стану глядачів. Дослідження спрямоване на встановлення зв'язку між характеристиками екранної культури та реакцією аудиторії

на неї. Мета полягає також у визначенні можливостей використання екранної культури як засобу впливу на емоційний стан глядачів та змінення їхніх переконань та поведінки.

Виклад основного матеріалу. Розмірковуючи про екранний характер сучасної культури, слід зазначити, що останнім часом екран займає переважне місце в культурі та житті людини. Невипадково екран є «іконою ХХІ століття», яка концентрує весь спектр узагальнення впливу екрану як на життя кожної окремої людини, так і на всю культуру в цілому. Перелічимо основні параметри цього впливу:

– комп'ютер дає необхідну інформацію, екран комп'ютера допомагає в навчанні, екран збагачує культурну сферу людини, екран дозволяє миттєво опрацювати необхідну інформацію, екран займає основне дозвілля людини сучасної культури, екран дозволяє щоб вирішити фінансові та економічні проблеми, часто екран стає швидким і реальним способом заробити гроші. Зупинимось також на впливі комп'ютера на людину сучасної культури, її спілкування, мислення, мову.

Як відомо, комп'ютер – це технічний засіб, штучно створений людиною для вирішення тих завдань, які виникають у процесі життєдіяльності людини. З цього випливає висновок, що екран повинен бути підпорядкований людині. Відзначаючи цю обставину, Е. Фромм (2010) формулює думку, що головний зміст відносин між людиною та комп'ютером, який полягає в тому, що саме людина, а не технічні пристрої, має стати головною цінністю, оптимальний розвиток людини, а не максимальна продуктивність праці (с. 89–90). Важко не погодитися з тим, що спілкування за допомогою комп'ютера змінює характер міжособистісного спілкування самих людей, визначає зовсім нові особливості цього спілкування. Як відомо, спілкування – це складний процес взаємодії людей, специфічний засіб і форма передачі соціальної та культурної інформації, процес обміну діяльністю, досвідом, знаннями, здібностями.

Проте підкреслимо, що водночас комунікація – це міжособистісний зв'язок культурних і соціальних суб'єктів один з одним, у процесі якого вони сприймають і розуміють партнерів. Оскільки в державі спілкування стало чинником об'єднання людей у різноманітні соціальні спільноти і стало органічною частиною життя

людей і суспільства в цілому, то воно стало виконувати такі функції:

– комунікаційна (обмін інформацією), інтерактивна (взаємодія партнерів), перцептивна (сприйняття і пізнання партнерами один одного), інформаційна форма спілкування, яка передбачає передачу повідомлення в односторонній, монологічній формі та процесуальна форма спілкування, тобто розуміння комунікації як процесу комунікації.

Зауважимо, що використання технічних засобів як засобу комунікації не обмежується комунікативною функцією. Ці інструменти можуть виконувати такі функції: виставляти оцінки, виправляти помилки, забезпечувати опосередковане спілкування людей між собою, розраховувати і прогнозувати той чи інший результат діяльності. Таким чином все це підводить нас до думки про специфіку комунікації у сфері екранної культури, яка опосередкована комп'ютерною технікою. Оскільки винайдення засобів інформаційних технологій значно розширює можливості людського спілкування, екранна культура зовсім не обмежується безпосередньою присутністю індивіда, оскільки має безліч засобів для перенесення цього засобу спілкування в будь-яку точку простору. Безумовно, нові види комунікації, породжені сучасними інформаційними технологіями, надають такі перспективи екранної культурної комунікації: можливість ефективної комунікації один з одним на великій відстані, робить доступним для людини величезний світ мистецьких артефактів, зберігає анонімність користувача, робить спілкування опосередкованим.

Зазначимо, що відомий американський психолог Карл Роджерс висловлює підтримку думці про важливість анонімності як важливого аспекту терапевтичної практики. Він відзначав, що «відчуття анонімності може допомогти клієнту відчувати більшу свободу висловлювати свої думки та почуття, що може бути корисним для досягнення глибокого розуміння себе та здійснення змін» (Rogers, 1961, p. 200).

Проте зауважимо, що анонімність сама по собі створює протиріччя в культурі та суспільстві, оскільки існує досить суттєве протиріччя між потребами суспільства у відкритості та потребами індивідів мати право та можливість говорити анонімно. Відзначимо також, що опосередкування спілкування призводить до

збіднення його людських форм, відбувається відчуження суб'єктів один від одного, зростає дефіцит міжособистісних стосунків.

Водночас відчуження є специфічним соціальним процесом, який характеризується перетворенням діяльності людини на відносно самостійну силу, що домінує над ним. Людина сучасної культури відривається від багатьох складових реальності, переходить у царство фантомних світів, у яких вона добровільно або вимушено існує. Усе це приводить нас до висновку, що екранність сучасної культури може познайомити людину з великими культурними цінностями і тим самим сприяти її інтелектуальному розвитку.

Але водночас це може й перетворити людину на простого споживача примітивних ігрових програм, коли людина відчужена від справжньої культури та плідної інтелектуальної діяльності. Підкреслимо, що це протиріччя породжується саме екраном: людині стають доступними справи та інтереси всього світового співтовариства, і водночас вона перебуває в соціальній ізоляції. Таким чином, вдосконалення екранних технічних засобів, з одного боку, збільшує свободу вибору людиною тієї чи іншої культурної цінності, а з іншого – обмежує сферу міжособистісних комунікацій людей.

Цікаво, що під час перегляду фільму в кінотеатрі відбувається спілкування між глядачами в масштабі глядацького залу, яке зникає з появою телебачення, що звужує сферу спілкування, як правило, до розміру сім'ї. Екран залишається наодинці з користувачем, дозволяючи вам використовувати себе неконтрольовано та поза часовими обмеженнями. Таким чином, в екранній культурі формується інтерактивне спілкування, під час якого індивід може змінювати форму і зміст інформації, що передається, відповідно до своїх смаків і бажань.

Слід зазначити, що якщо в процесі розвитку екранної культури зменшується масштаб міжособистісних відносин, то зростає інтерактивність спілкування. Важливо відзначити, що в кінематографі практично відсутня інтерактивність спілкування, на відміну від телевізійної культури, де глядач має можливість обирати ту чи іншу програму. Відомо також, що на телебаченні використовуються два канали – ефірний та інтерактивний. Інтерактивне телебачення можна використовувати для

демонстрації розважальних програм, укладання угод і в навчальному процесі. До сучасних технологій інтерактивного телебачення відносяться численні приставки, деякі з них мають жорсткий диск, за допомогою якого глядачі можуть змінювати програму перегляду під час телепрограм, робити паузи та виключати фрагменти екрана під час перегляду програм. Інтерактивне спілкування в телевізійному мистецтві також реалізується при виборі мистецьких програм по телефону, при опитуванні громадської думки щодо тієї чи іншої мистецької програми, з кожним днем все більше коригуючи сучасну культуру.

Зупинимося коротко на допустимості поняття «комп'ютерне мистецтво». Використовуючи можливості сучасного екрану через мережу Інтернет, користувач має можливість обирати широкий спектр демонстрації художніх цінностей, а також має можливість брати участь у створенні творів мистецтва. Незважаючи на те, що відсутність професійної підготовки у створенні подібних робіт не дозволяє говорити про мистецтво як таке, не можна не відзначити безумовний вплив сучасних комп'ютерних технологій на мистецтво в таких сферах:

– з одного боку, комп'ютерні екранні технології використовуються у творчості художників і скульпторів, художників і композиторів, з іншого – сучасні інформаційні засоби роблять високу культуру загальнодоступною, тим самим знижуючи її ціннісну планку. Так, наприклад, більшість спроб використання комп'ютерних технологій у мистецтві пов'язані з живописом і малюнком, що робить актуальними в цій сфері два підходи до використання комп'ютера, у першому випадку комп'ютер відіграє роль простого інструменту, у інший – художник задає машині програму, не знаючи, що з цього вийде, що комп'ютер сам створює витвір мистецтва, який лише умовно можна так назвати.

Слід також зазначити, що в традиційній архітектурі моделювання проєктованих будівель зводиться до виготовлення макетів із пластику, сталі та інших матеріалів, фарбування цих моделей, монтажу та фотографування з різних ракурсів для демонстрації замовнику. Внесення змін до моделі або її перегляд часто призводить до повторення цієї роботи, при цьому за

допомогою комп'ютера архітектор може спочатку побудувати модель за допомогою існуючих на даний момент архітектурних програм, змодельовати текстурні і ландшафтні особливості проекту, зберегти необхідну інформацію в пам'яті машини. Згодом, вносячи зміни, архітектор вводить нову інформацію в комп'ютер, а машина бере на себе включення нових даних у загальний проект і, якщо необхідно, побудову нової моделі. Також відзначимо такі перспективні напрямки використання екрана в художній творчості:

– подібна методика існує як вид напряду в музичній творчості, що називається комп'ютерною музикою або електронною музикою, комп'ютери дуже широко використовуються при створенні музичних творів, оскільки музичні синтезатори відтворюють інструменти оркестру і збагачують звуковий діапазон; комп'ютери використовувалися для створення музики, що складається зі звичайних музичних тонів, відтворених синтезатором під керуванням програми, комп'ютерна музика синтезує нові звуки і дає змогу значно спростити оркестровку мелодії; Творчість художника також має перспективи, що, в тому числі й за участю комп'ютера, звільняє автора від низки тривалих, суто технічних робіт, за допомогою таких програмних продуктів, як художник може створювати ескізи, макети майбутніх картин чи самостійні художні роботи на комп'ютері; Перспективним є також використання екранної комп'ютерної культури в театрі, що відбувається переважно шляхом моделювання сценічних декорацій та варіантів світлового оформлення; можливості екрану широко використовуються в літературі як засіб набору, зберігання, обробки та перекладу текстової інформації. Зауважимо, що інтерактивне спілкування – це спілкування за допомогою технічних засобів, і воно не може замінити пряме особисте спілкування, яке людям завжди буде потрібно. Проте не слід забувати, що інформаційно-технічні засоби здійснюють практично миттєву передачу культурних цінностей, стискаючи простір і прискорюючи час. Інформація передається в режимі реального часу, що робить користувача частиною потоку історії, який тече прямо зараз. Маршал Маклюен (McLuhan, 1967) висвітлює проблему зміни свідомості людей під впливом інформаційних технологій,

зазначає: «Якась аномальна сила навіювання, якою володіє телебачення, може служити симптомом для виявлення більш фундаментальної проблеми – зміни типу свідомості і мислення під час переходу людства до нового способу отримання інформації не з аркуша, а з екрана» (р. 45).

Так, пасивне споживання інформації на комп'ютері, телебаченні, аудіо, радіо, телефоні все більше витісняє активні форми дозвілля, творчості, пізнання, формує ригідність мислення, позбавляє людей безпосереднього спілкування один з одним. Звуження особистого простору, відчуженість від живої природи викликає мимовільне бажання спростити картину світу, боязнь прийняття рішень, страх відповідальності.

Слід зазначити, що таке мислення часто задається жорсткою комп'ютерною програмою, підпорядковується правилам формальної логіки, стає однозначним, ніби втрачає діалектичну гнучкість і здатність чути. Воно стає відірваним від суб'єкта, позбавляється його емоційних переживань, інтуїції, справжнього творчого процесу. Усе це призводить до того, що на зміну природничо-науковому підходу приходять штучно-технічний, інформаційний підхід, при якому людина як би індивід активний і бере участь як одиниця свідомості, яка поступово зливається з потоком. знаків і образів, створених екранною культурою. Поступово ототожнення людини з екранною культурою може призвести до втрати ідентичності та зниження загальнокультурного рівня особистості. «Ідентичність – це не щось статичне або незмінне. Вона є процесом, який розвивається та змінюється протягом життя кожної людини. Наша ідентичність визначається не лише нашим походженням, але й тим, як ми взаємодіємо з оточуючими нас культурними середовищами» (Benninger-Huber, 2017). Таке мислення та його продукт – знання можна назвати знеособленим і нетворчим, оскільки особистісне знання – це інтелектуальна самовіддача, яка має швидкість і точність на шкоду емоційності та діалектизму. Звичайно, все це негативно позначається на культурі як міжособистісного спілкування, так і творчої реалізації. У моралі та поведінці людей, в їх культурних потребах на перший план висувається критерій практичної користі, доцільності, людина сучасної культури

стає все більш прагматичною, розсудливою на шкоду своєму емоційному сприйняттю світу. Відзначимо також, що зміна мислення людей впливає на їхню поведінку, потреби та способи їх задоволення, на весь спосіб життя окремої людини та суспільства в цілому. Усе це робить соціально значущим дослідження корекції свідомості людей під впливом комп'ютерних технологій, що перетворюється на нову історичну реальність.

Остання обставина дозволяє говорити про новий тип мислення людини екранної культури як результат відображення процесу комп'ютеризації суспільства. Отримуючи через медіа систему потік уривчастої та випадкової інформації, людина залишається на поверхні явищ без їх критичного сприйняття та вдумливого осмислення. Сучасна культура починає перетворюватися на своєрідне павутиння, в якому накопичуються обривки інтриг і фальші, політичні ігри та потік непотрібної інформації. Сучасна екранна комп'ютерна культура, оснащена потужними інформаційними засобами, також позитивно впливає на мислення людей, оскільки під її впливом сучасне мислення набуває таких властивостей, як злиття образного та логічного відображення дійсності, збагачення людського мислення, але лише за умови цю культуру використовувати дозвано. Оскільки логічне на екрані телевізора, а тим більше на комп'ютері, подається глядачеві у вигляді образів, що робить сприйняття логічного легшим, доступнішим та емоційно забарвленим. Згодом це призводить до реалізації гносеологічної функції екранної культури, яка виступає в різноманітних когнітивних формах, що доповнюють одна одну. Таке взаємо доповнення образного і логічного має психофізіологічну основу в двох півкулях головного мозку, права виконує функцію відображення дійсності у вигляді образів, почуттів, ліва вирішує функції раціонального пізнання. Оскільки обидві півкулі є двома частинами однієї надскладної системи – людського мозку, вони взаємопов'язані, тому що людський мозок працює на основі як логіки, так і образного мислення. У випадку, коли людина мислить виключно логічно, одночасно задіяна нелогічна частина свідомості. Важко однозначно відповісти на питання про те, чи переважає образне чи логічне мислення в комп'ютерній культурі.

Хоча комп'ютерне мислення має мозаїчну та образну структуру, воно допомагає людям швидко та гнучко орієнтуватись у світі, реагувати на події та формувати думки. Проте, не всі нові навички, які набуває людина у сучасній екранній культурі, мають позитивний вплив. Комп'ютерні сайти часто надають різні інтерпретації подій, що може сприяти формуванню різних думок про те, що є правдою (Goffman, 1982, p. 101). «Культурні символи, які представлені в екранній культурі, є ключовими для нашого розуміння світу та спілкування між собою». Однак, їх використання може мати як позитивний, так і негативний вплив на наші емоції та думки. У цьому контексті, дослідження емоційного впливу екранної культури на людей має важливе значення, адже це може допомогти зрозуміти та зменшити негативні наслідки.

Усе це призводить до того, що психологічний портрет користувача продукції екранної культури та її технічних можливостей виглядає наступним чином: внутрішня роз'єднаність, фрагментарність думок людей, підвищена конфліктність, відчуття свого роду культу інформації, односпрямованість поглядів, звичка мислення в категоріях стереотипів і стандартів. Оскільки зміна спілкування під впливом техніки екранної комп'ютерної культури викликає певні зміни в психічній діяльності людей, формує новий стиль цього мислення, то зміни в характері та змісті мислення мають значний вплив на мову, яка органічно пов'язана з мисленням, є засобом спілкування, матеріальною оболонкою мислення, яка впливає на розвиток і формування мови. Традиційно відомо, що мова породжується спілкуванням людей між собою, яке відбувається в процесі людської діяльності, особливо в процесі праці. Саме праця як цілеспрямована активна діяльність людей, діяльність, що має свідомий характер по перетворенню зовнішніх умов існування людини, формує мислення людини та її мову, яка народжується з потреби щось сказати іншому. людина. Ця логіка приводить нас до наступного висновку: оскільки мова виникає як засіб спілкування і виконує цю функцію й сьогодні, цілком природно, що зміна спілкування під впливом екранної культури сприяє зміні мови. У тому випадку, якщо мова як засіб спілкування не використовується або використовується рідше, змінюється сама мова.

Телебачення має безумовний негативний вплив на еволюцію мови, оскільки ведучі та диктори іноді бувають неписьменними та вживають бідні слова, що негативно позначається на мові та мисленні глядачів, а часто й на їх поведінці. Важко не погодитися з тим, що сучасне функціонування екранної культури призвело до того, що в мові склався своєрідний екранний жаргон. Оскільки під впливом швидких змін технічної бази екранної культури з калейдоскопічною швидкістю відбуваються зміни у мові, з'являються нові слова, нові вирази, але сама мова бідніє, стає примітивною. Розглянемо такі зміни в мисленні та мові під впливом інформатизації суспільства, що проявляються в екранній комп'ютерній культурі: реверсія, експозиція. Перша зміна полягає в тому, що в процесі розвитку і функціонування культури відбувається своєрідне відродження ряду раніше дуже значущих, але потім багато в чому втратили свою роль, психологічних компонентів і способів спілкування. Для ранніх етапів розвитку суспільства властива міфологічна свідомість із властивими їй ознаками: ще чітко не відокремилася логічна складова від емоційної сфери, нероздільність у змісті цієї свідомості суб'єкта й об'єкта, нерозривність об'єкта й ознаки, невід'ємність об'єкта й ознаки. міфологічне мислення постає переважно в ознаково-символічній формі.

Міфологема в сучасній культурі замінена виробленими соціальними нормами і правилами спілкування, які не завжди присутні, часом провокуючи первинний, примітивний, досі пригнічений спосіб реагування. Подібний процес відбувається в умовах інформатизації суспільства. Явища і процеси, пов'язані з цією інформатизацією, важко вписати, узгодити з суворими нормами, існуючими в індустріальному суспільстві, не тільки в політичному житті, а й в економіці, духовній культурі, включаючи мислення і мову. Зауважимо також, що оскільки відмова від жорстких норм в екранній культурі супроводжується певною часткою задоволення, то саме приваблива сила екранної культури, виражена у вигляді символів, змушує телеглядача чи користувача комп'ютера годинами сидіти за екраном телевізора чи дисплей комп'ютера, змінюючи їхній стиль мислення та способи його вираження є мовою.

Зупинимося коротко на реалізації реверсії в екранній культурі, зокрема на зміні ролі

писемного мовлення. Писемність сучасних користувачів комп'ютерних мереж набуває атавістичних рис, характерних для писемної культури. Оскільки система електронної пошти відродила навички письмового спілкування, які поступово зникли після появи телефонного та радіозв'язку, нові форми спілкування засвоюються листуванням через комп'ютерні мережі. Відзначимо також, що в екранній комп'ютерній культурі емоційність письмового мовлення викликає значні труднощі, оскільки навички письмового вираження емоцій у більшості людей розвинені слабо, за винятком тих, хто має спеціальні здібності або підготовку. Емоції виражають «емоційні ікони», які заповнюють брак невербальних засобів спілкування в комп'ютерному світі, які є необхідною умовою для повноцінного обміну. «Смайли» – це значки, фігури, що складаються з різноманітних комбінацій: двокрапки – це свого роду реверсія людського письма минулої епохи. Зверніть увагу, що необхідність доповнити слово малюнком – це відлуння далекого минулого. Підкреслимо, що функціонування комп'ютерної культури супроводжується не тільки реверсією, а й як би протилежною тенденцією – експозицією, яка полягає у відмиранні раніше сформованих, але згодом непотрібних умінь, навичок, видів і форм діяльності:

– міжособистісне спілкування замінюється анонімним, набуті комунікативні навички переносяться в соціальну дійсність за допомогою комп'ютера, відбувається спрощення і збіднення безпосереднього міжособистісного спілкування, полісемантична, емоційна мова міжособистісного спілкування замінюється пасивною бляклою, сухою, раціональна мова. Аналізуючи особливості екранної культури та її вплив безпосередньо на екранну культуру кіно, зазначимо, що в інформаційному екранному світі змінюються стосунки людей між собою та з суспільством у цілому. Результатом зміни цих співвідношень частково стала наявність у функціонуванні екранної культури двох тенденцій – масифікації та демасифікації. Оскільки зв'язок екранної культури з масовою визначає масовість самої екранної культури, то до змісту останньої входять численні артефакти світової культури. Широкому колу глядачів і слухачів стають доступними найбільші бібліотеки та відомі музеї світу, пам'ятки

архітектури та історії, концертні зали та театри. Доступність численних культурних артефактів десяткам мільйонів людей призводить до поширення масових форм їх життя. Зупинимося коротко на демасифікації: сучасні інформаційні технології створюють нову культурну глобальну спільноту людей, не позбавляючи їх індивідуальності. Людина може отримати і передати будь-яку потрібну їй інформацію в потрібний час і в будь-якому місці, миттєво зв'язатися з потрібною людиною чи установою. Сучасні ЗМІ все більше переходять у режим задоволення естетичних потреб різних груп споживачів та окремих абонентів. Мануель Кастельс в своїй роботі «Мережеве суспільство» пише, що сучасні інформаційні технології дають змогу отримувати не масову, а індивідуальну інформацію, яка відповідає потребам споживача. Усе це призводить до того, що ЗМІ перетворюються на свою протилежність і стають засобами індивідуального інформування. Виникає відчуття, ніби мережеві та телекомунікаційні технології існують для однієї людини (Castells, 1996, pp. 163–164).

Згодом усе це призводить до того, що нова комунікаційна система, породжена екранною культурою, одночасно інтегрує у глобальному масштабі виробництво та розповсюдження слів, звуків і зображень у нашій культурі та адаптує їх до особистих смаків і настроїв індивідів. Таким чином, демасифікація культури посилює роль особистісного, індивідуального начала. Але водночас це позбавляє його реальної соціальної адаптації. Слід зазначити, що на основі творчого ставлення до інших особистостей і до себе люди організують свої потреби і бажання, стають тотожними собі. Саме ідентичність дозволяє відмежуватися від зовнішнього світу, допомагає досягнути свій внутрішній світ, само реалізуватися. Формування ідентичності відбувається під впливом зростаючої різноманітності суспільства, середовища проживання людини, що особливо характерно для періоду становлення інформаційного суспільства. Важко не погодитися з тим, що людина сучасної культури в умовах динамічних соціальних і технологічних змін часто почувається невпевнено. Це пов'язано з тим, що існує конфлікт між глобалізацією людського життя, залученням особистості до загального та індивідуального внутрішнього світу людини актуалізує проблему

ідентичності. Важливо також, що в історичний період, який характеризується деструктуризацією організацій, делегітимацією інститутів, зникненням основних соціальних рухів і ефемерним характером культурних проявів, ідентичність стає головним джерелом особистих смислів. Останні формуються на основі уявлень людей про те, ким вони є, а не на основі реальних взаємодій із зовнішнім світом. Останнє, по суті, порушує екранну комп'ютерну культуру. Слід зазначити, що процеси демасифікації екранної культури не можна відокремити від процесу її масовізації, оскільки людина сучасної культури може задовольнити свої смаки та бажання в процесі споживання мистецьких артефактів, оскільки має можливість обирати широкий спектр інформації, яку йому пропонує культура. Усе це призводить до фундаментальної трансформації культури, зміни її основних тенденцій на основі впровадження нових інформаційних технологій.

Слід також зазначити, що в процесі демасифікації відбувається поступовий перехід від писемної культури до аудіовізуальної, газетні, журнальні та книжкові статті витісняються телевізійними та комп'ютерними екранами.

Висновки. Можна зазначити, що екранна культура впливає на уніфікацію та інтеграцію виробництва та розповсюдження зображень, звуків та слів у глобальному масштабі. Однак, вона також може бути відповідальною за поширення спільної культурної мови та створення зв'язків між культурами різних країн та народів. Зрозуміло, що екранна культура адаптується до особистих смаків та настроїв, але вона також допомагає збагачувати наші знання та розширювати світогляд.

Що стосується негативних наслідків, то можна зазначити, що екранна культура може спричинити розбещення глядача та позбавляти його ідентичності та соціальної адаптації. Ідентичність допомагає людям відмежуватися від зовнішнього світу та допомагає досягнути свій внутрішній світ, тому втрата ідентичності може бути шкідливою. Звісно, це негативно позначається на культурі як міжособистісного спілкування, так і творчої реалізації.

У моралі та поведінці людей, в їх культурних потребах на перший план висувається критерій практичної користі та доцільності, що може відображати прагматичний підхід людини до

світу. Однак, слід зазначити, що це не означає, що людина сучасної культури стає все більш розсудливою на шкоду своєму емоційному сприйняттю світу. Натомість, її культурні потреби можуть розширюватися та ускладнюватися, включаючи нові форми вираження та сприйняття культури, які виникають завдяки технологічному прогресу та глобалізації. Таким чином, сучасна культура може бути сприйнята як багатшарова та складна, яка включає в себе різноманітність практик та виражень, що сприяють як особистому, так і соціальному розвитку людини. Хоча, при цьому слід зберігати баланс між прагматичним та емоційним сприйняттям світу, щоб не втратити свою ідентичність та соціальну адаптацію.

У подальшому можливе дослідження впливу екранної культури на ідентичність та соціальну адаптацію людей. Дослідження можуть

розглядати, як змінюються практики та виразні засоби на екрані та як це впливає на ідентичність та соціальну адаптацію користувачів. Можна також досліджувати взаємозв'язок між екранною культурою та культурною диверсифікацією, зокрема, як екранна культура може допомогти відкривати нові культурні враження та створювати нові спільноти. Дослідження можуть також зосередитися на розумінні того, як різноманітність виразних засобів екранної культури впливає на культурну спадщину та творчість, зокрема, як вона може допомогти зберігати та переосмислювати культурні норми та цінності.

Перспективи подальших досліджень.

У подальшому планується виокремити інші аспекти впливу екранної культури такі як глибше розуміння емоційних реакцій, моральні та етичні аспекти.

Список використаних джерел:

1. Фромм Е. (2010). Мати чи бути. / О. Михайлова, А. Буряка, Пер. Київ: Український письменник. 89–90 с.
2. Роджерс К. Р. (1961). Про перетворення в людину: Погляд терапевта на психотерапію. / К. Р. Роджерс. Видавництво Houghton Mifflin. 200 с.
3. МакЛуен М. (1967). Засіб – це повідомлення. / М. МакЛуен. Нью-Йорк: Видавництво Bantam. 45 с.
4. Беннінгер-Хюбер Е. (2017). Тотожність, різноманіття і мистецтво. / Е. Беннінгер-Хюбер. Берклі.
5. Гоффман Е. (1982). Ритуал взаємодії: Есе про обличчя-до-обличчя поведінку. / Е. Гоффман. Видавництво Pantheon. 101 с.
6. Кастельс М. (1996). Зростання суспільства мережі. / М. Кастельс. Видавництво Blackwell.
7. Кембелл В.К. (2018). Асоціації між витратою часу на перегляд екрану та низьким психологічним благополуччям серед дітей та підлітків: Докази з популяційного дослідження. / В. К. Кембелл. 271–283 с. URL: <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>
8. Сунгур, Х., ван Конінгсбруген, Г.М., & Гартманн, Т. (2019). Психологічні сигнали відстані в онлайн-повідомленнях: Взаємопов'язаність імовірності та просторової відстані. / Х. Сунгур., Г. М. ван Конінгсбруген., *Журнал медіа-психології: Теорії, методи та застосування*. 65–80 с. URL: <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000229>
9. Райнеке, Л., Олівер, М.Б. (2016). Використання медіа та благополуччя: Стан справ та відкриті питання. У. / Л. Рейнке., М. Б. Олівер. Посібник Рутледж з використання медіа та благополуччя: Міжнародні погляди на теорію та дослідження позитивних впливів медіа. 3–13 с. URL: https://www.academia.edu/38379793/Reinecke_Oliver_Media_use_and_Well_being
10. Деклан Д. (2002). Актор та Мета. / Д. Деклан. Видавництво Ніка Херн. URL: http://www.interferences-huntheater.ro/2016/en/news/declan-donnellan-the-carnal-space-workshop-for-young-actors/index.php?page=vf&pid=0022_3e96c
11. Альфьорова, З.І. (2007). Культурологічні підходи до проявів масового візуального. / З.І. Альфьорова. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 8–15 с. URL: http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILA=&2_S21STR=had_2007_2_2
12. Соболевська, С. О. (2019). Український аматорський театр у культурних процесах XX-XXI століття. / С. О. Соболевська., *Культура і сучасність*. 205–209 с. URL: <https://doi.org/10.32461/2226-0285.2.2019.190642>
13. Погребняк, Г. П. (2013). Авторський кінематограф крізь призму мистецької особистості: Монографія. / Г. П. Погребняк. Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв. URL: https://nakkkim.edu.ua/images/vidannya/monohrafi/Pogrebniak_Avtorskiy_kinematograf.pdf
14. Сіверс, В. А., Бугайова, О. І. (2022). Джерело художнього творіння: Праця Мартіна Гайдеггера як методологія розуміння творчості. / В. А. Сіверс., О. І. Бугайова, *Культура і сучасність*. 2022. 16–23 с. URL: https://www.researchgate.net/publication/366679899_Martin_Heidegger's_Work_The_Origin_of_the_Work_of_Art_as_Methodology_for_Understanding_Creativity

15. Андросова, Д. В., Маркова, О. М. (2022). Методологічні пересічення й антитези: Антропологія та культурологія. /Д. В. Андросова, О. М. Маркова. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2022. 3–8 с. URL: <http://elib.nakkkim.edu.ua/handle/123456789/4301>

16. Пушонкова, О. А. (2022). Культуротворчий потенціал архаїзації візуальності: образотворення, режими бачення, практики. /О. А. Пуцконова. *Культура і сучасність*. 2022. 62–69 с. URL: http://elib.nakkkim.edu.ua/bitstream/handle/123456789/4366/Kultura_i_suchasnist_1_2022_DOI-62-69.pdf?sequence=1

References:

1. Fromm. E. (2010). *To have or to be*. Kyiv: Ukrainian writer [in Ukrainian].
2. Rogers. C. (1961) *On Becoming a Person: [A Therapists View of Psychotherapy]*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.
3. McLuhan, M. (1967). *The Medium is the Message*. Bantam Books.
4. Benninger-Huber E. (2017). *Identity, Diversity and the Arts* Berkeley. (https://www.youtube.com/watch?v=J8_QB7V1DwQ)
5. Goffman E. (1982). *Interaction Ritual [Essays on Face-to-Face Behavior.]* Pantheon Books edition.
6. Castells M., Carrera G. (1996). *The Network Society*. London: Blackwell Publishers.
7. Campbell W. K. (2018). *Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study*. Preventive [Medicine Reports], 271–283. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>
8. Sungur H., van Koningsbruggen, G. M., Hartmann, T. (2019). *Psychological distance cues in online messages: Interrelatedness of probability and spatial distance*. Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications, 31(2), 65–80. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000229>
9. Reinecke L., Oliver M. B. (2016). Media use and well-being: Status quo and open questions. In The Routledge handbook of media use and well-being: *International perspectives on theory and research on positive media effects* Routledge. (pp. 3–13). https://www.academia.edu/38379793/Reinecke_Oliver_Media_use_and_Well_being
10. Declan D. (2002). *The Actor and the Target*. Nick Hern Books.
11. Alfyorova Z. I. (2007) *Cultural approaches to mass visual manifestations*. Bulletin of the Kharkiv State Academy of Design and Arts. № 2. 8–15 [in Ukrainian].
12. Sobolevska S. O. (2019) *Culture and modernity: an almanac*. Ukrainian amateur theater in the cultural processes of the 20th–21st centuries.. Kyiv: Millennium, № 2. 205–209 [in Ukrainian].
13. Pogrebnyak H. P. (2012) *Author's cinematography through the prism of artistic personality: [a monograph.]* Kyiv: NAKKKiM, 128 [in Ukrainian].
14. Sievers V. A. Bugayova O. I. (2022) The work of Martin Heidegger *The source of artistic creation as a methodology for understanding creativity*. Culture and modernity: an almanac. № 2. 16–23 [in Ukrainian].
15. Androsova D.V. Markova O.M. (2022) *Anthropology and cultural studies: [methodological intersections and antitheses.]* Bulletin of the National Academy of Managers of Culture and Arts. № 2. 3–8 [in Ukrainian].
16. Pushonkova O. A. (2022) *Cultural potential of archaization of visuality [image creation, modes of vision, practices]*. Culture and modernity: an almanac. № 1. 62–69 [in Ukrainian].