

ролі взаємодії у збереженні континуальності та наступності всесвітньої історії: від поміркованості (Ш. Іто) до крайньої абсолютизації (П. Меннінг). Немає єдності і у розумінні основних форм міжцивілізаційної взаємодії: від зіткнення чи навіть воєнного протистояння до міжцивілізаційного діалогу.

Література

1. Бентли Дж. Межкультурные взаимодействия и периодизация Всемирной истории / Дж. Бентли // Время мира: альманах соврем. исслед. по теорет. истории, макросоциологии, геополитике, анализу мировых систем и цивилизаций / науч. ред. Н.С. Розов. – Новосибирск: Сибирский хронограф, 2001. – Вып. 2: Структуры истории. – С. 171-203.

2. Уилкинсон Д. Центральная цивилизация/ Д. Уилкинсон // Время мира: альманах соврем. исслед. по теорет. истории, макросоциологии, геополитике, анализу мировых систем и цивилизаций / науч. ред. Н.С. Розов. – Новосибирск : Сибирский хронограф, 2001. – Вып. 2: Структуры истории. – С. 397-423.

3. Мэннинг П. Проблема взаимодействий во Всемирной истории / П. Мэннинг // Время мира: альманах соврем. исслед. по теорет. истории, макросоциологии, геополитике, анализу мировых систем и цивилизаций / науч. ред. Н.С. Розов. – Новосибирск: Сибирский хронограф, 2001. – Вып. 2: Структуры истории. – С. 204-221.

4. Ито Ш. Схема для сравнительного исследования цивилизаций / Ш. Ито // Время мира: альманах соврем. исслед. по теорет. истории, макросоциологии, геополитике, анализу мировых систем и цивилизаций / науч. ред. Н.С. Розов. – Новосибирск: Сибирский хронограф, 2001. – Вып. 2: Структуры истории. – С. 345-354.

Гербіч Олексій Віталійович
аспірант Донецького національного
університету імені Василя Стуса

КІНО ЯК ФІЛОСОФСЬКА ПАРАДИГМА ТА СТИЛЬ СУЧАСНОГО ЖИТТЯ СУСПІЛЬСТВА

Кінематографія – це філософський феномен та першочерговий атрибут соціального життя більшості людей сьогодення. Саме цим сьогодні можна пояснити шалену популярність різноманітних серіалів, коли люди в усьому світі чекають виходу нової серії «Гри престолів» або «Шерлока», відсуваючи всі свої справи на потім та зосереджуючись на ідеальних екранних образах, з якими вони себе ідентифікують. У цьому розрізі, проблема «маленької людини» набуває з кожним днем все більше аспектів та нових напрямків, що є досить важливим з точки зору філософського аналізу.

Дуже цікавим в цьому розрізі є виникнення цілого пласту молодіжної культури пов'язаної з супергероями, які є абсолютними лідерами прокату у світі. На сьогоднішні є досить поширеною практикою проведення у різних куточках світу Comic-Conів – фестивалів, які спочатку замислювалися як

виставка коміксів. З часом вони розширювалися, включаючи в себе інші елементи поп-культури: аніме, манга, література жахів, колекційні карткові ігри, відеоігри, фентезі, серіали та науково-фантастичні фільми і література.

Говорячи про масштаби заходу, можна зробити висновок про значний характер всезагальності проблеми та її прогресії, оскільки лише останній Comic-Con у Сан – Дієго (США) зібрав більше 150 тис. осіб за 4 дні у 2015 році [1]. Найчастіше тут збираються люди, що цікавляться вищенаведеними речами і дуже часто вони перевдягаються у костюми своїх улюблених персонажів таким чином на декілька днів поринаючи у свій ідеальний, уявний світ, в якому немає місця грошам або їх відсутності, реальним стражданням, війнам, на яких дійсно помирають й іншим атрибутам суворої реальності.

Сучасний світ є досить жорстким по відношенню до «маленької людини». Люди все менше спілкуються один з одним; екологічні, репродуктивні та продовольчі проблеми виводять конкуренцію та матеріальні блага на захмарний рівень важливості у суспільстві; інформаційний потік стає все шаленішим, люди не встигають перетравлювати та реагувати на всі новини, про які дізнаються; пости, що публікуються у соціальних мережах дуже слабо корелюють за якістю та глибиною з афоризмами Сенеки, оскільки думки не встигають переосмислитися декілька разів, з огляду на можливість їх швидкого опублікування; постійність негативної повістки дня, який формують служби новин на телебаченні та ріст агресії у суспільстві; всезростаюча роль роботів у процесах матеріального виробництва, яка зменшує потрібність людської праці, а отже призводить до безробіття та більшого розшарування на бідних і багатих – всі ці фактори призводять до того, що людина відчуваючи себе нещасною, нікому не потрібною і прямує від свого «я» у світ ілюзорного забуття.

Раніше популярним засобом у сфері культури слугували пригодницькі романи, що дозволяли уявити інші світи, далекі землі та індивідів, що їх заселяють. Зараз же – ми через кінокартини прийшли до віртуальної реальності та «гумової жуйки» у вигляді серіалів. Важливим моментом у цьому аспекті, є час який людина «проводить» з улюбленими кіногероями. Кажучи про художній фільм – це приблизно 1,5 – 2 години екранного дійства, де автор та актори встигають втілити у життя усю історію від початку до кінця. Що ж стосується серіалу, то не секрет що кіностудії випускають їх відповідно до глядацьких рейтингів та популярності, заробляючи на цьому гроші та мало переймаючись наслідками, віддаючи все на розсуд людини та її права вибору. Зокрема, відомі серіали можуть йти і 10 і 15 сезонів, у кожному в середньому по 10 – 12 серій, кожна з яких триває приблизно 40 – 50 хвилин. Все це призводить до того, що людина може іноді цілими тижнями не виходити з помешкання, і цілодобово дивитися улюблений серіал, перериваючись лише на задоволення своїх вітальних потреб, або продавати останнє заради підписки на перегляд серіалу, придбання якоїсь речі пов'язаної з улюбленим героєм і т.п.

Зрозумілими є подібні перегини у світосприйнятті дитини чи підлітка, у яких ще не сформувалася загальна картина світу та своє місце в ній. Але найдивнішим є те, що до подібних історій мають відношення люди у 40-50 років – і це є феноменом. Оскільки вони замість чуттєвого і розумового

розвитку свідомо чи підсвідомо обирають ілюзорність. Годі і говорити, що такий стиль життя є нездоровим та небезпечним для суспільства, оскільки цей стан людини більше нагадує хворобу, ніж захоплення і з характеристикою цього ще доведеться попрацювати лікарям та психотерапевтам.

Підсумовуючи, можна сказати, що безумовно поява трьохвимірного простору на екрані і поява віртуальності – це ланки одного ланцюга, що має як відомо 2 кінці. З одного боку, саме кінематограф на сьогоднішні є «з усіх мистецтв для нас найважливішим» [2], за виразом В. Леніна, оскільки є найбільш коротким шляхом до свідомості та розуму людини, через свою масовість та популярність. І цей засіб використовується і має бути використаний в подальшому, зокрема й нашою державою у донесенні ідеалів добра, гуманізму та справедливості.

Але з іншого боку, війна і мир ХХІ ст., і в розрізі геополітичному, і в розрізі боротьби за розум кожної окремої людини, виграється в першу чергу на інформаційному полі, шляхом формування у неї симпатій чи антипатій: за допомогою ЗМІ, кіно, музики, соціальних мереж та Інтернету загалом. І це може бути повернуто і проти вищенаведених ідеалів людства, заради своїх жадібних, хворих та меркантильних інтересів. Про це нам, враховуючи події на сході нашої країни - добре відомо.

Тому, на мій погляд, ідея «маленької людини», яка може зробити неможливе, така характерна для усіх американських супергероїв і взагалі американського світосприйняття – є кондовою ідеєю нашої цивілізації сьогодні. Тому Україні, враховуючи нинішній розклад сил на Сході саме методами культури, кінематографії, інформації – треба єдиним малоконтрольованим каналом комунікації – Інтернетом, боротися за кожную «маленьку людину» по той бік лінії розмежування. Як це зробило і робить нині США, фактично нав'язуючи усьому світові свої ідеали, через якість свого контенту та думки своїх екранних образів.

Література

1. Valenzuela, Beatriz / How the security team at Comic-Con works to keep fans safe // Los Angeles Daily News / San Bernardino Sun. – Retrieved 19 July 2016. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.dailynews.com/arts-and-entertainment/20160716/how-the-security-team-at-comic-con-works-to-keep-fans-safe>
2. Ленин В.И. Полн. собр. соч. 5-е изд. – М.: Издательство политической литературы, 1970. – Т.44. – С.579.