

4. Ivanov D.V. *Virtualizatsiya obshchestva*. St. Petersburg: Peterburgskoe Vostokovedenie, 2000, 506 p.
5. Kapterev A.I. Virtualnost kultury: proshloe, nastoyashchee, budushchee. *Multimedia kak sotsiokulturnyy fenomen*. Moscow: Profizdat, 2002, pp. 151–171.
6. Kapterev A.I. *Informatizatsiya sotsiokulturnogo prostranstva*. Moscow: FAIR-PRESS, 2004, 512 p.
7. Kononykhin N. *Muzei v Internet i virtualnye muzei*. Available at: <http://www.russ.ru/>.
8. Lebedev A.V. Muzeynye predstavitelstva v Internet. Rossiyskiy i zarubezhnyy opyt. *Muzey i novye tekhnologii*. Moscow: Progress-Traditsiya, 1999, pp. 108–130.
9. Mankovskaya N.B. Virtualistika: khudozhestvenno-esteticheskiy aspekt. *Virtualistika: ekzistentsialnye i epistemologicheskie aspekty*. Moscow: RAN. Institut filosofii, 2004, pp. 328–341.
10. Mankovskaya N.B. Estetika postmodernizma. St. Petersburg: Aleteyya, 2000, 633 p.
11. Nasedkina Yu.V. Kompyuternye virtualnye realnosti kak fenomen sovremennoy kultury. St. Petersburg, 2005, 156 p.
12. Negodaev I.A. Formirovanie informatsionnoy kultury. *Filosofiya tekhniki*. Rostov on Don, 2002, pp. 49–67.
13. Nosov N.A. *Virtualnaya psikhologiya*. Moscow: Agraf, 2000, 430 p.
14. Slyadneva N.A. Sovremennyy chelovek v virtualnom mire: problema informatsionno-analiticheskoy kultury lichnosti. *Fakt*. 2009, no. 9, pp. 21–28.
15. Fomin A.Yu. Virtualnaya realnost: mezhdubstantsialnostyu i simulyakrom. *Izvestiya VolgGTU. Seriya «Problemy sotsialno-gumanitarnogo znaniya»*. 2006, no. 6, pp. 21–29.
16. Hammet F. Virtual reality : per. s angl. / F. Hammet. – New York, 1993. – 508 p.

#### ПРОЦЕДУРЫ «ВЖИВЛЕНИЯ» ЭКРАНА В БЫТИЕ СОВРЕМЕННОГО ЧЕЛОВЕКА

**Саенко Наталья Ряфиковна**, кандидат филологических наук, доцент

Волгоградский государственный социально-педагогический университет  
400007, Россия, г. Волгоград, пр. Ленина, 27  
E-mail: rilke@list.ru

**Щеглов Игорь Владимирович**, аспирант

Волгоградский государственный социально-педагогический университет  
400007, Россия, г. Волгоград, пр. Ленина, 27  
E-mail: kasregion@inbox.ru

*Статья посвящена проблеме разрастания экранной культуры. Предметом интереса предстают механизмы воздействия экрана на личность и общество, трансформации культурного бытия и видения мира под воздействием экранного типа обучения и общения.*

**Ключевые слова:** информационная культура, экранная культура, экран, виртуальность, медиакультура.

#### ROUTINES OF «IMPLANTATION» OF THE SCREEN IN LIFE OF THE MODERN PERSON

**Saenko Natalia R.**, Ph.D. (Philology), Associate Professor

Volgograd State Social and Pedagogical University  
27 Lenin av., Volgograd, 400005, Russia  
E-mail: rilke@list.ru

**Shcheglov Igor V.**, postgraduate student

Volgograd State Social and Pedagogical University  
27 Lenin av., Volgograd, 400005, Russia  
E-mail: kasregion@inbox.ru

*The article is devoted a problem of growth of screen culture. As a concern subject gears of effect of the screen on the person and company, conversion of cultural life and vision of the world under the influence of screen phylum of instruction and dialogue appear.*

**Keywords:** *Informational culture, Screen culture, the screen, Virtuality, Media culture.*

Средства создания, хранения и трансляции информации в культуре никогда не оставались только средствами, оказывая воздействие, изменяя и трансформируя смыслы, носителями которых были<sup>1</sup>. В книге Маршалла Маклюэна «Понимание медиа» высказана идея, близкая нашей концепции, заключающаяся в том, что средство коммуникации влияет на человека и общество само по себе, вне зависимости от контента [6, с. 6–14].

Экран как граница между реальностью и виртуальностью одновременно является своеобразным инструментом управления сознанием и поведением воспринимающего. Этимологически слово «экран» связано со значениями «заслонка», «щит», «заграждение», экраном назывались вертикальные полотна, закрывающие человека от холода (на окне), излишнего жара и огня (на камине или печи). Экран использовался, чтобы защитить дом от мусора, сажи. С изобретением и распространением кинематографа слово «экран» стало обозначать проекционную поверхность в виде рамы, обтянутой белой материей, на которой демонстрируются диапозитивы и фильмы.

Телевидение превратило экран в своеобразный «портал», открытое информационное окно<sup>2</sup>, и теперь уже не человек проецирует изображение на экран, а экран сам светится<sup>3</sup>, излучает и транслирует (проецирует) на человека образы.

Экран монитора персонального компьютера, оказавшись также своеобразным «окном», меняет вектор потока – втягивает человека в виртуальный мир посредством игры, различных сетей (сам Интернет – информационная сеть, различные тематические форумы, дневники, социальные сети и др.) «Современный экран находится на грани исчезновения, растворяясь в виртуальной реальности» [9, с. 11].

Экран мобильного телефона, смартфона и других устройств, на наш взгляд доразвивают тело человека, как бы «прилепляются», прирастают к пользователю. Таким образом, в современности функция экрана как бы вывернулась наизнанку: экран теперь, наоборот, должен не защищать человека от стихии, а впускать информационную стихию в жизнь человека, служить неким порталом, из которого льётся поток. В последнее десятилетие, в так называемые «нулевые» и непосредственно сегодня направление этого потока изменилось – теперь человек «вживляет» себя, своё бытие в экран, проектирует свою жизнь на экране, посредством экрана, в информационном пространстве. «Новая мифология экрана с её тотальным проникновением во все области человеческой жизни создает виртуальные миры. Это происходит благодаря Интернету, поскольку современный экран имеет к Интернету непосредственное отношение. У зрителя возникает мнимое (виртуальное) пространство, в котором он может долгое время пребывать. Именно в нем воплощаются все достижения современных глобализационных процессов» [9, с. 8]. С одной стороны, экран объединяет в глобализированное общество, а с другой, запечатывает человека в собственной капсуле – наедине с собой (с экраном), в отрыве от другого человека. Хотя иллюзия того, что экран объединяет человека со всеми сразу в любое время, и с кем только пожелаешь, колоссальна. «На смену "племени", где все видят каждого, а каждый видит всех, приходит "ассоциация индивидов", существующих независимо, отчужденных друг от друга, вступающих в общение и любой контакт через множество опосредова-

---

<sup>1</sup> См. об этом в работах М. Маклюэна, А. Моля, В. Беньямин и др.

<sup>2</sup> В. Пелевин саркастично замечает: «Телевизор – это просто маленькое прозрачное окошко в трубе духовного мусоропровода» («Чапаев и Пустота»).

<sup>3</sup> Выключенный телевизор с черным экраном или экран без изображения (с белым шумом) является также не нейтральным объектом, обладая, может быть, даже большей суггестией, чем исправный работающий телеэкран. Этот парадокс в русской постмодернистской литературе обыгрывается часто, например, в текстах В. Пелевина, С. Минаева и др.

ний» – пишет В. Поликтов [10, с. 70]. Информационная область, благодаря вживлению экрана в бытие каждого человека, стремительно разрастается, поэтому увеличивается число включенных в нее людей. Происходит размывание ранее нерушимых границ различных культур, это ставит под угрозу функцию диалога как такового [9, с. 12].

Так видно, что экран является значительной частью бытия современного человека, его остроумно и точно называют «иконой XXI века» [8, с. 280], хотя всего лишь десятилетие назад об экранной культуре ещё принято было говорить, как о «культуре будущего», базирующейся на микропроцессорной информационной технологии; принципиально новом типе культуры, порожденном компьютерной революцией [15, с. 516]. Скорость изменений в культуре на границе XX и XXI столетий такова, что мы живём в этом «будущем», многие фантастические образы конца XX столетия сейчас – повседневный мир. Но и сегодня, говоря об экранной культуре, чаще всего имеют в виду Интернет, компьютерные игры и т.п. В связи с узким взглядом на экранную культуру получили осмысление лишь отдельные её элементы. Более того, экранную культуру подчас сводят к одному из её элементов. Мы используем слово «экран» в широком смысле – большой экран в кинозале, экран телевизора, монитора, экран телефона и других многочисленных технических устройств. Культурологический взгляд на «экран» высвечивает его как многоэлементную систему, глубоко трансформирующую бытие человека.

Экран – законодатель моды. Платья и прически, макияж, автомобили, интерьер, всё это диктуется посредством кино в XX столетии. Экран стал формообразующим принципом в культуре. «Современный экран создает новую мифологию человека владеющего, манипулирующего, заставляя соответствовать стандартам социальных эталонов и притязаний» [9, с. 6].

Мы видим несколько модусов экрана, уже вживленного в культуру.

I. *Экран, к которому приходит человек.* Это экран кинозала, в который нужно приобретать билет, на посещение которого нужно планировать и выделять время. Субъект обладает относительной свободой в отношении такого экрана. Кроме того, зритель в кинотеатре не пассивен: он сам решил придти именно на этот фильм, и в процессе выбора проявляет свою образованность, эстетический вкус, одновременно совершенствуясь. Экран в синематеках, а затем в кинозалах в XX в. стал посредником-транслятором синтетического вида искусства – кино. Большой экран в большинстве случаев связан именно с кинематографом, ставшим новым синтетическим видом искусства, именно поэтому выработалась речевая привычка называть кинозалы театрами. По сути большой экран ещё сохраняет посреднические, чисто инструментальные характеристики.

II. *Экран, который приходит к человеку.* Это телевидение, вошедшее в середине XX столетия в частный повседневный мир каждого человека. Экран телевизора обладает высокой степенью агрессивности и подавляет активность зрителя: новости уже выбраны, преподнесение фактов оценочное, для телевизионной рекламы выбираются или изобретаются методы высокой степени суггестии.

III. *Экран, используемый человеком как инструмент* (общения, работы, образования, развлечения, игры и т.д.) Это монитор персонального компьютера. Но если экран телевизора, как бы «распыляет» образы, оценки, клише, то компьютерный экран втягивает пользователя в инобытие.

IV. *Портативный экран*, постепенно вживляемый в тело человека (мобильный телефон, смартфон и т.д.)

В аспекте истории медиа в XX в. видно, как экран последовательно и быстро внедрился в частную жизнь субъекта культуры. С изобретением кино и появлением синематеки в европейских городах человек приходил к экрану, и таким образом был относительно свободен от него. Хотя даже большой экран начала XX в. трансформировал культурное бытие в самых его основаниях. Кардинально изменился образ континуума; и время, и пространство оказались будто бы подвластны человеку. «Увеличение значения визуальной коммуникации и наступающее на человека ее количество

свидетельствует о расширении доли коллективного мифологического сознания, апеллирующего к образному восприятию мира. Как правило, рациональное преподносится зрителю именно в форме образов. Данная модель, прежде всего, ориентирует человека на слияние понятийного и образного. В таком случае наблюдается нерасчлененность понятия субъекта и объекта, предмета и знака» [9, с. 12]. Воспринимая реальность сквозь призму кино, время можно было останавливать, возвращать, или быстро перескакивать большие отрезки истории, быстрее прокручивать события. Красочно и с тонкой иронией это показано в фильме Аллы Суриковой «Человек с бульвара Капуцинов» (1987 г.). Героиня Диана Литтл говорит мистеру Фёсту: «О, Джонни, я хочу как в синематографе, прошу тебя, сделай монтаж!» На наш взгляд, это образ или модель человека, чьё бытие уже трансформировано экраном. Выражение «Хочу монтаж!» стало сутью центральных желаний человека второй половины XX в. и современности. Время и скорость становятся факторами, более значимыми, чем пространство и место, поэтому мы можем предполагать преобладание темпоральности в восприятии реальности современным человеком, которое отчасти сформировано экранным искусством.

Категория времени вытеснена категорией скорости. Напрямую это заявляют философы, описывающие виртуальную реальность. Например, концепция дромократии (власти скорости) Поля Вирильо<sup>1</sup>, который утверждает превалирование «сейчас» над «здесь» в культуре «третьего интервала», связанной со скоростью света, с которой совершается коммуникация в виртуальном пространстве. В центре внимания П. Вирильо «критический переход» современности: радикальная трансформация мира под воздействием основного «критического» фактора – революционных возможностей использования современных технологий, телекоммуникационных и компьютерных систем, которые радикально преобразуют восприятие мира, всю среду человеческого бытия, ее географию и экологию, организацию социального поля и политические практики. Основа кинематики культуры П. Вирильо – идея предельной скорости передачи данных, скорости света, которая лежит в основе телетрансляции. Скорость света электромагнитных волн, по мнению П. Вирильо, радикально меняет структуры восприятия человека, ориентированные в своем исходном функционировании на физические ограничения скорости тел – пространство и гравитацию. Возникает «третий интервал» (первые два – пространство и время) – интервал света. Здесь, по П. Вирильо, происходит не просто высвечивание вещей, придание им видимости, а формирование среды их реальности и их перцептивное конструирование на скорости света. В генеалогии технологий «третий интервал» возникает вслед за двумя другими интервалами пространства и времени: за технологическим освоением географической среды (пространство) идет освоение среды физической (время, электричество) и затем среды света. На этом критическом переходе привычная топография индивидуальности и социального пространства (пространство-география, время-история) сменяется «телетопикой коммутаций», помещенной в координаты сетевых соединений телекоммуникационных средств [4, с. 118]. Мир теперь приобретает свою определенность на поверхности экранов, в сети коммутаций, приемников и передатчиков [3, с. 46]. С точки зрения Вирильо, оформляется «пространство» над / за временем и пространством, возможное только в «перспективе реального времени». Скорость света преодолевает ограничения «пространства», изобретенного еще в эпоху Возрождения, и впервые на предельном скоростном режиме открывается глобальное, единое реальное время, доминирующее над пространством. Через монохронический фильтр глобальной темпоральности пропускаются, по мысли П. Вирильо, только лучи настоящего-присутствия; хронологическое время прошлого, настоящего и будущего уступает место хроноскопическому, которое определяется в модальности экспозиции на векторе «до-после» экспонирования (быть экспонированным значит быть телепрезентированным, телеприсутствующим на скорости света, быть выставленным в этом

---

<sup>1</sup> Концепция Поля Вирильо изложена в данной статье по интерпретации Д.В. Галкина.

свете, быть телесуществующим) [4, с. 118]. Скорость света позволяет преодолеть ограничения гравитации. Таким образом, телекоммуникации создают «третий горизонт» (первый – видимая физическая граница неба и земли, второй – психологический горизонт памяти и воображения), а именно – «горизонт прозрачности» – квадратный горизонт экрана (Тв, монитора), «провоцирующий смешение близкого и удаленного, внутреннего и внешнего, дезориентирующий общую структуру восприятия» [4, с. 118]. Здесь, по П. Вирильо, действуют законы особой активной оптики. В отличие от обычной пассивной оптики прямого света и зрительного контакта с веществом, активная оптика организует все восприятие, включая тактильное, а не только визуальный перцептивный ряд. Она производит транс-видимость сквозь горизонт прозрачности [3, с. 47]. Классического философского рассмотрения длительности и протяженности в данном случае, как полагает П. Вирильо, уже недостаточно. П. Вирильо предпочитает здесь говорить об особой оптической плотности третьего горизонта. Физика скорости переходит у П. Вирильо в своеобразную психологию восприятия. Перцептивный строй человека претерпевает глубинные изменения. Пытаясь ориентировать восприятие по «третьему горизонту», человек испытывает шок восприятия, «ментальное потрясение», головокружение. П. Вирильо называет это состояние «фундаментальной потерей ориентации», когда фатально разрушаются отношения с Другим и с миром, происходит как бы стирание индивидуальной идентичности, утрата реальности и впадение в безумие. Человек сталкивается с фатальным раздвоением своего бытия в мире. Задается альтернатива: жизнь-путешествие человека-кочевника – траекторного человека либо сидячее бытие «цивилизованного» человека, захваченного непреодолимой инерцией мира объектов и своей собственной субъективности, замкнутого в неподвижности приемника, подключенного к телекоммуникационным сетям. Другая линия раздвоения – технологическое производство-клонирование живого человека с помощью техники виртуальной реальности, когда при помощи специальных шлемов и костюмов создаются ощущения виртуальных предметов, «находящихся» в компьютерном киберпространстве, хотя предметы здесь по сути ни что иное, как компьютерные программы. П. Вирильо усматривает в этом технологическую версию античного мифа о двойнике, призраке, живом мертвецце. Сверхпроницательная активная оптика времени-света продуцирует, с точки зрения П. Вирильо, новый тип личности, разорванной во времени между непосредственной активностью повседневной жизни «здесь и сейчас» и интерактивностью медиа, где «сейчас» превалирует над «здесь». Активная оптика растворяет среду человеческого существования, и в результате сам человек дереализуется и дезинтегрируется. Органы чувств парадоксальным образом одновременно совершенствуются и дисквалифицируются технологическими протезами. П. Вирильо говорит о колонизации взгляда, об индустриализации зрения и культурном предписании видеть [3, с. 102].

Даже без культурологического вооружения взгляда можно увидеть следующие процедуры «вживания» экрана в бытие современного человека, в результате которых происходит раздвоение бытия человека, о котором заявляет П. Вирильо. 1. Цитирование слов, жестов, поз, образа жизни, моделей поведения, которые транслируются кинозвездами, телекумирами, известными персонажами виртуального мира. 2. Имперсонаторство (вживание в персонажа, косплей, пародия). 3. Материализация (производство моделей, кукол персонажей из кинематографа и компьютерных игр). 4. Расширение Вселенной экрана в пространство литературы, игры, фанфики. 5. Виртуальный маркетинг, представляющий персонажей фильмов как реальных людей (существ). 6. Технологии «Дополненная реальность», «Телеприсутствие». 7. Жанр мокьюментари (псевдодокументальный фильм). Как сопутствующий феномен – появление фейк-новостей, которые пользователи социальных сетей и блоггеры активно тиражируют и распространяют как настоящие факты, не задумываясь об их подлинности. Среди таких в последнее время были: законы Милонова, цензурирование мультфильма «Ну погоди!», приближение Марса к Земле и пр. 8. Предприятие «Сик-

рет синема» (под завесой тайны случайные зрители просматривают фильмы в соответствующем антураже).

Перечисленные социокультурные процедуры привлекают массовый интерес, и как следствие включаются в арсенал идеологических и коммерческих структур. Экран является мощным орудием манипулирования и управления массовым и индивидуальным сознанием. Культуролог П.К. Огурчиков категоричен и считает, что с помощью экрана производят заведомое искажение реальности, превращение массового потребителя в объект политических и идеологических манипуляций. Кроме того, исследователь оценочно рассуждает следующим образом: «Экранная культура мифологическими приемами конструирует реальность зрителя, «приручает» культуру с помощью новинок современной техники, формирует нужное для социума функционирование каждого потенциального потребителя продукции экранной культуры. Конечная цель этого процесса – превращение массового зрителя в управляемую толпу, стирание личностных особенностей и невозможность удовлетворения творческих и духовных потребностей, выходящих за границы, «очерченные» экраном» [9, с. 9].

Будущее экранной культуры, о котором шла речь, наступило, ведь экран располагается в центре жизнедеятельности человека, работает ли он или развлекается, отдыхает или получает образование, делает покупки или организует политическую деятельность. Почти все в жизни современного человека сосредоточилось в экране, вокруг него. Нас интересуют живые процессы активного вхождения экрана в современную культуру. Нетерминологическое выражение «вживление» очень точно и объемно, на наш взгляд, передает специфику процесса трансформации бытия культуры.

### Список литературы

1. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин // Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: Избранные эссе : пер. с нем. / под. ред. Ю. А. Здравового. – Москва : Медиум, 1996. – С. 15–65.
2. Вирильо П. Машина зрения / П. Вирильо. – Москва : Наука, 2004.
3. Вирильо П. Информационная бомба. Стратегия обмана / П. Вирильо. – Москва : Гнозис, Фонд «Прагматика культуры», 2002.
4. Галкин Д. В. Вирильо (Virilio) Поль / Д. В. Галкин // Постмодернизм. Энциклопедия / сост. и науч. ред. А. А. Грицанов, М. А. Можейко ; Отв. секретарь и ред. А. И. Мерцалова. – Минск : Интерпрессервис ; Книжный Дом, 2001. – С. 117–121.
5. Кириллова Н. Б. Медиакультура: теория, история, практика / Н. Б. Кириллова. – Москва : Академический проект, 2008.
6. Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека : пер. с англ. / М. Маклюэн ; закл. ст. М. Вавилова. – Москва ; Жуковский : КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003.
7. Моль А. Социодинамика культуры : пер. с фр. / А. Моль ; предисл. Б. В. Бирюкова. – Москва : Изд-во ЛКИ, 2008.
8. Негодаев И. А. Экран и человек / И. А. Негодаев // Негодаев И. А. Информатизация культуры : монография. – Ростов-на-Дону : Книга, 2003.
9. Огурчиков П. К. Экранная культура как новая мифология (на примере кино) : автореф. дис. ... д-ра культурологи / П. К. Огурчиков. – Москва, 2008.
10. Полиектов В. Исчезнет или возрождается человек в экранной культуре? / В. Полиектов // Санкт-Петербургский университет. – 1998. – № 10. – С. 3–10.
11. Разлогов К. Э. Экран как мясорубка культурного дискурса / К. Э. Разлогов // Вопросы философии. – 2002. – № 8. – С. 24–41.
12. Суродина Н. Р. Новая мифология: кино и реклама / Н. Р. Суродина // Культурная интроспекция XX столетия и современности. – Волгоград : Перемена, 2002. – С. 19–25.
13. Экология культуры в пространстве экрана : сб. науч. тр. / под ред. Н. Ф. Хилько. – Омск : Сиб. филиал РИК, 2005.
14. Экранная культура: теоретические проблемы / авт.-сост. В. О. Чистякова, Я. Б. Иоскевич ; отв. ред. К. Э. Разлогов. – Санкт-Петербург : Дмитрий Буланин, 2012.
15. Яценко Н. Е. Толковый словарь обществоведческих терминов / Н. Е. Яценко. – Санкт-Петербург : Лань, 1999.

References

1. Benyamin V. Proizvedenie iskusstva v epokhu ego tekhnicheskoy vosproizvodimosti. *Benyamin V. Proizvedenie iskusstva v epokhu ego tekhnicheskoy vosproizvodimosti: Izbrannye esse*. Moscow: Medium, 1996, pp. 15–65.
2. Virilo P. *Mashina zreniya*. Moscow: Nauka, 2004.
3. Virilo P. *Informatsionnaya bomba. Strategiya obmana*. Moscow: Gnozis, Fond «Pragmatika kultury», 2002.
4. Galkin D.V. Virilo (Virilio) Pol. *Postmodernizm. Entsiklopediya*. Minsk: Interpresservis, Knizhnyy Dom, 2001, pp. 117–121.
5. Kirillova N.B. *Mediakultura: teoriya, istoriya, praktika*. Moscow: Akademicheskij proekt, 2008.
6. Maklyuen M. *Ponimanie Media: Vneshnie rasshireniya cheloveka*. Moscow, Zhukovskiy: KANON-press-Ts, Kuchkovo pole, 2003.
7. Mol A. *Sotsiodinamika kultury*. Moscow: Izd-vo LKI, 2008.
8. Negodaev I.A. Ekran i chelovek. *Negodaev I.A. Informatizatsiya kultury*. Rostov on Don: Kniga, 2003.
9. Ogurchikov P.K. *Ekrannaya kultura kak novaya mifologiya (na primere kino)*. Moscow, 2008.
10. Poliektov V. Ischeznet ili vozrozhdaetsya chelovek v ekrannoy kulture? *Sankt-Peterburgskiy universitet*. 1998, no. 10, pp. 3–10.
11. Razlogov K.E. Ekran kak myasorubka kulturnogo diskursa. *Voprosy filosofii*. 2002, no. 8, pp. 24–41.
12. Surodina N.R. *Novaya mifologiya: kino i reklama. Kulturnaya introspektiya KhKh stoletiya i sovremennosti*. Volgograd: Peremena, 2002, pp. 19–25.
13. *Ekologiya kultury v prostranstve ekrana*. Omsk, 2005.
14. *Ekrannaya kultura: teoreticheskie problemy*. St. Petersburg: Dmitriy Bulanin, 2012.
15. Yatsenko N.E. *Tolkovyy slovar obshchestvovedcheskikh terminov*. St. Petersburg: Lan, 1999.

## СОЦИОЛОГИЯ

---

### ОСОБЕННОСТИ ПРОЯВЛЕНИЯ АДАПТИВНОЙ И ДЕЗАДАПТИВНОЙ ФОРМ АКТИВНОСТИ ЛИЧНОСТИ В СОВРЕМЕННЫХ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНЫХ УСЛОВИЯХ\*

**Иващенко Александр Васильевич**, доктор педагогических наук, профессор

Российский университет дружбы народов  
117198, Россия, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 6  
E-mail: kaspregion@inbox.ru

**Карабущенко Наталья Борисовна**, доктор психологических наук, доцент

Российский университет дружбы народов  
117198, Россия, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 6  
E-mail: n\_karabushenko@inbox.ru

**Пилишвили Татьяна Сергеевна**, кандидат психологических наук, доцент

Российский университет дружбы народов  
117198, Россия, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 6  
E-mail: meinestadt@yandex.ru

**Чхиквадзе Тинатин Владимировна**, кандидат психологических наук, доцент

Российский университет дружбы народов  
117198, Россия, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 6  
E-mail: morgven@rambler.ru

*Статья посвящена анализу проявления активности личности в современных социально-культурных условиях с точки зрения эффективности адаптации. Продемонстрирован характер активного преодолевающего поведения в условиях общения в поликультурной среде. Отражаются основные направления психокоррекционной работы с целью повышения уровня адаптивной активности в современных социально-культурных условиях.*

**Ключевые слова:** активность личности, структурно-содержательные и функциональные компоненты активности, адаптивная активность, дезадаптивная активность, поликультурное пространство.

### FEATURES OF ADAPTIVE AND DISADAPTIVE ACTIVITY FORMS DISPLAY OF A PERSON IN MODERN SOCIO-CULTURAL CONDITIONS

**Ivaschenko Alexander V.**, D.Sc. (Pedagogics), Professor

Peoples' Friendship University of Russia  
6 Miklukho-Maklay st., Moscow, 117198, Russia  
E-mail: kaspregion@inbox.ru

**Karabushchenko Natalia B.**, D.Sc. (Psychology), Associate Professor

Peoples' Friendship University of Russia  
6 Miklukho-Maklay st., Moscow, 117198, Russia  
E-mail: n\_karabushenko@inbox.ru

---

\* Работа выполнена при финансовой поддержке РГНФ, грант № 12-06-00488а.