

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ
УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І
МИСТЕЦТВ**

Інститут практичної культурології та арт-менеджменту
Кафедра культурології та міжкультурних комунікацій

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття освітнього ступеня бакалавр

на тему :

“Екранна культура у формуванні соціального інтелекту”

Виконала студентка 4 курсу
групи БКР-31-9
спеціальності:
034 “Культурологія”
Малаховська Яна Вікторівна

Науковий керівник:
кандидат філософських наук,
доцент, професор кафедри
Осадча Лариса Василівна

Рецензент:
доктор філософських наук,
професор
Крилова Світлана
Анатоліївна.

Допустити до захисту
Протокол засідання кафедри
від «__»____20__ р. №____
Завідувач кафедри _____
(_____)_____
(підпис) (ініціали, прізвище)

Київ-2023

Анотація

Малаховська Я.В. Екранна культура у формуванні соціального інтелекту.

Дипломна робота на здобуття освітнього ступеня “бакалавр” за спеціальністю 034 “Культурологія”. Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, Міністерство культури та інформаційної політики України. Київ, 2023. Структура роботи: 3 розділи, 9 підрозділів, 34 джерела.

Актуальність даної дипломної роботи у визначенні та аналізі впливу розвитку екранної культури на соціокультурні процеси. Особлива увага приділяється розгляду взаємодії віртуального та реального просторів, їх акультурації та взаємного впливу. Додатково, робота пропонує критичний огляд диктативного ефекту, який може супроводжувати використання екранів у сучасному суспільстві. Це дозволяє зрозуміти, як екранна культура змінює спосіб сприйняття, комунікації та взаємодії людей, а також виявити наслідки цих змін для суспільства в цілому.

У роботі піднімаються питання створення нових жанрів мистецтва під впливом медіареальності, впливу віртуальної реальності на зміни в розвитку соціального інтелекту, а також роль екрану у процесі ведення “розумної” війни.

Використані такі методологічні прийоми, як загальнонаукові методи дослідження - аналіз, узагальнення, порівняння. Структурно - функціональний аналіз та герменевтичний метод були задіяні для ознайомлення з літературою, екранними творами та розуміння сучасних тенденцій екранної культури.

Ключові слова: екранна культура, діджиталізація, медіареальність, соціальний інтелект, медіа-простір.

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. Теоретичні засади дослідження екранної культури	
контексті її виховного та освітнього потенціалу	7
1.1 Підходи до визначення поняття соціального інтелекту як культурно-комунікативної компетентності людини	7
1.2 Культурний капітал як чинник соціальної мобільності та культуротворчості	10
1.3 Екранна культура як різновид сучасної візуальної культури	13
РОЗДІЛ 2. Потенціал екранної культури для формування культурного капіталу	15
2.1 Генеалогічні віхи формування екранної культури	15
2.2 Вплив медіареальності на процеси мислення.....	17
2.3 Екранний всесвіт як засіб інкультурації.....	19
РОЗДІЛ 3. Екранна культура у практиках комунікативних взаємодій ...	25
3.1 Екранні форми сучасного мистецтва	25
3.2 NFT як нова форма медіамистецтва.....	28
3.3 Екранна культура як засіб ведення “розумної” війни	30
ВИСНОВКИ	36
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	40

Вступ

Актуальність теми представленої дипломної роботи полягає у необхідності наукової рефлексії щодо питань динаміки соціокультурних процесах під впливом розвитку екранної культури як окремого простору акультурації, де поєднуються віртуальне та реальне, а також критичного огляду маніпулятивного потенціалу екранної культури.

Людство вимагає постійного забезпечення своїх потреб, таким чином створюючи речі, що одночасно змінюють не тільки спосіб їх життя, але і хід їх думок. Таким чином створюється медіареальність, що не тільки відображає реальне, як ширма, але й продукує власні сенси, що диктуються, не лише намірами людей вирішити певні смисложиттєві питання, але і комерційними перевагами й перспективами цих нових практик.

Екран, як рупор цієї медіареальності, постає невід'ємною частиною існування і комунікації кожного сучасного *homo sapiens*: від робітника – до керівника; від продавця – до покупця; від особи літнього віку – до дитини. Посівши таке важливе місце у соціальній культурі, він створює свою – екранну культуру.

Візуальний спосіб сприйняття інформації екрану відрізняється від візуального способу сприйняття текстової інформації, чи аудіальної. Він відбувається за допомогою чуттєвого сприйняття образів.

З появою екранного способу трансляції образів відбувається зміна відношення до інформації та культурного споживання, зміна соціальних норм та поведінки, яка пов'язана з використанням екранів, роль соціальних мереж у формуванні ідентичності, питання приватності та безпеки в інтернеті, ефективне використання екранів в освіті та інших сферах життя.

Теоретико-методологічна база дослідження: було використано загальнонаукові методах дослідження – аналіз, узагальнення, порівняння, синтез. Такі спеціально-наукові методи, як структурно - функціональний

аналіз та герменевтичний метод були задіяні для ознайомлення з літературою, екранними творами та розуміння сучасних тенденцій екранної культури.

В роботі були розглянуті ідеї доробки таких авторів: П. Веннел, Г. Дженкінс, П. Уїліс - критична теорія; Ж. Бодрійяр, Б. Айзекс, Ш. Ортнер, Б. Коуп, П. Бурд'є – у відношенні робіт про зміни у функціонуванні екранних засобів; Ж. Дерріда, М. Фуко, Е. Фромм – представили філософський аналіз антропологічних перспектив розвитку екранної культури. Вартими уваги є роботи українських дослідників А. Колодко, Є. Ворожейкіна, котрі аналізують, зокрема зміну дозвілєвих практик та тайм-менеджменту під впливом поширення екранної культури як способу задоволення інтерактивних, комунікативних, освітніх потреб.

Метою бакалаврської роботи є дослідження інтеграційного, виховного, освітнього, адаптаційного потенціалу екранної культури в контексті реалізації актуальних соціокультурних потреб людей.

Об'єктом дослідження є екранна культура як засіб інкультурації та соціалізації

Предмет дослідження – вплив екранної культури на формування соціального інтелекту

Завдання дипломної роботи

- окреслити межі поняття соціальний інтелект;
- визначити ключові поняття дослідження;
- розглянути екранну культуру як складову візуальної культури;
- простежити історичний розвиток використання екрану в комунікативних інтеракціях та етапи формування екранної культури;
- зазначити можливі варіації впливу реальності створеної екраном на мисленнєві процеси груп індивідів;

- дослідити вплив епохи екрану на створення нових жанрів мистецтва, нових способів його презентації;
- розкрити специфіку застосування екрану для ведення «розумної» війни;

Наукова новизна цієї роботи полягає в тому, що:

- уточнено поняття соціальний інтелект, а також розкриті ключових понять дослідження – «медіареальність», «віртуальна реальність», «візуальна культура», «культурний капітал», «соціальний капітал»,
- розглянуто екранну культуру, як інноваційну складову візуальної культури,
- визначено етапи розвитку культури екрану,
- окреслено сфери найбільш значущого впливу медіареальності на широкі маси споживачів,
- проаналізовано культуру екрану як засіб інкультурації,
- досліджено жанрову специфіку екранного мистецтва, зокрема мережевої творчості,
- проаналізовано використання екрану у веденні російсько-української війни

Структура роботи: дослідження складається зі вступу, трьох розділів, 9 підрозділів, висновків, списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1.

Теоретичні засади дослідження екранної культури у контексті її виховного та освітнього потенціалу

1.1 Підходи до визначення поняття соціального інтелекту як культурно-комунікативної компетентності людини

Поняття “соціальний інтелект” вперше було запропоноване Е. Торндайком у 1920-му році як здатність розуміти природу людських вчинків і ставитися до них з розумінням. Соціальний інтелект репрезентується шляхом вербальної та невербальної взаємодії у загально-психологічному підході.

У соціально-психологічному підході “соціальний інтелект” розуміється як - **каузальна атрибуція** [16]. Це процес приписування причин подій, поведінки людей або становища на основі спостережень та оцінки інформації. У процесі каузальної атрибуції люди намагаються прив’язати причини поведінки або подій до внутрішніх чи зовнішніх факторів. *Внутрішні* атрибуції пояснюють поведінку через внутрішні характеристики, такі як особистість, мотивація або здібності. *Зовнішні* атрибуції належать до таких факторів, як обставини, соціальна ситуація або вплив оточення.

У сучасних дослідженнях поняття "соціальний інтелект" та "соціальна компетентність" зустрічаються окремо, несучи різний сенс та шляхи реалізації. Соціальний інтелект є глобальною здібністю, яка базується на комплексі інтелектуальних, особистісних, комунікативних та поведінкових рис, а також на рівні енергетичного забезпечення процесів саморегуляції. Ці риси впливають на передбачення розвитку міжособистісних ситуацій, інтерпретацію інформації та поведінки, готовність до соціальної взаємодії та прийняття рішень.

В той час, соціальна компетентність – це система знань про соціальну дійсність та про себе, система складних соціальних вмінь та навичок взаємодії, поведінкових сценаріїв для типових соціальних ситуацій, що дозволяють швидко та адекватно адаптуватись до існуючих обставин.

Спільне в цих поняття те, що вони допомагають правильно оцінити ситуацію та адаптуватися до соціальних змін.

Соціалізація, як провідне поняття в соціальній психології, відображає процес формування особистості і включає у себе вступ людини до певної соціальної групи або спільноти. Цей процес забезпечує розвиток соціальної адекватності та формування необхідних навичок. Серед таких навичок важливе місце займають соціальний інтелект та соціальна уява.

“Соціальний інтелект є багатокomпонентним когнітивним явищем, на яке певним чином впливають особливості відображення та переробки суб’єктом інформації.” [28].

Соціальний інтелект є специфічним когнітивним утворенням, яке сприяє ефективності соціальної активності особистості. Він представляє особливу форму організації ментального (розумового) досвіду людини у сфері соціальної взаємодії. Проявляється у спілкуванні, спільній діяльності, груповій та міжгруповій взаємодії, управлінні та керівництві, і на практиці є когнітивною основою комунікативної компетентності. Формування соціального інтелекту базується на процесі **інтеріоризації культурного досвіду**.

Інтеріоризація культурного досвіду - це процес, за якого індивід сприймає інформацію, норми, цінності та уявлення про світ, які передаються йому соціальним оточенням і культурою, і внутрішньо усвідомлює їх, робить своїми власними. Цей процес відбувається в результаті сприйняття та інтерпретації соціальних впливів, які оточують людину протягом її життя.

Соціальний інтелект розглядали вчені у аспекті соціальної та комунікативної компетентності М. Форд, М. Тісак, у аспекті соціальної адаптації - Д. Кітінг, Ф. Чапін, Н. Кентор, у аспекті самооцінки - Н. Марлоу, Н. Фредріксон, Л. Браун, у аспекті соціальної інтерпретації - Р. Ентоні, Р. Розенталь.

У 1980-90-х роках соціальний інтелект почав розглядатися як здатність до пізнання.

Соціальний інтелект складається з чотирьох компонентів:

- комунікативно-особистісного потенціалу;
- когнітивної складової;
- поведінкової складової;
- емоційної складової;

Комунікативно-особистісний потенціал включає в себе властивості, які впливають на якість спілкування з іншими людьми, когнітивна складова дозволяє розуміти інших людей, їхні емоції, поведінку та мотивацію, поведінкова складова дозволяє ефективно взаємодіяти з іншими людьми, управляти конфліктами та спільно працювати в групі, а емоційна складова дозволяє розуміти, виявляти та регулювати як власні, так і чужі емоції.

Таким чином, соціальний інтелект – це сукупність здібностей особистості, а також її вміння, розпізнавати та розуміти складні взаємозв'язки та залежності у соціальній сфері, який формується через взаємодію та спілкування у процесі людської діяльності. Соціальний інтелект виконує важливі функції співіснування і взаємодії у соціумі: адаптування, саморозвиток, пізнання та оцінка, рефлексія, інтеграція, прогнозування.

1.2 Культурний капітал як чинник соціальної мобільності та культуротворчості

Культурний капітал представляє собою накопичення знань, поведінки та навичок, які особа може використовувати для демонстрації своєї культурної компетентності та соціального статусу. Вперше термін був використаним французьким соціологом П'єром Бурдьє в його статті 1973 року «Культурне відтворення та соціальне відтворення». Бурдьє визначив культурний капітал як набір символічних елементів, таких як навички, освіта та знання, які людина може використати, щоб отримати перевагу в суспільстві (30).

Інші вчені, які досліджували культурний капітал, включають Джеймса Коулмана та Джона В. Мейєра. Робота Коулмана була зосереджена на зв'язку між сімейним походженням і рівнем освіти, тоді як робота Мейєра досліджувала роль культурного капіталу в інституціоналізації культурних цінностей і практик.

Культурний капітал включає такі складові:

- культурні навички та знання – знання про культуру, історію, мистецтво, мову та інші аспекти культури, які можуть бути використані для розвитку та просування в різних сферах життя,
- соціальні мережі та зв'язки – знайомства та контакти, що можуть допомогти в розвитку кар'єри та успіху в бізнесі, політиці та інших галузях,
- культурні цінності та норми – моральні та етичні принципи, які дозволяють успішно функціонувати в суспільстві та спілкуватися з іншими людьми.
- культурні продукти – мистецькі твори, література, музика, фільми, театральні постановки та інші культурні продукти, які можуть

приносити економічний дохід та сприяти розвитку культури в суспільстві.

Культурний капітал може бути використаний як інструмент для соціальної мобільності, тобто для досягнення успіху та просування в суспільстві, зокрема, в галузях, пов'язаних з культурою, мистецтвом та наукою. Водночас, культурний капітал має значення для збереження та розвитку культурної спадщини та ідентичності.

Соціальний інтелект включає в себе культурний капітал, який відповідає за більш глибокий аналіз на культурному рівні і адаптацію до середовища поширення тієї чи іншої культури.

До ключових понять дослідження відноситься “екранна культура”, “екран”, “медіареальність та медіафілософія”, “віртуалізація реальності”, “діджиталізація”.

Медіафілософія – це нова галузь філософського знання, яка з'явилася у 90-х роках ХХ століття. Вона досліджує актуальні проблеми комунікативного поля сучасного суспільства та має значення як онтологічна і епістемологічна дисципліна.

Медіафілософія зосереджується на розумінні медіареальності як віртуального простору, який є бажаним та важливим для сучасної людини. Вона досліджує, як медіа впливають на наше сприйняття світу та як ми сприймаємо інформацію через них.

Крім того, медіафілософія також розглядає медіальність як здатність до пізнання. Вона досліджує, як медіа впливають на наші знання, переконання та світогляд. Це дає можливість розуміти роль медіа в формуванні наших уявлень про світ та самого себе.

Таким чином, медіафілософія є важливою галуззю, що допомагає розкрити глибинні філософські аспекти, пов'язані з медіа та їх впливом на наше сприйняття, знання та розуміння світу.

У своїх роботах медіареальність досліджували такі вчені : П. Бурдьє, П. Бергер, С. Іванов, С. Квіт, Т. Лукман, Н. Луман, М. Мак-Комбс, Д. Шоу та інші.

Медіареальність – це реальність, знаково-символічне інформаційне середовище, яке вироблене, представлене та відособлене засобами медіа. Вона потребує досліджень з боку таких наук, як філософія, медіафілософія, журналістика, політологія, культурологія та ін.

Діджиталізація – це процес перетворення аналогової інформації, технологій, послуг і процесів у цифровий формат. Це означає перехід від традиційних аналогових методів зберігання, обробки і передачі даних до використання цифрових технологій, які базуються на обробці і передачі інформації у вигляді бітів 0 і 1.

Діджиталізація охоплює широкий спектр сфер, включаючи комунікації, медіа, бізнес, освіту, культуру, науку, медицину та інші. Це включає в себе перехід до цифрових пристроїв, таких як комп'ютери, смартфони, планшети, використання цифрових платформ і сервісів, передачу даних через Інтернет, а також зберігання і обробку інформації в цифровому форматі.

Діджиталізація має багато переваг, таких як швидкий доступ до інформації, полегшення комунікації, підвищення ефективності бізнес-процесів, зручність споживання контенту, автоматизація процесів та багато іншого. Вона також впливає на соціальні, економічні і культурні аспекти суспільства, змінюючи спосіб життя, роботи, навчання і розваг людей.

1.3 Екранна культура як різновид сучасної візуальної культури

Слово «візуальний» походить від латинського слова «*visus*», що означає «зір» або «бачення».

Візуальна культура – це поняття, що описує сукупність знань, цінностей, навичок та сприйняття, пов'язаних з візуальними елементами і

виразами у культурному контексті. Вона охоплює сприйняття, розуміння і інтерпретацію візуальних об'єктів, таких як мистецтво, дизайн, фотографія, кіно, реклама, мода та інші візуальні форми вираження.

Частиною візуальної культури є екранна культура, яка охоплює всі види мистецтва, що передаються безпосередньо через екран. Це змінило розуміння і можливості візуальної культури, дало їй неймовірне поширення, особливо з початком епохи інтернету.

Екранна культура – це особливий вид культури, що базується на синтезі технологій і творчості, звуку та зображень, що відображаються на екрані як його матеріальному носії.

В епоху цифрових технологій екрани стають все більш присутніми в нашому повсякденному житті. Вони створюють нові можливості для сприйняття, спілкування, розваг і навчання. Візуальний контент, який ми споживаємо через екрани, впливає на наш спосіб сприйняття світу, формує наші естетичні уподобання і впливає на наші культурні норми і цінності.

Екранна культура включає в себе використання екранів для споживання медійного контенту, створення та поширення власного візуального вмісту, спілкування через соціальні медіа та взаємодію з цифровими інтерфейсами. Вона враховує такі аспекти, як візуальний дизайн, композиція, кольори, рух, звукове супроводження та інші елементи, що впливають на сприйняття та емоційну реакцію на контент.

Зручність доступу та швидкого масового поширення за допомогою екранів несе всебічний вплив інформації на маси. В такому величезному потоці все важче притримуватися інформаційної гігієни.

Завдячуючи своїй динамічності, екран не поступається місцем ні одному іншому засобу відтворення і передачі інформації.

Висновки до першого розділу:

Таким чином, соціальний інтелект - це здатність розуміти, сприймати та ефективно взаємодіяти з іншими людьми. Він включає в себе набір навичок та компетенцій, які дозволяють людині справлятися успішно в соціальних ситуаціях, розуміти емоції та наміри інших людей, а також виявляти емпатію та проявляти соціальну свідомість.

Культурний капітал - сукупність знань, що визначають культурну ідентичність і соціальний статус людини або групи. Він включає в себе освіту та рівень знань, соціальні цінності та норми, розуміння культурної ідентичності. Культурний капітал може мати вплив на соціальний статус людини, її можливості розвитку, соціальні зв'язки та успіх у різних сферах життя, таких як освіта, робота, мистецтво і політика.

Екранна культура належить до візуальної культури, але є принципово новим виміром розуміння, передачі та сприймання інформації. За допомогою екрану інформація та можливості стають доступнішими, але при цьому, через неймовірну кількість інформації все важче контролювати її якість і правдивість.

Медіафілософія зосереджується на розумінні медіареальності - це віртуальний простір, який є бажаним та важливим для сучасної людини. Вона досліджує, як медіа впливають на наше сприйняття світу та як ми сприймаємо інформацію через них.

Екранна культура і соціальний інтелект напряму пов'язані і впливають на формування один одного. З появою соціальних мереж та електронних ЗМІ соціальний інтелект почав формуватися і на основі медіареальності. Новий інформаційний простір змінив шляхи отримання інформації, культурного та соціального досвіду.

РОЗДІЛ 2. Потенціал екранної культури у формуванні культурного капіталу

2.1 Генеалогічні віхи формування екранної культури

Початком екранної епохи можна вважати створення телевізорів у 1920-1930-х роках. Ще раніше, брати Люм'єри у 1895 році влаштували перші кінопокази на екранах для широкої аудиторії.

Екран (від французького слова "Ecran", що означає "ширма") – це пристрій, який може поглинати, відбивати або перетворювати різні види енергії, випромінювання. Використовується екран як захист від випромінювання, так і для використання енергії, а також для створення зображень. Остання функція екрану – отримання зображення – є технічною основою екранної культури. Таким чином, екран має чисто технічне значення і є одним з компонентів багатьох технічних систем, що дозволяють відтворювати візуальні зображення.

Телевізори, як перші представники доступного переносного екрану, поступово увійшли до кожної квартири, замінивши минулі засоби інформації та розваг. Розвиток комп'ютерний та інформаційних технологій під час "холодної війни" згодом приніс людству ще більш зручний інструмент для поширення і продукування інформації у 1970-х роках. Персональні комп'ютери, телефони, інтернет, соціальні мережі, віртуальна реальність та доповнена реальність сформували непереможний пласт володарювання екрану.

Кіномистецтво є найстарішою формою екранної культури і одним з перших проявів масової культури. Воно включає художні та документальні фільми, рекламні ролики, освітні, наукові та анімаційні фільми. Кінематографія поєднує естетичні елементи літератури, живопису, театру і музики, відтворюючи реальний світ у русі. Саме створення кіно викликало появу екранної культури, нового способу передачі інформації і нової мови

виразності – мови екрану. Вже з німого екрана, показу фільмів з супроводом титрів і музики, було використано різні типи знаків, що включали в себе рухомі двовимірні зображення і статичні скульптурні об'єкти. Звуковий екран став багатомовним, включаючи у себе вербальну, музичну і звукову мову. Поява кольорових і стереофільмів ще більше розширила екранну мову.

Діджиталізація змінила спосіб нашого сприйняття змісту, перенісши його у площину цифри. Інтернет, стрімінгові платформи, соціальні мережі та мобільні додатки надають нам безліч варіантів для отримання новин, розваг, музики, фільмів та телепередач.

В освіті діджиталізація вносить значні зміни в традиційну модель навчання. Завдяки цифровим технологіям студенти мають доступ до широкого спектру ресурсів. Онлайн-курси, електронні підручники, відеолекції та інтерактивні матеріали надають студентам можливість навчатися у власному темпі та зацікавленості. Це дозволяє індивідуалізувати процес навчання, дозволяючи кожному студентові працювати з матеріалами, що відповідають його потребам і рівню знань.

Діджиталізація також підвищує доступність освіти. Вона зрушує бар'єри, пов'язані з місцезнаходженням, фінансами та фізичними обмеженнями. Навчання стає доступним у будь-який час і з будь-якого місця, за наявності доступу до інтернету та відповідних гаджетів.

Хухтамо, фінський вчений, пропонує створення окремої науки - екранології (screenology), що вивчатиме екрани як персональні «ворота у віртуальну реальність» та «інформаційні поверхні». Завдяки екранам користувачі можуть дивитися відео, кінофільми, театральні п'єси, читати книги, слухати музику, грати в шахи, спілкуватися з друзями та багато іншого.

Екран впливає на зорову сприйнятливості людини за допомогою світла. Глядач сприймає світлові образи як реальні об'єкти. З розвитком

технологій екрани еволюціонували від білого полотна кінозалу до електронних телевізійних екранів та дисплеїв комп'ютерів. Протягом цього процесу екрани стали все краще передавати зображення. Це призвело до затухання розриву між реальним світом і світом зображень. Сучасні екрани створили особливий тип реальності – віртуальну реальність, світ, що формується екранними артефактами.

Провідна ціль екранної індустрії у забезпеченні довіри до себе та вирішенні проблем, що реальне життя з тих чи інших причин не здатне дати на даному етапі. Екран пропонує нам “віртуальну реальність” як спосіб втекти від буденності, при цьому бере за макет конструкт реальності, замінюючи його і надаючи доступ до нового досвіду.

2.2 Вплив медіареальності на процеси мислення

Медіареальність – соціальна реальність, що існує і продукується завдяки медіа і, усвідомлено чи ні, носить в собі нав'язуючий характер. Однією з таких маніпуляцій є надлишок інформації, де споживач ймовірніше за все заблукає і це створить більший ризик бути зманіпульованим.

Медіа можуть створювати образи та стереотипи, які впливають на сприйняття різних груп людей, культур, націй тощо. Показуючи певні ситуації, використовуючи архетипи та міфологічні схеми, зображуючи певні типи людей, медіа можуть формувати певні уявлення та стереотипи, які можуть бути перекрученими або не об'єктивними.

П. Бурд'є, філософ та соціолог, зазначав: «Поступово телебачення, яке за своєю ідеєю є інструментом відображення реальності, перетвориться на інструмент створення реальності. Ми все більше наближаємося до простору, в якому соціальний світ описується та пропонується телебаченням» [31]. У дискурсі існування медіареальності як одного з

основних джерел для сприймання інформації, важливо зазначити, що дотримання етичних норм, правил інформаційної гігієни, стандартів професійної діяльності має забезпечуватися з двох сторін.

Медіа можуть умисно приховувати або знехтувати певними фактами і доказами, які можуть суперечити їхній власній адженді або наративу. Це може призводити до спотворення реальності та утворення неправдивого уявлення про певну ситуацію або проблему.

Медіареальність має ряд переваг, таких як міжкультурні діалоги, швидкий і зручний доступ до інформації, підвищення самосвідомості, а також відчуття задіяності індивіда в суспільстві, без необхідності надавати доступ до особистої інформації. Під останнім мається на увазі порівняльна характеристика “онлайн” та “офлайн” взаємодій, де в першому випадку особі не завжди потрібно показувати своє обличчя та притаманні особливості комунікації, міміки, тобто відсутність оцінювання за фактором зовнішності.

Екранний простір дійсно стає медіареальністю: ми використовуємо екранні гаджети за будь-якої зручної нагоди. “Все це є наслідком не тільки спрощення доступу до екранних медіа, але і їх естетичними стратегіями направленіми на розважання та швидкість, внаслідок чого у людини все більше посилюється відчуття часу, його емоційна та інформаційна порожнеча” [4, с. 49]. Екран пропонує нам варіант швидко та “якісно” провести час, відволіктись. Медіа дають нам інформацію про світ і формують наше уявлення про реальність. Вони можуть впливати на те, як ми сприймаємо події, людей і культури.

Серед інструментів впливу медіареальності на розуміння отриманої інформації, варто виокремити наступні: по-перше, конструювання стереотипів, тобто підтримувати або навіть створювати стереотипи про різні соціальні групи. Це може впливати на спосіб, якими ми сприймаємо і розуміємо ці групи людей. По-друге, вплив на емоції глядачів і читачів –

від радості, смутку та захоплення до страху, гніву або тривоги. Ці емоції можуть впливати на наше сприйняття та оцінку подій та ситуацій. По- третє, вибірковість інформації, коли здійснюється фільтрація потоку новин, вибірковість у обраних темах, викриття лише частини інформації. По- четверте, вплив на цінності та переконання: медіа можуть пропонувати певні цінності, ідеали та переконання через свої зображення, сюжети та повідомлення. По-п'яте, моделювання соціальних норм: відтворювати та поширювати соціальні норми, стандарти поведінки та ідеали через свої зображення і повідомлення. Вони можуть впливати на наше сприйняття того, що є прийнятним або неприйнятним у суспільстві.

2.3 Екранний всесвіт як засіб інкультурації

Термін "інкультурація" був широко використовуваним американським культурантропологом М. Дж. Херсковіцем.

Інкультурація є процесом, в результаті якого людина засвоює та приймає основні елементи культури, цінності, норми та традиції певного суспільства. Це включає у себе оволодіння мовою, звичками, соціальними нормами, моральними принципами та іншими аспектами культурного спадку. Вона є важливим процесом для формування ідентичності особи та її включення в соціальне середовище. Вона допомагає людині розуміти та сприймати світ навколо неї, спілкуватися з іншими людьми та функціонувати в суспільстві згідно з його нормами.

Інкультурація – це підпорядкування стереотипам і процедурам, прийнятим у суспільстві. Це «процес освоєння людиною властивого культури світосприйняття та поведінки, внаслідок чого формується когнітивна, емоційна та поведінкова схожість з представниками цієї культури та відмінність від представників інших культур» [20, с.174].

Екранна культура може пропонувати певні цінності, норми та уявлення про соціальні стандарти, які можуть впливати на інкультурацію особи. Наприклад, телевізійні шоу, фільми та відеоігри можуть пропагувати певні моделі поведінки, стилі життя або соціальні ідеали. Варто згадати суспільний ажітаж після виходу на екрани телесеріалу BBC “Шерлок”, або ж телесеріалу від NETFLIX “Відьмак”. Два головні герої мають у собі спільні риси, як холодність, самотність, високий інтелект, епічність, що стало прикладом для наслідування та формування вектору в житті глядачів. Аудиторія намагається наслідувати вподобані риси або навіть приймати їх як соціальні ідеали.

Зміни в існуючих мовних традиціях теж можуть бути спровоковані екраном. Засвоєння сленгу, нових слів та виразів, які використовуються в медіа, може вплинути на мовні навички та спосіб взаємодії з іншими людьми. До прикладу, відомі скорочення фраз з англійської (lol, OMG, BRB), або числові значення виразів (404 - помилка, 1337 - як засіб кодування чи опис групи з високим рівнем знань, 143 - “я тебе люблю”) (38).

Екранна культура може впливати на свідомість та розуміння суспільних проблем, культурних розбіжностей та соціальних змін. Вона може стимулювати критичне мислення, розширювати світогляд та сприяти інтеркультурному розумінню. Шляхом використання певних сюжетних поворотів, додаючи проблемні теми для дискусії персонажів.

Формування ідентичності та самоусвідомлення особи також відбувається під впливом екрану. Медіа можуть надавати зразки ідентифікації, рольові моделі або культурні символи, які можуть впливати на те, як людина сприймає себе та своє місце в суспільстві.

Іноді під виглядом інкультурації ми можемо зустріти культурну апропріацію. Це явище поширюється на всі сфери екранної культури і є спрощеним, спотвореним уявленням про те, як виглядають культурні традиції.

Культурна апропріація відбувається, коли елементи однієї культури приймаються або використовуються представниками іншої культури без належного поваги до їхнього походження, контексту і значення.

У контексті інкультурації, якщо особа або група, яка вбирає елементи культури, не проявляє поваги до культурних значень, традицій і контексту, вони можуть здійснювати культурну апропріацію. Це може включати неправильне використання символів, обрядів, моди або музики іншої культури без врахування їхнього справжнього значення та історичного контексту.

Чому важливо враховувати нашу стурбованість щодо культурного присвоєння? Протягом тисячоліть дизайнери та художники взаємно надихалися один одним. Якщо зупинити творчий обмін, спільноти втратять не тільки широкий спектр ідей, але й отримають більш обмежене бачення світу та інші способи його сприйняття. Крім того, розрізнення між культурним присвоєнням та вдячністю може бути дуже тонкою.

“Цей менталітет сороки, де всю культуру та історію можна захопити як «натхнення», прискорився після поширення соціальних медіа” – Темсін Бланшар [37].

Українська культура піддавалась культурній апропріації у питанні національного костюму та образу українця\українки. А саме, футболки з вишитими квітами, із сумнівними слоганами, використання національних елементів на шкарпетках та білизні. Великою проблемою є творення етно стилю. Тонка межа проходить між сучасною стилізацією та тяготою до шароварщини. “Шароварщина” є продуктом тривалої апропріації української культури, викривлення глибоких сенсів, закладених в традиції.

Один з прикладів культурної апропріації української культури може бути використання традиційних українських вишивок або візерунків без належного контексту чи поваги до їхнього значення. До прикладу, коли такі вишивки використовуються на модних вбраннях або предметах без

згадування про їхнє культурне походження та історичну значущість, з викривленням. Таке використання може спотворювати сакральний характер вишивки та зведення її до рівня просто модного тренду.

Інший приклад - комерціалізація українських символів або традицій без належного розуміння їхнього значення. Наприклад, використання зображень традиційного українського одягу, писанок, гуцульських мотивів у комерційних цілях без поваги до їхнього культурного значення та використання для збагачення без визнання важливості збереження і поширення української культури.

Висновки до другого розділу:

Екран пройшов етапи розвитку від просто відображення і зображення до системи, що може продукувати нові сенси та культуру. Це стало можливим з розвитком медіа та соціальних мереж, месенджерів, інтернет платформ, де безпосередня участь людей перетворила інформаційну площину на інформаційно-комунікативну.

Екранна культура, яка включає в себе телебачення, кіно, відеоігри, соціальні медіа та інші електронні засоби комунікації, може мати різноманітний вплив на соціальний інтелект людей. Особливості цього впливу можуть бути як позитивними, так і негативними.

Основні особливості впливу:

1. Взаємодія з різними персонажами та сценаріями: фільми, телешоу та відеоігри можуть допомогти розширити уявлення про світ і побачити різні соціальні ситуації та взаємодії. Вони можуть вчити про різні культури, етику, міжособистісні навички та способи вирішення конфліктів.

2. Моделювання позитивних ролей: екранна культура може надати позитивні приклади, які можуть вплинути на розвиток соціальних навичок та емоційного інтелекту. Наприклад, глядачі можуть бачити героїчних

персонажів, які допомагають іншим, виявляють емпатію та проявляють громадянську відповідальність.

3. Вплив на міжособистісні навички: велика кількість часу, проведеного перед екраном, може призвести до зменшення можливості для прямого контакту з іншими людьми. Це може впливати на розвиток міжособистісних навичок, таких як емпатія, спілкування обличчями до обличчя, слухання та вміння розпізнавати невербальні сигнали.

4. Зростання впливу соціальних медіа: соціальні медіа можуть впливати на соціальний інтелект, створюючи нові способи спілкування та взаємодії. Однак вони також можуть створювати залежність від вподобань, зменшувати особисту інтерактивність та сприяти поверхневим відносинам.

5. Виклик інформаційного перевантаження: завищена кількість екранного часу може призводити до інформаційного перевантаження та утруднювати концентрацію. Це може впливати на здатність сприймати та обробляти соціальну інформацію, так як соціальний інтелект вимагає уваги та усвідомлення контексту.

6. Зниження якості міжособистих взаємодій: велика кількість часу, проведеного на екранах, може зменшити якість безпосередніх міжособистих взаємодій. Вона може вплинути на здатність розпізнавати емоції та невербальні сигнали, що можуть бути ключовими компонентами соціального сприйняття.

Іноді під виглядом інкультурації ми можемо зустріти культурну апропріацію. Це явище поширюється на всі сфери екранної культури і є спрощеним, спотвореним уявленням про те, як виглядають культурні традиції.

Культурна апропріація відбувається, коли елементи однієї культури приймаються або використовуються представниками іншої культури без належного поваги до їхнього походження, контексту і значення.

Вплив екранної культури на соціальний інтелект може бути складним і багатогранним. Важливо знайти баланс між екранними досвідами та безпосередньою міжособистою взаємодією, розвивати навички критичного мислення та свідомо вибирати якісний контент, що сприяє розвитку соціального інтелекту.

РОЗДІЛ 3. Екранна культура у практиках комунікативних взаємодій

3.1 Екранні форми сучасного мистецтва

У сучасному мистецтві модифікації стали поширеним явищем. Художники шукають нові способи виразити свої ідеї та експериментують з різними технологіями та матеріалами. Однією з таких модифікацій є екранна трансляція, яка впливає на різні жанри сучасного мистецтва.

Екранна трансляція означає використання екранів, таких як відеоекрани, проектори, комп'ютерні монітори або смартфони, для показу творів мистецтва. Це можуть бути відеоінсталяції, анімація, відеоарт, цифрове мистецтво, інтерактивні проекти та багато іншого.

Один з жанрів сучасного мистецтва, на який екранна трансляція має великий вплив, – це мультимедійне мистецтво. Художники створюють складні проєкції, які поєднують в собі відео, звук, світло та інші елементи.

Мультимедійні художники працюють з різними формами медіа, такими як відео, аудіо, комп'ютерна графіка, проєкції, інтерактивні інсталяції та інші технології. Вони можуть створювати виставки, інсталяції, відеоарти, аудіовізуальні перформанси, веб-арт та інші форми художнього вираження.

Інформаційне суспільство новітнього часу має своє особливе комунікативне середовище, яке також впливає на розвиток культури, що продукується суспільством. Мистецтво стало продуктом масового споживання, таким чином почалось формування масової культури.

Так, Е. Тоффлер в своїй концепції визначає сучасну культуру як демасифіковану і кліпову. (23). «Елітарна – масова – демасифікована» – це той шлях, який пройшла культура відповідно до Першої (аграрної), Другої (індустріальної) та Третьої (інформаційної) хвиль в контексті її доступності.

Перша хвиля характеризується виробництвом для власного споживання, сюди можна віднести обрядові, народні пісні. Друга хвиля

характерна набуттям централізованих професійних масових заходів, формування масової культури. Третя хвиля власне представляє панування мережі у всіх її виглядах, де відбувається демасифікація споживача, тобто індивідуальний доступ до культурних продуктів.

“Цифрові піктограми емоджі, стікери в онлайн-месенджерах, інтернет меми, музичні кліпи, короткі відеоролики на платформі YouTube та багато іншого – це, по суті, артефакти мережевої культури, які адаптують інформацію для її легкого та швидкого сприйняття”. (21)

Сьогоднішні мережеві технології запропонували альтернативну територію для творчого експерименту, в процесі якого змішуються види, стилі, жанри, а в результаті – народжується дещо нове, але значиме, оскільки репрезентує цінності поточної історичної епохи.

В праці М. Кастельса зазначено: «Це культура, побудована на технократичній вірі у прогрес людства під впливом техніки, прийнята співтовариством хакерів, розвивається на основі вільної і відкритої технічної творчості, впроваджена у віртуальні мережі, що мають на меті побудову нового суспільства, і матеріалізована натхненними прибутком підприємцями у творенні нової економіки» [10].

Таким чином екран стає не тільки інформаційною, але і інформаційно-комунікативною площиною. Відеоігри дають нам можливість повністю поринути у відеореальність, комунікувати там. Сучасна епоха характерна неймовірно міцним зв'язком з екраном: ми використовуємо постійно телефони, перевіряємо месенджери кожні 20 хвилин, якщо не частіше. Така прив'язаність до технологій створює не тільки нову медіареальність, але і міжкультурний діалог, у контексті якого виникають нові культурні універсалії, єдині для всієї сучасної культури.

Однією з ключових особливостей цього кроскультурного діалогу є доступність інтернету та глобалізація, які дозволяють людям з різних країн та культур спілкуватися та обмінюватися ідеями на всій планеті. Це

призводить до змішання та переплетення різних культурних впливів, створюючи нові форми вираження і сприяючи появі універсальних тем, ідей та цінностей.

Наприклад, соціальні медіа та онлайн-платформи для спільного споживання контенту створюють місце, де люди з різних культур можуть обмінюватися своїми творчими роботами, думками та ідеями. Це сприяє створенню спільних культурних універсалій, які перетинають межі національних та культурних розбіжностей.

Також варто зазначити, що цифрові технології та нові медіа надають можливості для вивчення, збереження та відродження культурної спадщини. Вони дозволяють зробити культурні ресурси доступними широкій аудиторії, зберегти їх у віртуальних архівах та створити інтерактивні форми взаємодії з культурою.

Інтерпретація твору, незалежно від того, це інтернет-мем, відеоролик на YouTube чи фотографія в Instagram, не буде об'єктивною, якщо залишити поза увагою культуру, продуктом якої він є, і навпаки – неможливо сформулювати уявлення про культуру, не ознайомившись з її творчим доробком. Тобто, для розуміння мережевої творчості важливо розуміти її контекст.

У нових медіа немає великої різниці між художником і глядачем, адже нові мистецтва інтерактивні. Часто твір остаточно створюється, саме коли всередину нього, наприклад всередину інсталяції, потрапляє глядач, реакція якого дуже важлива.

3.2 NFT як нова форма медіамистецтва

NFT (Non-Fungible Token) є скороченням від "Non-Fungible Token" (неперерозподільний токен). Це цифровий актив, який використовує

технологію блокчейн, щоб підтвердити унікальність та власність цифрових об'єктів, таких як медіа-арт, відео, музика, віртуальні предмети тощо.

Сучасний медіа-арт – це форма художньої практики, яка використовує новітні медіа технології, включаючи цифрові медіа, віртуальну реальність, анімацію, інтерактивність та інші сучасні засоби для створення художніх творів. Це може бути відеоінсталяція, мультимедійна презентація, цифрова скульптура, віртуальний світ, веб-арт та інші форми творчості, які використовують новітні технології.

NFT дозволяють художникам продавати та купувати цифрові твори мистецтва, які можуть бути переведені власникам за допомогою блокчейн-транзакцій. Кожен NFT містить унікальну інформацію, яка підтверджує його оригінальність та власність. Таким чином, власник NFT має унікальні права на цифровий об'єкт, незалежно від того, чи можна його скопіювати чи розповсюджувати.

Сучасний медіа-арт часто використовується в контексті NFT. Художники створюють цифрові твори мистецтва, які можна продавати як NFT, надаючи їм унікальну цифрову власність. Це відкриває нові можливості для художників отримувати винагороду за свою творчість та забезпечує більшу прозорість у власності та обміні цифровими активами.

Однак, NFT та сучасний медіа-арт також стикаються з критикою та дискусіями. Деякі аргументують, що NFT мають негативний екологічний вплив через високу енергозатратність блокчейн-мережі. Крім того, існує питання щодо авторських прав та копіювання цифрових творів мистецтва.

Одним з перших NFT став пак “мемів” про жабеня Пепе, що були розміщені на платформі Rare Pepe Directory. Одна з карток, а саме портрет Гомера Сімпсона, що був стилізований під стиль мальовки Пепе, - була продана за 38 тисяч доларів. (24)

Згодом на ринку з'явилась серія піксельних портретів “криптопанків” (віртуальні персонажі). Колекція налічувала 10 тисяч карток, які спочатку

були безкоштовними, але стали об'єктом колекціонування серед запеклих фанатів, що викупували право на володіння певними персонажами.

Однак, NFT може мати застосування не тільки в сфері колекціонування. Шанувальники NFT вважають, що ця технологія може змінити парадигму власності, як в онлайн-середовищі, так і поза ним. NFT об'єднує різні функції, які наразі розподілені між різними установами та посередниками. Він надає надійне підтвердження автентичності активу та унеможливорює шахрайство та підробки.

Прихильники NFT вірять, що з часом ці цифрові токени можуть бути використані для "комплектування" дипломів, водійських посвідчень, прав власності на нерухомість та інших ліцензій або документів, які потребують підтвердження їх автентичності.

Однак, навіть найбільш революційні прихильники NFT не можуть передбачити, скільки часу займе така технологічна революція. Зараз сектор NFT вважається досить спекулятивним, багато людей просто купують NFT токени з метою швидкого перепродажу з прибутком.

Таким чином, екранні й медійні твори мистецтва завдяки NFT технологіям отримали необхідні атрибути предмету власності, а відповідно трансляції, зберігання, демонстрування, що є передумовою зростання кількості цифрових творів мистецтва у майбутньому.

3.3 Екранна культура як засіб ведення “розумної” війни

Мережецентрична війна – це війна, де інформаційна перевага над супротивником досягається завдяки тому, що військові об'єкти об'єднуються в єдину інформаційну мережу. В ідеалі кожен військовий, від солдата до генерала, може отримати ту інформацію, яка йому необхідна [27].

Екранна культура може бути використана як засіб ведення "розумної" війни, що означає використання медіа, інформаційних технологій та соціальних мереж для маніпуляції, впливу та зміни думок і переконань людей. Це включає такі елементи, як дезінформація, пропаганда, кібератаки, маніпуляції соціальними мережами та інше.

Основні ролі екрану у веденні "розумної" війни:

- Збір та аналіз інформації. Екрани використовуються для збору та аналізу великих обсягів інформації, такої як дані з дронів, супутникові зображення, даних з розвідки та інші джерела. Вони дозволяють військовим командирам отримувати актуальну інформацію про ситуацію на полі бою, аналізувати дані та робити обізнані рішення.
- Комунікація та координація. Екрани дозволяють військовим командирам та операторам зв'язуватися та координувати свої дії з різних локацій. Це можуть бути відеоконференції, командні центри, системи передачі повідомлень тощо. Екрани допомагають підтримувати зв'язок у реальному часі та забезпечувати ефективну комунікацію між військовими одиницями.
- Візуалізація та моделювання. Екрани дозволяють візуалізувати дані, створювати картографічні зображення, змоделювати ситуації та розраховувати можливі сценарії. Це допомагає військовим аналітикам та командирам краще розуміти складні військові завдання, прогнозувати наслідки рішень та планувати оптимальні стратегії.
- Кібервійна. В епоху "розумної" війни екрани використовуються для кібервійськових операцій. Комп'ютерні екрани стають інструментами для розробки та розгортання кібератак, виявлення кіберзагроз та кіберзахисту.

Війна в інформаційному просторі стає все більш важливою і складною складовою сучасних конфліктів. Екранна культура, що базується

на використанні медіа й інтернету, стає потужним інструментом для впливу на масову свідомість та мобілізації громадської думки.

Цифрові технології дозволяють швидко поширювати дезінформацію, створювати фальшиві новини та маніпулювати інформаційними потоками. Соціальні мережі стають майданчиком для поширення пропаганди, маніпуляційних кампаній та дестабілізації суспільства. Кібератаки можуть спрямовуватися на руйнування інформаційних систем, економічні цілі або навіть на маніпулювання виборчими процесами.

За допомогою екранної культури може бути розпочато інформаційну війну, в результаті якої можуть бути порушені стабільність, довіра між країнами та громадами, а також можуть спричинитися реальні наслідки, включаючи конфлікти та війни.

Однак, варто зазначити, що екранна культура також може бути використана як інструмент протидії такій маніпуляції. Інформаційна грамотність, критичне мислення та усвідомлення можливих маніпуляцій можуть зробити людей менш вразливими до впливу екранної культури.

Важливо розвивати інструменти та стратегії протидії дезінформації та маніпуляціям в цифровому просторі, а також підтримувати свободу преси, незалежність ЗМІ та доступ до достовірної інформації, щоб зменшити вплив "розумної" війни на громадську думку та політичні процеси.

У контексті російсько-української війни таке використання медіа, з метою поширення дезінформації та агресивного налаштування споживачів, дало свої кровопролитні результати.

Російська Федерація використовує різні методи "розумної" війни у своїй інформаційній війні проти України. Серед них розповсюдження фейкових новин, дезінформація про конфлікт на сході, маніпулювання соціальними мережами, кібератаки на українську інфраструктуру та інші дії з метою підризу довіри до українських установ, посилення внутрішніх розбратів та загострення конфлікту.

З метою зупинення цього впливу на українське суспільство відбувається зміцнення кібербезпеки, розвиток інформаційної грамотності, протидія дезінформації та пропаганді, а також підтримка незалежних ЗМІ та розбудова інформаційної резистентності суспільства.

Окрім участі екрану у поширенні впливу на соціальні верстви, він широко використовується для ведення бойових дій у сучасності та спостереження. Екранні прилади посідають вагоме місце у російсько-українській війні. Використання планшетів для відслідковування території в автомобілях, самонавідні боєприпаси, дрони, інші засоби аеророзвідки. Це в свою чергу дозволяє протидіяти багатьом небезпечним ситуаціям, які без інноваційного обладнання не могли б бути виявлені вчасно.

“Торік у липні відбулася подія, яка добре ілюструє ту позицію, яку займає Україна в розумній війні. Наша країна стала асоційованим членом програми технологічного співробітництва збройних сил НАТО. Держава отримала можливість не лише впроваджувати у себе стандарти НАТО, а й брати участь у розробці нових стандартів”[27]. Стало зрозуміло, що нині Україна може поділитися більше практичними знаннями та досвідом, ніж інші.

“Одна річ, коли військові однієї з натівських країн полюють на бойовиків, запускаючи БПЛА над якимось селищем, де ніхто не завадить їм радіоперешкодами та не використовує проти дрона ППО. І зовсім інше – працювати дронами в місці, де щільність ППО і засобів РЕБ одна з найбільших у світі.” [27].

Також присутні моменти використання екранів у комунікативному просторі, коли російські військові здались у полон за допомогою комунікації через дрон. “Але тут підлетів ще один дрон і все ж таки скинув, та це була не бомба. “В цей час наш інший дрон підлетів із запискою, яку ми раніше написали. Написали – здавайся, іди за дроном”, - розказує оператор дрона Андрій” [26].

Відомий випадок порятунку людей за допомогою дрону. Після обстрілу росіянами цивільної машини, пасажери почали благати про допомогу і поруч був дрон, що зміг підлетіти під обстрілами і допомогти. Прикріпивши записку до дрона, українські військові змогли вивести жінку до безпечних позицій, чоловік був непритомний, тому врятувати його тоді було неможливим, проте прийшовши до свідомості він зміг дістатися до українських позицій [6].

Використання екранних засобів також неоціненно важливе у питанні поширення інформації і її підтвердження для споживачів. За допомогою дронів, медіа та ЗМІ злочини росіян не можуть бути прихованими, і це допомагає показувати всьому світу правду про події.

Висновки до третього розділу:

Екранна культура породжує середовище медіареальності, що служить не тільки для поширення, але і для продукування сенсів, мистецтва, культури.

Мультимедійне мистецтво – це художній напрям, що поєднує різноманітні медіа та технології для створення художніх творів. Воно використовує комбінацію звуку, зображення, руху, тексту, світла та інших елементів, щоб створити враження, візуальність та емоційність. Мультимедійне мистецтво активно розвивається в сучасному світі, впливаючи на культуру, розваги, освіту та інші сфери життя. Воно створює нові можливості для художників виразити свою творчість та спілкуватися з аудиторією у цифрову епоху.

NFT (Non-Fungible Token) – це цифровий актив, який використовує технологію блокчейн для визначення унікальності та неповторності твору мистецтва. На відміну від криптовалют, які є взаємозамінними, NFT є неповторними і не можуть бути замінені один на одного. NFT може представляти різноманітні цифрові об'єкти, такі як мистецькі твори,

аудіофайли, відео, гіфки, віртуальні предмети у відеоіграх та багато іншого. Вони надають можливість художникам та творцям контенту продавати свої унікальні твори та отримувати за них власні цифрові права.

Одна з ключових переваг NFT полягає в тому, що вони можуть бути продані, куповані та обмінювані на різних цифрових платформах. Крім того, автори NFT можуть отримувати комісійні від перепродажу своїх творів, що надає їм додаткову монетизаційну можливість.

NFT набули популярності в останні роки, особливо в галузі мистецтва та колекціонування цифрових активів. Вони відкривають нові можливості для творчої індустрії та змінюють спосіб, яким люди сприймають та власні цифрові об'єкти.

У сучасному воєнному контексті роль екрану є дуже важливою у веденні "розумної" війни. Екран (зокрема, комп'ютерний екран) виступає як інтерфейс для доступу до різних інформаційних технологій, мереж, даних та комунікаційних систем. Він забезпечує зв'язок між військовими командирами, аналітиками, операторами та іншими учасниками військових операцій.

Екрани відіграють важливу роль у веденні "розумної" війни: збір та аналіз інформації, комунікація та координація, візуалізація та моделювання, кібервійна, тобто кібератаки.

Екрани та інформаційні технології стали необхідними елементами ведення "розумної" війни, допомагаючи забезпечити ефективність, швидкість та точність у виконанні військових завдань. Вони забезпечують військовим командам кращу інформованість, координацію та стратегічне планування.

ВИСНОВКИ

Поняття соціального інтелекту розвивалося протягом тривалого часу і включає в себе різні аспекти, такі як емоційний інтелект, співробітництво та міжособистісні навички. Емоційний інтелект відображає здатність розуміти, виявляти та керувати власними емоціями, а також розуміти та співчувати емоціям інших людей.

Розвиток соціального інтелекту є важливим у контексті екранної культури, оскільки ці технології мають значний вплив на спосіб взаємодії та комунікації. Використання екранних пристроїв може впливати на розвиток емоційного інтелекту, зокрема, шляхом збагачення емоційного

досвіду через візуальні та звукові враження. Також, екранна культура має вплив на співробітництво, що передбачає вміння ефективно працювати у команді, спілкуватися, вирішувати конфлікти та досягати спільних цілей. Міжособистісні навички включають здатність до емпатії, активного слухання, встановлення та підтримки здорових взаємин з іншими людьми.

Культурний капітал виступає як важлива складова розвитку соціального інтелекту в контексті екранної культури. Він охоплює набір знань, навичок і цінностей, що впливають на сприйняття та розуміння медіа, комунікацію та взаємодію з іншими людьми.

В результаті аналізу було встановлено, що екранна культура представляє собою специфічну форму культури візуальної, яка впливає на спосіб сприйняття інформації, комунікацію та формування соціального інтелекту.

Дослідження розвитку екранної епохи показало, що швидкий технологічний прогрес і поширення різних екранних пристроїв сприяють зміні способу сприйняття інформації та взаємодії з оточуючим світом.

Медіареальність, що виникла за допомогою поширення екранної культури, впливає на процеси мислення та сприйняття, що може мати як позитивні, так і негативні наслідки для формування соціального інтелекту.

З одного боку, вона може збагачувати наш досвід, розширювати можливості спілкування та взаємодії з різними культурами та людьми. Вона надає можливість вивчати, досліджувати та впливати на світ навколо нас через екранні технології.

А з іншого боку, медіареальність може призводити до відчуженості від реального світу, залежності від екранів та віддаленості від безпосереднього контакту з людьми. Це може впливати на розвиток соціального інтелекту, зокрема, на здатність сприймати та розуміти емоції, будувати здорові взаємини та вирішувати конфлікти.

Екранна культура виступає як засіб інкультурації, сприяючи формуванню соціального інтелекту через розширення кругозору, розвиток комунікативних навичок та сприйняття різних культур. Але варто зазначити про рівномірний вклад у процеси акультурації, що характерні втратою сенсу, відсутністю шанобливого ставлення до важливих культурних об'єктів, спотворенням інформації та зневагою до культурних традицій. Що сприяє появі поверхового сприйняття та швидкої зміни інформації, що може призводити до втрати глибини і роздробленості у сприйнятті культурних цінностей.

Також екранна культура сприяє модифікації жанрів сучасного мистецтва через використання екранних технологій, таких як екранна трансляція, що розширює можливості виразності та сприяє взаємодії з глядачем. Широко використовується сучасними митцями для створення новітніх вражень від арт-об'єктів, пошуку нових форм вираження сенсів.

NFT є новою формою медіамистецтва, яка поєднує екранну культуру з криптовалютною технологією, що має потенціал для зміни художніх практик та розподілу культурного капіталу.

Екранна культура може бути використана як засіб ведення "розумної" війни, де вплив на соціальний інтелект через медійну маніпуляцію та інформаційну війну стає засобом досягнення певних політичних, економічних або соціальних цілей. Також варто розуміти під цим поняттям новітні операції комунікації та порятунку людей за допомогою екрану в ході російсько-української війни.

У сучасному суспільстві інформація стала необхідністю першої важливості. Це питання стає актуальним для філософської та естетичної рефлексії. Завдяки поширенню екранних технологій і доступності інформації через них, люди стають активними споживачами і поширювачами інформації. Інформатизація впливає на спосіб сприйняття та обробки інформації, а також на взаємодію з екранними медіа.

Екранна культура надає можливість кожній людині створювати власний персональний досвід сприйняття медіа. Завдяки інтерактивності, персоналізації та різноманітності контенту, кожен глядач може створити свої власні унікальні екранні досвіди, вибираючи те, що відповідає їхнім інтересам, смакам та потребам. А також можливість створювати власний культурний зміст та виступати активним творцем.

Попри всі привабливі можливості і пропозиції медіареальності варто продовжувати вивчати особливості впливу екранної культури на формування нових соціальних та культурних цінностей, впроваджувати критичний підхід до сприйняття та використання екранної культури. Хоча сучасні технології і забезпечують широкий доступ до інформації та можливості самовираження, важливо розуміти, що це також супроводжується ризиками і викликами.

Потрібно зосередитися на аналізі та розумінні впливу екранної культури на розуміння світу, міжособистісних взаємодій, соціальних нерівностей та формування культурних стереотипів. Необхідно активно вивчати та впроваджувати методики медіаграмотності, що допоможуть розвивати критичне мислення, вміння аналізувати та оцінювати інформацію з екранів.

Також важливо підтримувати різноманітність культурних виразів та перспектив у екранній культурі, запобігати домінуванню однобічних наративів та стереотипів.

Навчання медіаграмотності та екранної культури має стати важливою складовою освітніх програм на всіх рівнях навчання, сприяти розвитку у людей уміння критично сприймати, аналізувати та використовувати екранні ресурси. Такий підхід допоможе зберегти культурну різноманітність, забезпечити відповідальне та етичне використання екранної культури та сприяти розвитку соціального інтелекту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бочелюк В. Діджиталізація як фактор формування когнітивної сфери. стаття, *Вісник ХНПУ імені Г. С. Сковороди "Психологія"* Випуск 62, 27 с
URL:<http://journals.hnpu.edu.ua/index.php/psychology/article/view/3103>
2. Бут К.О. Медіареальність як складник сучасної інформаційної та рекламної сфери. *Журналістика та реклама: вектори взаємодії*. Тези доповідей III міжнар наук-практ конф. Київ, 2021 р. с 79-81. URL:
<https://knute.edu.ua/file/MjIxBw==/d5a4cef59a0a732694d08dd5d6454628.pdf#page=80>
3. Ворожейкін Є.П. Візуальні стратегії осмислення екзистенційних проблем у сучасній екранній культурі. С 62-64. URL:
<https://www.researchgate.net/profile/Yevhen->

Vorozheikin/publication/360777895_Vizualni_strategii_osmislenna_ekzistencijnih_problem_u_sucasnij_ekrannij_kulturi/links/628a5ed13303d263c4708c64/Vizualni-strategii-osmislenna-ekzistencijnih-problem-u-sucasnij-ekrannij-kulturi.pdf

4. Ворожейкін Є. Візуальні стратегії реалізму як відповідь на віртуалізацію повсякденного життя, *ДУХОВНІСТЬ. КУЛЬТУРА. ВИКЛИКИ СЬОГОДЕННЯ: всеукраїнська конференція з міжнародною участю*. 21-22 травня 2017 року м. Львів, тези, С. 47-49. URL: <https://filos.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2014/12/Tezy-konferenciji-2017.pdf#page=49>
5. Ворожейкін Є.П. Візуальні стратегії сучасної екранної культури: філософсько-антропологічний аспект: дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філософських наук: 09.00.04 Київ, 2018. 210с.
URL:https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/39711/Vorozheikin_dis.pdf?sequence=1&isAllowed=y
6. Доцяк Т. “Вивели з місця обстрілу ЗА ДОПОМОГОЮ ДРОНА”, ексклюзивно для телемарафону Єдині новини, журналістка програми Факти ICTV. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=QKKXfdL8GRI>
7. Дюфо Ф. Г. Значущість та неоднозначності економічної соціології Бурдьє. Рецензія на: Bourdieu, P. The Social Structures of the Economy, Polity, 2005. 2011р. URL:<https://commons.com.ua/uk/sotsialni-strukturi-ekonomiki/>
8. Іванов В. Основні теорії масової комунікації і журналістики . навч. посіб. Київ, 2010, С. 258 URL: https://sociology.knu.ua/sites/default/files/library/elopen/teoriji_mas_komunikacii.pdf
9. Іванов С. А., Іванова Л. С. Інтелект і медіаінформаційна компетентність 2016, Вип. 2. С. 158-174 URL: <http://www.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&S21P03=FILA=&S21STR=oeemu_2016_2_14

10. Кастельс М. Інтернет-галактика / пер. Е. ГанишА. Волкова. Видавництво Ваклер. 2007. 304 с.
11. Киричук А. Н. Людина в цифровому середовищі: емансипація чи поневолення? 2021, тези. URL: <https://e-journals.npu.edu.ua/index.php/on/article/download/526/442>
12. Колодко А. Функції екранної культури та вплив на суспільну свідомість інформаційної продукції на українському телебаченні в період незалежності, стаття, *Народознавчі зошити. № 2 (128)*. 2016 URL: <http://nz.ethnology.lviv.ua/archiv/2016-2/20.pdf>
13. Коржик Р. Що таке шароварщина і чим вона небезпечна? стаття, 2023, URL: [Що таке шароварщина і чим вона небезпечна? | Артефакт](#)
14. Ландяк О.М. Медіа-арт у контексті сучасного екранного мистецтва. стаття, *PARADIGM OF KNOWLEDGE* No 2(5), Харків, 2015 URL: <https://naukajournal.org/index.php/Paradigm/article/view/451>
15. Луман Н. Реальність мас-медіа. Київ. ЦВП, 2010. — 157 с URL: https://shron1.chtyvo.org.ua/Luman_Niklas/Realnist_mas-media.pdf
16. Ляховець Л.О. Соціальний інтелект: поняття, функції, структура. стаття. 2013 р. URL: [СОЦІАЛЬНИЙ ІНТЕЛЕКТ: ПОНЯТТЯ, ФУНКЦІЇ, СТРУКТУРА](#)
17. Михальчук І. В. Трансформація самоідентифікації людини в просторі медіареальності. XIV Міжнародної науково-практичної конференції аспірантів і студентів «Молода наука Волині: пріоритети та перспективи досліджень». 2020. С. 88-91. URL: https://www.researchgate.net/profile/Olena-Pavlova-2/publication/341412413_Dialnist_gazorozpodilnih_pidpriemstv_Zahidn

ogo_regionu_Ukraini/links/5ebef78f299bf1c09ac09b8c/Dialnist-gazorozpodilnih-pidpriemstv-Zahidnogo-regionu-Ukraini.pdf#page=89

18. Найдъонов О. Екранна культура мережевого суспільства: виникнення, зміст, цінності, смисли. Вісник Львівського університету. Серія філос.-політолог. студії. 2019. Випуск 23, с. 66-73 URL:http://fps-visnyk.lnu.lviv.ua/archive/23_2019/11.pdf
19. Недозим І. Психологічні концепції «соціального інтелекту». стаття. 2018. URL:<http://mdu.edu.ua/wp-content/uploads/psihol-visnik-19-2018-19.pdf>
20. Попович О. В. Процес соціалізації та процес інкультурації / Вісник Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди. Філософія. 2016. Вип 46(2). С. 170-182. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VKhnpu_filos_2016_46%282%29_19
21. Пічугіна Ю. Теоретико-методологічні передумови дослідження мережевої творчості в контексті формування нового типу культури. стаття, *Молодий вчений: науковий журнал*, № 9 (73), 2019. URL: <https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/2193>
22. Рекгем А. Висока мода і культурна апропріація, стаття, 2020. URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/features-51194219>
23. Рекгем А. Висока мода і культурна апропріація, стаття, 2020. URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/features-51194219>
24. Савченко Г. Що таке NFT: люди платять мільйони за меми і гіфки з котами. стаття, BBC News Україна, 2021. URL:<https://www.bbc.com/ukrainian/features-56349935>
25. Тоффлер Е. Третя Хвиля / 3 англ. пер. А. Євса. К.: Вид. дім «Всесвіт», 2000. 480 с: С. 432—453. URL: <http://194.106.216.224:8080/books/7231>
26. ТСН. Росіянин під Бахмутом здався дрону в полон після самогубства його спільників: деталі історії, яку обговорює світ. стаття, 2023. URL:<https://tsn.ua/exclusive/rosiyanin-pid-bahmutom-zdavsvya-dronu-v->

[polon-pislya-samogubstva-yogo-spilnikiv-detali-istoriyi-yaku-obgovoryuye-svit-2329822.html](https://www.pravda.com.ua/articles/2023/02/8/7388348/)

27. Халілов Р. Перлина розумної війни. Чому країни НАТО аплодують системі "Дельта", стаття, 2023. URL: <https://www.pravda.com.ua/articles/2023/02/8/7388348/>
28. Харченко С.В. Соціальний інтелект і особливості сприйняття та переробки інформації. *Наукові записки. Сучасні дослідження когнітивної психології*. Острого: Вид-во Національного університету "Острозька академія", 2009. Випуск 12. С. 181-188. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/12240909.pdf#page=181>
29. Ятель К. Культурна апропріація: повага до традиції чи обмеження культурного обміну? стаття, 2021. URL: <https://nachasi.com/society/2021/10/04/cultural-appropriation/>
30. Bourdieu P. Cultural Reproduction and Social Reproduction / *New York: Oxford University Press*, 1977. URL: <https://edu301s2011.files.wordpress.com/2011/02/cultural-reproduction-and-social-reproduction.pdf>
31. Bourdieu P. On Television and Journalism. 1998 URL: https://monoskop.org/images/1/13/Bourdieu_Pierre_On_Television.pdf
32. Coleman J. S. Social capital in the creation of human capital \ *American Journal of Sociology*, 1988 n. 94, 95-120 с. URL: <https://www.jstor.org/stable/2780243>
33. Diptiben G. What is Non-fungible token (NFT)? A short discussion about NFT Terms used in NFT. *Authorea*. 2022. URL: <https://www.authorea.com/doi/full/10.22541/au.166490992.24247550>
34. Hassan Robert. The Condition of Digitality: A Post-Modern Marxism for the Practice of Digital Life, 2020, pp. 129-158 URL: [CHAPTER 6 The Culture of Digitality](#)

35. Herskovits M. Cultural anthropology. – New York, 1995. – P.326-327, 325, 454. URL: <https://psycnet.apa.org/record/1955-05458-000>
36. Huhtamo E. Elements of Screenology URL: https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/1840/Navigationen_6_2_31-64_Huhtamo_Screenology.pdf
37. Jacobs Bel. What defines cultural appropriation? 2022. URL: <https://www.bbc.com/culture/article/20220513-what-defines-cultural-appropriation>
38. Online slang parents need to know. стаття,
URL:<https://www.kaspersky.com/resource-center/preemptive-safety/internet-slang-words>
39. Sakun A. V. , T. I. Kadlubovich, D. S. Chernyak / Inculturation in the age of virtual reality / Science and Education a New Dimension. Humanities and Social Sciences. – IX (47), 2021 P. 19-22. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/19030>