

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра философии культуры и культурологии

**Феномен футуризации культуры на примере киберкультуры
АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРА**

студента 4 курса 431 группы
направления 51.03.01 «Культурология»
философского факультета
Кочененко Ивана Анатольевича

Научный руководитель
доцент кафедры философии культуры и культурологии
кандидат филологических наук _____ О.В. Шиндина

Заведующий кафедрой
философии культуры и культурологии
доктор философских наук,
профессор _____ Е.В. Листвина

Саратов 2019

В настоящее же время, когда сам прогресс набрал высочайшие темпы, а методы и принципы работы искусства постоянно модернизируются в соответствии с ростом технологий, мы можем говорить о том, что культура в привычном нам современном виде вскоре будет изменена под нарастающим влиянием киберпространства. В цифровую эпоху интенсивно формируется киберкультура и киберискусство, чем и обусловлена актуальность исследования. Значимым понятием киберкультуры является категория футуризации, под которой понимается процесс поворота науки и значительной части человеческой деятельности к будущему, и прежде всего речь идет о включении фактора технологического будущего в процесс духовно-интеллектуального и культурного освоения мира.

Новизна культурологического исследования обусловлена новизной киберкультуры как культурного явления и объекта культурологических исследований, анализ расцвета которой, позволяет нам раскрыть её актуальные специфики, предполагаемый путь развития и возможные проблемы.

Объектом исследования является современная киберкультура, затрагивающая такие аспекты как киберискусство, жанр киберпанк, и использование современных технологий в культуре.

Предмет исследования – киберкультура.

Целью исследовательской работы является выявление общих характеристик элементов киберкультуры как виртуальная и дополненная реальности, точное утверждение их границ, свойств, отличительных черт. Также важным для нас является анализ становления нового культурного феномена на протяжении последних десятилетий на примере соотнесения направлений культуры и технических новшеств, на неё влияющих.

Задачами выпускной квалификационной работы являются:

- Выделение свойств, присущих киберкультуре
- Изучение феномена футуризации культурного пространства

- Анализ жанра киберпанк в литературе, музыке, направлениях визуального искусства

Теоретическая и методологическая значимость работы заключается в использовании сравнительного и исторического анализов в совокупности с культурологическим, и задействовании описательного подхода в выпускной квалификационной работе с дальнейшей актуализацией футуризации культуры как феномена.

Базовыми работами для моей выпускной квалификационной работы являются «Шок будущего» Элвина Тоффлера, многочисленные статьи Аркадия Дмитриевича Урсула, книги и интервью Марка Дери и Эрика Дэвиса, также я опирался на работы российских исследователей, а именно Дмитрия Тарабанова, Сергея Вакуленко.

Содержание работы: выпускная квалификационная работа состоит из двух глав «Футуризация культурной среды в XXI веке» и «Кросжанровая природа киберпанка», где первая разбита на два параграфа «Феноменология футуризации культурной среды» и «Анализ киберкультуры: стилеобразующие черты», а вторая состоит из пяти параграфов, а именно «Киберпанк как жанр литературы», «Стилистические черты киберпанка в кинематографе», «Жанровые свойства киберпанка в анимационном искусстве», «Влияние киберпанка на индустрию», «Эстетика киберпанка в музыке».

В первой главе рассматривается самое понятие футуризации культурной среды и киберкультуры, с выделением значимых отличительных элементов последнего, а также объясняется ввод нового понятия – киберискусства. Киберкультура рассматривается с различных критических точек зрения, таких как футуризм, технологический детерминизм, техноутопизм, постструктурализм. Исходя из вышеперечисленных точек зрения, создаётся объективная модель киберкультуры – современная культура, всецело зависящая от технических достижений, таких как технология VR, имеющая бесструктурную организацию, мультикультурна, но крайне нестабильная и

быстро изменяющаяся в условиях прогресса. Касательно киберискусства, то, в данный момент, оно рассматривается лишь в визуальном искусстве.

Вторая глава полностью посвящена разбору такого жанра как киберпанк. Киберпанк представляет собой предсказание будущей действительности, как социальной и политической, так и культурной, в действительности настоящего, описывающего, в подавляющем большинстве, превосходство разума машины над разумом и чувством человека. В некотором смысле, жанр, конкретно в визуальном искусстве и литературе, выражает некоего рода опасение будущем, его избытком, прогнозируя потерю человеческих качеств, поднимая вопросы морали и этики. Между тем, это сформировало особенности киберпанка как жанра – страх перед будущим, страх упадка человеческой культуры на фоне всё более развитых технологий, страх отказа от моральных и этических устоев в угоду прогрессу, так как второе просто невозможно без первого; страх всеобщей глобализации, страх размытия границ реального и виртуального миров, страх принудительного изменения человеческого вида как такового посредством кибернизации биологического тела, и, как следствие, замена человека роботом. Касательно сюжетной составляющей, то в таковых произведениях сюжет вьётся вокруг сценария борьбы улицы, тех самых единиц, что представлены хакерами, против большинства, где последнее представлено в виде масштабных корпораций, дзайбацу. При этом корпорации выступают в качестве антагонистов, в то время как повествование ведётся от лица протагониста, в лице одного человека или группы, объединённых общей целью.

Список использованной литературы

1. Аксютин О. А. Пунк-культура как феномен молодежной контркультуры / О.А. Аксютин. – М. : Наука, 2005. – 114 с.
2. Бердянов Е.А. Технологии будущего / Е.А. Бердянов // СПб. Журнал для Высшего образования – СПб. : Амфора, 2012. С.307-311.
3. Вакуленко С. Предсказание темного будущего / С. Вакуленко // Москва. «Мир фантастики» — Т. 2, № 3, Москва, 2014. С. 91 – 97.
4. Васильев В. Киберпанк для русских и нерусских / В. Васильев. – М.: Б. и., 2004. – 27 с.
5. Дери М. Скорость убегания: киберкультура на рубеже веков / М. Дери ; пер. Самойлов – М. : АСТ, 2008. – 214 с.
6. Ильинский И.М. Между будущим и прошлым: социальная философия происходящего / И.М. Ильинский. – М. : МосГУ, 2006. – 284 с.
7. Колин К.К., Информационная культурология. Предмет и задачи нового научного направления / К.К. Колин. – Челябинск. : ЧГАКИ, 2011. – 61 с.
8. Лири Т. Искушение будущим / Т. Лири ; пер. Ш. Валиев. – М. : Ультра Культура, 2004. – 101 с.
9. Ойзерман, Т.И. Возможно ли предвидение отдаленного будущего / Т.И. Ойзерман // Москва. "Вестник РАН" – Т. 75, № 8, Москва, 2005. С. 720-726.
10. Савицкая Т. Культура электронной эры / Т. Савицкая. – СПб. : Амфора, 2012. – 197 с.
11. Стерлинг Б. Будущее уже началось: Что ждет каждого из нас в XXI веке? / Б. Стерлинг ; пер. С. Жданов – М. : У-Фактория, 2005. – 114 с.
12. Стерлинг Б. Киберпанк в 90-ых / Б. Стерлинг // пер. Н. Проценко// Москва. Б.и., 1998. – 21 с.
13. Тарабанов Д. Киберпанк / Д. Тарабанов // Москва. Мир фантастики — Т. 2, № 3, Москва, 2014. – 488 с.
14. Тоффлер, Э. Шок будущего / Э. Тоффлер ; пер. А. Мирер. - М. : АСТ, 2002. – 307 с.

15. Урсул А.Д. Информация и культура / А.Д. Урсул. – М. : Стратегические приоритеты, 2015. – 299 с.
16. Урсул А.Д., Футуризация как темпоральный феномен / А.Д. Урсул // Москва. Философская мысль – Т. 4, № 7, Москва, 2013. С. 426-470.
17. Хейлз Н. Кэтрин. Как мы стали постчеловеком: виртуальные тела в кибернетике, литературе и информатике. / Н. Кэтрин ; пер. С.А. Даниленко. – М. : Б.и., 2017. С. 159.
18. Хилтон Э.М. Новая эпоха / Э.М. Хилтон ; пер. Е.К. Славянова. – М. : Б.и., 2000. С. 44.
19. Шредер Р. Киберкультура, киборгпостмодернизм и социология технологий виртуальной реальности: скольжение на волнах души в век информации. На путях постмодернизма / Р. Шредер ; пер. А. И. Панченко. – М.: Ультракультура, 1995. – 144 с.
20. Эрик Дэвис. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху / Дэвис Э. ; пер. А. Ленц. – М. : АСТ, 2009. – 237 с.
21. Савицкая Т. [Электронный ресурс] // Киберкультура: генезис феномена / Т. Савицкая // [Электронный ресурс] - URL: <http://www.intelros.ru/subject/figures/> (дата обращения: 06.04.2019). - Загл. с экрана. – Яз. Рус.