



საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი

კინო-ტელე ფაკულტეტი  
სადოქტორო პროგრამა  
აუდიოვიზუალური ხელოვნება

თეა ჭანტურია

აუდიოვიზუალური კულტურის პარადიგმა:  
ტექნოგენური ტრანსფორმაცია და მასში ეკოსოფიის ინტეგრაცია

სადისერტაციო ნაშრომი  
წარმოდგენილია აუდიოვიზუალური ხელოვნების დოქტორის  
აკადემიური ხარისხის (PhD) მოსაპოვებლად

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: **ალექსანდრე ვახტანგოვი**

ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, პროფესორი

თბილისი, 0108, საქართველო

2024

საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი

კინო-ტელე ფაკულტეტი

სადოქტორო პროგრამა – აუდიოვიზუალური ხელოვნება

საიდენტიფიკაციო ნომერი 0211.1.1

ავტორის ხელმოწერა \_\_\_\_\_

ჩვენ, ქვემოთ ხელისმომწერნი ვადასტურებთ, რომ გავეცანით **ჭანტურია თეას** მიერ შესრულებულ სადისერტაციო ნაშრომს დასახელებით: „**აუდიოვიზუალური კულტურის პარადიგმა: ტექნოგენური ტრანსფორმაცია და მასში ეკოსოფიის ინტეგრაცია**“ და ვამღებთ რეკომენდაციას საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტის სადისერტაციო საბჭოში მის განხილვას დოქტორის აკადემიური ხარისხის მოსაპოვებლად.

*სამეცნიერო ხელმძღვანელი:*

**ალექსანდრე ვახტანგოვი,**

*ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, პროფესორი*

*რეცენზენტები:*

**ლელა ოჩიაური,**

*ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, პროფესორი*

**ქეთევან ტრაპაიძე,**

*ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, ასოცირებული პროფესორი*

*უცხოელი ექსპერტი:*

**ნატალია ბულგაკოვა,**

*ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი, პროფესორი*

დაცვის თარიღი: \_\_\_\_\_

## საავტორო უფლებები

ფიზიკური პირების ან სხვა დაწესებულებების მიერ შესაბამისი დასახელების ნაშრომის გაცნობის მიზნით მოთხოვნის შემთხვევაში, მისი არაკომერციული მიზნებით კოპირებისა და გავრცელების უფლება მინიჭებული აქვს საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტს და ავტორი ინარჩუნებს დანარჩენ საგამომცემლო უფლებებს და არც მთლიანი ნაშრომის და მისი ცალკეული ნაწილის გადაბეჭდვა ან სხვა რაიმე მეთოდით რეპროდუქცია დაუშვებელია ავტორის წერილობითი ნებართვის გარეშე. ავტორი ირწმუნება, რომ ნაშრომში გამოყენებული საავტორო უფლებებით დაცულ მასალებზე მიღებულია შესაბამისი ნებართვა (მცირე ზომის ციტატების გარდა, რომლებიც მოითხოვენ სპეციფიკურ მიდგომას ლიტერატურის ციტირებაში, როგორც ეს მიღებულია სამეცნიერო ნაშრომების შესრულებისას) და ყველა მათგანზე იღებს პასუხისმგებლობას.

ავტორის ხელმოწერა \_\_\_\_\_

დამატებითი კითხვებისა და წინადადებებისთვის მოგვმართეთ  
შემდეგ საკონტაქტო მისამართზე:

If you have additional questions or suggestions, please contact us on the  
following contact addresses:

[teako.chanturia@gmail.com](mailto:teako.chanturia@gmail.com)

საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს სახელმწიფო უნივერსიტეტი,  
თბილისი, 0108 საქართველო

Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University Tbilisi,  
0108, Georgia

info@tafu.adu.ge

## რეზიუმე

ჩვენი **საკვლევი თემაა** აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ფორმირების პროცესი, რომელიც მოიცავს – ტექნოგენურ ტრანსფორმაციას, ეკოსოფიის ინტეგრირებას, ევრანული ენის თეორიებს და ეფექტებს, შინაარსობრივ-ემოციურ ასპექტს, შემოქმედების გენეზისს, ფუნქციების გაფართოვებას, გადახალისებას, თანამედროვე პლატფორმებს და კრეატიულ ასპექტებს. **საკვლევი თემის მიზანია** წარმოვაჩინოთ, თუ რა დიდი მნიშვნელობა აქვს, თანამედროვე ციფრულ ტექნოლოგიებს ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების განვითარებაზე, რომლის ტექნოლოგიური შედეგი, პირდაპირ გავლენას ახდენს ცოდნის, კულტურის, ეკოლოგიის გარდაქმნაზე, განვითარებასა და ამაღლებაზე. **თემის აქტუალობაა** გლობალიზაციის და ციფრული რევოლუციის ეპოქაში მიმდინარე აუდიოვიზუალური კულტურის პარადიგმის ცვლილება, რომელიც გავლენას ახდენს მთლიანად სამყაროზე. პარადიგმის ცვლის პროცესი შეეხო აბსოლუტურად ყველა სფეროს, რაც იმის მიმანიშნებელია, რომ ეს ყოველივე იძენს ცივილიზაციურ ხასიათს. აღნიშნული მოვლენები თვალსაჩინო გახდა ტოტალური ევრანის სინდრომის ფონზე განვითარებული გლობალური გამოწვევებისას – კოვიდ-პანდემია, ჰიბრიდული ომი, ეკოლოგიური კატაკლიზმები. აქედან გამომდინარე, ჩვენთვის საინტერესო იყო აუდიოვიზუალურ კულტურაში მიმდინარე პროცესების გავლენის და გავრცელების შესწავლა. ასევე, ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების ტექნოლოგიური ინოვაციების როლის შეფასება ადამიანის ცხოვრების ხარისხის გაუმჯობესებაში, განვითარებასა და აზროვნების ფორმირებაში. **კვლევის მეთოდები** – მოხდა თემის შესაბამისი სამეცნიერო და აკადემიური ლიტერატურის მოძიება, მიმოხილვა და ისტორიული ანალიზი. განხორციელდა იმ სამეცნიერო მოსაზრებების თუ შეხედულებების სისტემატიზაცია, რომლებიც იკვლევენ აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი პარადიგმის ფორმირებას და მის ტექნოლოგიებს. სამეცნიერო თემა მოიცავს სინთეზურ მეთოდოლოგიურ სამუშაოს, რაც გამოიხატება ახალი შემოქმედებითი პროდუქტის (აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმა) შექმნაში და მისი მრავალფუნქციურობის წარმოჩენაში. წარმოდგენილი ინტერვიუების და კითხვარების მეთოდის შედეგად დაგროვდა საინტერესო მასალა კვლევისთვის. **კვლევის მოსალოდნელი შედეგებია** აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ცვლილების ვექტორის წარმოჩენა, ევრანული კულტურის გენეზისის ანალიზის საფუძველზე მესამე ათასწლეულის გამოკვეთილი გამოწვევების და პრობლემების ჩამოყალიბება, სისტემატიზაცია, ასევე თანამედროვე აუდიოვიზუალურ კულტურაში მიმდინარე ტექნოლოგიური პროცესებით განპირობებული ცვლილებების ვიზუალიზაცია.

ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების ახალი პარადიგმის ციფრული სამყაროს ეკოსისტემა გვთავაზობს ჰიბრიდულ, ინოვაციურ ტექნოლოგიურ ინფრასტრუქტურას და მოქნილ გარემოს. მისი ხელმისაწვდომობა, სერვისების მრავალფეროვნება ცვლის ჩვენი ცხოვრების, სწავლის და მუშაობის გზებს. განათლების სისტემა გადის გლობალურ საინფორმაციო სივრცესთან შერწყმის ეტაპს, რაც საშუალებას იძლევა გამოვიყენოთ სწავლის თანამედროვე გზები, რომლებიც უფრო კომფორტული და ხელმისაწვდომი ხდება. ძალიან მნიშვნელოვანია გავანალიზოთ, რომ მოზარდების დაცვა, მათზე ზრუნვა, პრობლემების მოგვარება შესაძლებელია აუდიოვიზუალური მედიის ხელშეწყობით.

დღევანდელ სამყაროში აუცილებელია ადამიანის არსებობის ახალი ღირებულებითი ორიენტირების ჩამოყალიბება: განსხვავებული დამოკიდებულება ბუნებისადმი და რესურსების რაციონალური გამოყენება გარემოს შესანარჩუნებლად, ეს პრობლემები ასოცირებულია საზოგადოების მზარდ დიგიტალიზაციასთან. აუდიოვიზუალურ კულტურაში ეკოსოფიის ინტეგრირებით შეიძლება შეიქმნას საინტერესო, დამაფიქრებელი და ემოციურად რეზონანსული კონტენტი, რომელიც ხელს შეუწყობს გარემოსდაცვითი ცნობიერების, ეთიკური ქმედებების და ბუნებრივ სამყაროსთან ჩვენი ურთიერთობის უფრო ღრმა გაგებას.

დღეს თამამად შეგვიძლია ვთქვათ, რომ XXI საუკუნე ტექნოგენური ეკო-ცივილიზაციის ერაა. მისი მუდმივი დომინანტი კი – აუდიოვიზუალური შემოქმედებაა, რომელიც გამოიხატება ვიზუალურ გამოსახულებებში, მუდმივად ექსპერიმენტირებს და ფოკუსირდება ახალი სივრცის შექმნაზე, რომლის პულსი და დინამიკა ორიენტირებულია მაქსიმალურად იდეალურისკენ.

# The Paradigm Of Audiovisual Culture: Technogenic Transformation And The Integration Of Ecosophy Within It

## RESUME

Our research topic is the process of forming a new paradigm of audiovisual culture, encompassing technogenic transformation, the integration of ecosophy, screen language theories and effects, the content-emotional aspect, genesis of creativity, expansion of functions, recreation, modern platforms, and creative aspects. The purpose of this research is to demonstrate the significance of modern digital technologies in the development of audio-visual creativity. The technological outcome directly influences the transformation, development, and elevation of knowledge, culture, and ecology.

The relevance of the topic lies in the changing paradigm of audiovisual culture in the era of globalization and digital revolution, impacting the entire world. The paradigm shift has affected all spheres, indicating its civilization-wide character. These changes became evident during global challenges such as the COVID-19 pandemic, hybrid war, and ecological cataclysms, all against the backdrop of the total screen syndrome. Consequently, it was intriguing for us to study the influence and spread of current processes in audiovisual culture. Additionally, we aimed to evaluate the role of technological innovations in audio-visual creativity in improving the quality of human life and the development and formation of thinking.

Research methods involved a search, review, and historical analysis of scientific and academic literature relevant to the topic. Systematization of scientific opinions and views investigating the formation of a new paradigm of audiovisual creativity and its technologies has been carried out. The scientific topic encompasses synthetic methodological work, manifested in the creation of a new creative product (a new paradigm of audiovisual culture) and the presentation of its multi-functionality. Interesting material for research was collected through interviews and questionnaires.

Expected results of the research include presenting the vector for the change of the new paradigm of audiovisual culture, formulating and systematizing the identified challenges and problems of the third millennium based on the analysis of the genesis of screen culture and modern audiovisual culture. Visualization of changes caused by current technological processes is also anticipated.

The digital world ecosystem of the new paradigm of audio-visual creativity offers a hybrid, innovative technological infrastructure and a flexible environment. Its availability and diversity of services change the way we live, study, and work. The education system is undergoing a phase of merging

with the global information space, enabling the use of modern learning methods that are more convenient and accessible. It is crucial to analyze that protecting adolescents, caring for them, and solving problems is possible with the support of audiovisual media.

In today's world, establishing a new value orientation of human existence is necessary: a different attitude towards nature and rational use of resources to preserve the environment. These problems are associated with the growing digitalization of society. Integrating ecosophy into audiovisual culture can create engaging, thought-provoking, and emotionally resonant content that promotes environmental awareness, ethical action, and a deeper understanding of our relationship with the natural world.

Today, we can confidently say that the 21st century is the era of technogenic eco-civilization. Its permanent dominant is audiovisual creativity, expressed in visual images, constantly experimenting and focusing on the creation of a new space, the pulse, and dynamics of which are oriented towards the most ideal.

## სარჩევი

<b>შესავალი</b> .....	10
<i>კვლევის სიახლე</i> .....	13
<i>კვლევის საგანი</i> .....	14
<i>თემის აქტუალობა</i> .....	14
<i>თემის პრაქტიკული მნიშვნელობა</i> .....	14
<i>კვლევის მეთოდები</i> .....	15
<i>საკვლევი თემის მიზანი</i> .....	15
<i>ლიტერატურის მიმოხილვა</i> .....	15
<i>კვლევის მოსალოდნელი შედეგები</i> .....	27
<b>თავი I. აუდიოვიზუალური კულტურის გენეზისი</b> .....	28
<i>ბნელი ოთახიდან ტრიოდამდე</i> .....	30
<i>ქსელების ქსელი და შეუქცევადი რეალობა</i> .....	44
<b>თავი II. აუდიოვიზუალური კულტურის ფუნქციები</b> .....	50
<i>საინფორმაციო ფუნქცია</i> .....	55
<i>რელაქსაციის ფუნქცია</i> .....	56
<i>კრეატიული ფუნქცია</i> .....	57
<i>ინტეგრაციის ფუნქცია</i> .....	58
<i>საკომუნიკაციო ფუნქცია</i> .....	58
<i>მარეგულირებელი (ნორმატიული) ფუნქცია</i> .....	59
<i>მართვის (მენეჯმენტის) ფუნქცია</i> .....	60
<i>სოციალურ-პედაგოგიური ფუნქცია</i> .....	61
<b>თავი III. ტექნოგენური ცივილიზაცია და აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი შესაძლებლობები</b> .....	63
<i>ტექნოლოგია და ტექნიკური გარემო</i> .....	63
<i>ციფრული რევოლუცია</i> .....	67
<i>ტექნოლოგიური დეტერმინიზმი კულტურული დეტერმინიზმის პირისპირ?! .....</i>	75
<i>სოციალური მედიის ტრანსფორმაციული ეფექტი</i> .....	82
<i>სოციალური მედიის მომავალი</i> .....	86
<i>ვირტუალური რეალობა</i> .....	86
<i>აუდიოვიზუალური კულტურის ტექნოლოგიური ბუნება, ფორმები და ექსპრესია</i> .....	90



თავი IV. აუდიოვიზუალური კულტურა, როგორც გარემოსდაცვითი პრობლემების გადაჭრის ინსტრუმენტი . . . . .	99
თავი V. ევრანული ენის თეორიები და ეფექტები . . . . .	115
<i>აუდიოვიზუალური ენის თეორიები . . . . .</i>	116
<i>ევრანი, როგორც მმართველი ამ სამყაროში . . . . .</i>	118
<i>ჰიპოდერმული ნემსის თეორია . . . . .</i>	122
<i>დეზინფორმაციის ეფექტი და სანდოობის შეფასება . . . . .</i>	124
<i>ევრანული ენის ფორმირება . . . . .</i>	129
თავი VI. კვლევა . . . . .	133
<i>მიღებული შედეგები და მათი ინტერპრეტაცია . . . . .</i>	134
<i>დასკვნითი დებულებები . . . . .</i>	149
განსჯა . . . . .	154
დასკვნა . . . . .	158
ბოლოთქმა . . . . .	160
გლოსარიუმი . . . . .	161
გამოყენებული ლიტერატურა და ბიბლიოგრაფია . . . . .	164
ინტერნეტ-რესურსები . . . . .	168
დანართი №1 . . . . .	175

## შესავალი

*„ხედვა მოქმედების გარეშე მხოლოდ ოცნებაა, მოქმედება ხედვის გარეშე, უბრალოდ დროის დაკარგვა. ხედვამ მოქმედებით შეიძლება შეცვალოს სამყარო“.*

*ჯოელ ბარკერი*

თანამედროვე სამყაროს მუდმივად ცვალებად ლანდშაფტზე მომავლის განჭვრეტა წარმოუდგენელია. თუმცა, ერთი რამ ცხადია – აუდიოვიზუალური კულტურა, რომელიც გადაჯაჭვულია ტექნოლოგიების სწრაფ განვითარებასთან, ცენტრალურ როლს თამაშობს ჩვენი წინსვლის გზაზე. ამ დინამიკურ გარემოში წარმატებისთვის ჩვენ უნდა ვიყოთ უფრო მოქნილები, უწყვეტი სწავლის პროცესში და მუდმივად ექვევებოთ დავაყენოთ ტრადიციული პარადიგმები. აუცილებელია, ცვალებადი გარემოებების საპასუხოდ, ჩვენი გონებრივი მოდელების გადაფასებისთვის მზადყოფნა. უფრო მეტიც, ციფრული ეპოქის ამოუცნობ წყლებში ნავიგაციისთვის მნიშვნელოვანია მიმდინარე ტენდენციების, ახალი ტექნოლოგიების, სოციალური ცვლილებების შესახებ მაღალი ინფორმირებულობა და მტკიცებულებებზე დაფუძნებული არჩევანის გაკეთება.

თანამედროვე მკვლევრები ჩვენს ეპოქას სხვადასხვაგვარად მოიხსენიებენ. ზოგისთვის ეს „პოსტინდუსტრიული საზოგადოების“ პერიოდია, ზოგისთვის – „ინფორმაციული ეპოქა“, ვიღაც კი მას „გლობალიზაციის ერაღ“ განსაზღვრავს. თუმცა, ერთი რამ ცხადია, ჩვენ ვცხოვრობთ აუდიოვიზუალურ სამყაროში – მასობრივი კომუნიკაციების გაფართოებული სისტემა, საინფორმაციო აფეთქება, სოციალური კავშირები და ა.შ. ეს ყველაფერი მიუთითებს, თუ რაოდენ დიდი როლი აქვს აუდიოვიზუალურ კულტურას თანამედროვე ეპოქაში.

ჩვენს სამყაროში ყველაფერი ისე სწრაფად იცვლება, რომ საზოგადოება თვალის მიდევნებასაც ვერ ასწრებს. ის, რაც გუშინ მიუღწევლად ითვლებოდა, დღეს რეალიზებულია. ბოლოდროინდელმა კოვიდ-პანდემიამ და რუსეთ-უკრაინის ომმა დააჩქარა პარადიგმის ცვლილება დისტანციურ მუშაობასა და კომუნიკაციაში. ამ მოვლენებმა აჩვენა, რომ სამყარო შეიძლება ერთ დღეში შეიცვალოს, ჩვენ გავხდეთ ვირტუალური რეალობის მუდმივი მოქმედი პირები და დედამიწა კი ერთ დიდ ეკრანად გადაიქცეს.

ისტორიამ დაგვანახა, რომ აუდიოვიზუალური შემოქმედება არის ფენომენი, რომელიც თანამედროვე სამყაროს დომინანტი და შეუცვლელი კომუნიკატორია. იზოლაციის პერიოდში მისმა უსაზღვრო შესაძლებლობებმა ეფექტური განათლების სისტემური მეთოდი შემოგვთავაზა. მან ასევე შეძლო, რომ სხვადასხვა პროფესიის და ინტერესების ადამიანებს „ჯადოსნური“ ეკრანის საშუალებით არ შეეწყვიტათ თავისი საქმიანობა. აღსანიშნავია, რომ მასობრივმა დიჯიტალიზაციამ ახალ ტექნოლოგიებთან ერთად, როგორცაა ვირტუალური და გაძლიერებული რეა-

ლობა, დაჩქარებულად დაიწყო ახალი კულტურული ფორმების შექმნა. ასე რომ გლობალური გამოწვევებისას ეკრანული კულტურა გახდა კომუნიკაციის, ადამიანური ურთიერთობების, თანამედროვე ცივილიზაციის ფლაგმანი.

აუდიოვიზუალური შემოქმედების ევოლუცია მკაცრად არის დაკავშირებული ტექნიკურ პროგრესთან. შესაბამისად, ახალი ტექნოლოგიები იწვევს ახალი თვისებების განვითარებას, ცნობიერების ცვლილებებს და ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების დომინირებას. აუდიოვიზუალური კულტურა არის შიდა ხედების რთული სისტემა, მასში გაერთიანებულია კინო, ტელევიზია და სხვა ციფრულ კომპიუტერულ ტექნოლოგიებზე დაფუძნებული ხელოვნება. გარემოსთან მათი კომუნიკაცია ეკრანის საშუალებით ხდება, ეს არის ფაქტობრივი ტილო, რომელზეც იქმნება აუდიოვიზუალური სამყარო, ტექნოლოგიური გენეზისის შესაბამისად.<sup>1</sup>

ბოლო ოცი წლის განმავლობაში, მხატვრული ცხოვრების პრაქტიკული ლანდშაფტი ტექნოლოგიური განვითარების წყალობით რადიკალურად შეიცვალა, რამაც გამოიწვია ის, რასაც შეიძლება, „აუდიოვიზუალური გარღვევა“ ვუწოდოთ; ეს ნიშნავს, რომ აუდიოვიზუალურმა კულტურამ მოიპოვა გარკვეული ცნობადობა და თუნდაც ლეგალიზებული პოზიცია.<sup>2</sup>

ნებისმიერი ახალი ფენომენი წარმოიქმნება უკვე არსებულიდან, თუნდაც რადიკალურად განსხვავდებოდეს ამ უკანასკნელისგან. ის მოქმედებს, როგორც მისი წინამორბედის ერთგვარი „ფუნქციური მიმდევარი“. ამ კანონზომიერების შესაბამისად, კულტურულ ცნობიერებაში აუდიოვიზუალური ხელოვნება, უპირველეს ყოვლისა, კინო-კულტურას უკავშირდება. სულ უფრო და უფრო მეტი აუდიოვიზუალური პროდუქტი ჩნდება, რომლებიც თავიდან თანაარსებობენ კინო-კულტურის მსგავს ფენომენებთან, შემდეგ კი ანაცვლებენ მათ. ამგვარ ახალ ობიექტებს თავდაპირველად მინიჭებული აქვთ გარკვეული დანიშნულება და მათი სემანტიკური დაბინდვა გარდაუვალია სპეციფიკური მახასიათებლების გამოვლენის და ფორმირების ეტაპზე.<sup>3</sup>

სამეცნიერო და ტექნოლოგიური რევოლუცია, რომელიც იწყება ფიზიკის ფუნდამენტური აღმოჩენებით, რადიკალურად გარდაქმნის საზოგადოების პროდუქტიულ ძალებს და იწვევს ინფორმაციის მოთხოვნის სწრაფ ზრდას ადამიანის საქმიანობის ყველა სფეროში. ვიზუალურ შემოქმედებაში ახალი ექსპრესიული საშუალებების განვითარება და ძიება უკავშირდება ეკრანულ ტექნოლოგიებს. ინფორმაციული ინდუსტრიის ზრდას და განვითარებას თან ახლავს აღმოჩენების და გამოგონებების ისეთი ძლიერი ნაკადი, რომელიც ეფუძნება ინფორმაციული და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების მასობრივ წარმოებას.

<sup>1</sup> Разлогов, К. (2005). *Новые аудиовизуальные технологии*. Едиториал-УРСС.

<sup>2</sup> Carvalho, A., Lund, C. (2015). *The audiovisual breakthrough*. Collin&Maierski Print GbR.

<sup>3</sup> Разлогов, К. (2005). *Новые аудиовизуальные технологии*. Едиториал-УРСС.

მოკლე დროში, სამეცნიერო და ტექნოლოგიური რევოლუცია შეუფერხებლად გადაიქცა ე.წ. „საინფორმაციო რევოლუციად“, რომლის ნაყოფი დღეს ყველგან გვხვდება. აუდიოვიზუალურ შემოქმედებაში კულტურული, ესთეტიკური, სულიერი, მორალური და ინტელექტუალური ღირებულებები ხელს უწყობს კომუნიკაციური და შემეცნებითი ფუნქციების ჩამოყალიბებას, რომლებიც მჭიდრო კავშირშია ერთმანეთთან და ასტიმულირებენ ერთმანეთს.<sup>4</sup>

იმის განსაზღვრა, თუ რა არის აუდიოვიზუალური ხელოვნება, ისეთივე რთულია, როგორც ზოგადად ხელოვნების განსაზღვრა. თუმცა ერთი რამ შეიძლება ითქვას, რომ აუდიოვიზუალის შეღწევა თანამედროვე ხელოვნების არსსა და პრაქტიკაში ჯერ კიდევ მიმდინარე პროცესია. პრინციპში ისევე, როგორც ტექნოლოგიების შერწყმა თანამედროვე ხელოვნებასთან. ეს ურთიერთობები, ტექნოლოგიების სწრაფი პროგრესის ფონზე, თეორიტიკოსების მხრიდან ჯერ კიდევ არასრულფასოვნადაა განხილული. სხვა სიტყვებით რომ ვთქვათ, ტექნოლოგიური განვითარების პროცესი არ არის დასრულებული და შესაბამისად გარედან შეუძლებელია ამ ინტეგრაციის კრიტიკულად შეფასება.

„აუდიოვიზუალური კომუნიკაციის“ კონცეფციის და ზოგადად მისი, ადამიანის ცნობიერში, ადგილის დასადგენად საჭიროა გავითვალისწინოთ ისეთი ძირითადი ცნებების შინაარსი და სტრუქტურა, როგორიცაა „კულტურა“: ესთეტიკური, მხატვრული, ტექნიკური, საინფორმაციო და მედია. განსახილველ საკითხთან გარკვეულად იკვეთება აღქმის, მაცურებლის და ეკრანული თავისებურებები, რომლებიც ყველაზე მჭიდრო კავშირშია, აუდიოვიზუალურ ხელოვნებასთან. მას განსაკუთრებული როლი აქვს მსოფლიო მხატვრულ კულტურაში. იგი არის ტექნოლოგიის და მხატვრული შემოქმედების ერთობლიობა. ტექნოლოგიური პროგრესი, აქტიურად ახდენს გავლენას აუდიოვიზუალური ხელოვნების ენაზე. მასობრიობა, დემოკრატიზმი, წვდომა, ეკრანული ხელოვნების ტირაჟირება (კინო, ტელევიზია, ვიდეო, მულტი-მედია) მისი დამახასიათებელი თვისებებია.<sup>5</sup>

ეკრანი, შექმნისთანავე, გახდა კულტურული პროცესის აქტიური საგანი; განვითარების შედეგად მან საზოგადოების ცხოვრებაში კულტურული მნიშვნელობა შეიძინა. ეკრანულმა ხელოვნებამ მოახერხა ადამიანის აღქმის შესაძლებლობების რადიკალურად გაფართოება, ჩამოაყალიბა ახალი ფორმები და ფორმატები, შექმნა ახალი ენა. მისმა განვითარებამ ფუნდამენტური ცვლილებები მოახდინა სხვადასხვა სფეროში, თანამედროვე ეპოქაში ის გადაიქცა სანახაობრივი კომუნიკაციის ტრიუმფად, შექმნა მძლავრი პოლიტიკური, ინდუსტრიული,

<sup>4</sup> Кириллова, Н. (2013). *Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества*. Уральский Университет.

<sup>5</sup> იქვე.

კულტურული, ურბანული სივრცეები, ფოტოგრაფიის, კინოს, ტელევიზიის, ციფრული ხმის, კომპიუტერული ანიმაციისა და ქსელური გარემოს სინთეზით.

მსოფლიოს მრავალ ქვეყანაში, დიდი ხანია, გამოიკვეთა სისტემური კრიზისი, რომელსაც სპეციალისტები უკავშირებენ ფასეულობათა დეფიციტს. სახეზეა თანამედროვე ადამიანის მაქსიმალური დამოკიდებულება „სამომხმარებლო საზოგადოების“ ფუნქციონირებაზე. სხვა სიტყვებით რომ ვთქვათ, მოხდა იმ ძირითადი ეროვნული და კულტურული ნიშნების დაკარგვა, რომლებიც ქმნიან ცივილიზაციის საფუძველს, ასევე განაპირობებენ მსოფლიოს განვითარებას და ცალკეული პიროვნებების ფორმირებას.

მსოფლიო მოიცვა „მოხმარების ციებ-ცხელებამ“, გაერომ და იუნესკომ წამოაყენეს მდგრადი განვითარების კონცეფცია. იგი ეყრდნობა ეკოფილოსოფიას, რომლის მთავარი პრიორიტეტები არის ბუნების დაცვა, ბუნებრივი რესურსების რაციონალური გამოყენება; ასევე დგას საკითხი ადამიანის ეკოლოგიის მიმართ – მისი ტრადიციული ზნეობრივი პრინციპების დაცვა, კულტურისა და ხელოვნების გამდიდრება. ერთის მხრივ, კაცობრიობა კულტურული პარადიგმის ცვლილების ზღვარზეა, რომელიც ტრადიციულ ფორმებს ახალ ურთიერთობებში აყენებს; მეორეს მხრივ, საზოგადოებაში ყოველდღიურად იზრდება ინტერესი კულტურული ფასეულობების მიმართ.<sup>6</sup> ყოველივე ეს ფართო ჰორიზონტს ხსნის მესამე ათასწლეულის კულტურის შემდგომი განვითარებისათვის. ეს არის კულტურათა სინთეზი, ეკოლოგიის კონტექსტში, და მასში მნიშვნელოვან როლს აუდიოვიზუალური შემოქმედება ასრულებს.

### **კვლევის სიახლე:**

- აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ფორმირების პროცესის წარმოჩენა. გლობალური გამოწვევების შედეგად ციფრული ტექნოლოგიების მოხმარების ინტენსიურმა ზრდამ განაპირობა ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების ტექნოგენურობა, რამაც დააჩქარა ზემოთხსენებული პროცესი;
- განათლებაზე, კულტურაზე, მეცნიერებასა და ეკოლოგიაზე აუდიოვიზუალური შემოქმედების სისტემური გავლენის მნიშვნელობის შეფასება და ანალიზი.
- ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების ტექნოლოგიური ინოვაციების როლის შეფასება ადამიანის ცხოვრების ხარისხის გაუმჯობესებაში, განვითარებასა და აზროვნების ფორმირებაში.

---

<sup>6</sup> UNESCO. *Moving forward the 2030 Agenda for Sustainable Development*. (pp. 1-2).  
<https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/247785en.pdf>

## **კვლევის საგანი:**

კვლევის საგანი იყო აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ფორმირების პროცესი – ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების ტექნოგენური ტრანსფორმაცია და ეკოსოფიის ინტენსიური ინტეგრაცია აუდიოვიზუალური კულტურის თანამედროვე მოდელში, რაც არის ახალი ეტაპი გლობალური ეკოლოგიური გამოწვევების დაძლევის და ეკოლოგიური ჰარმონიის მისაღწევად. განვიხილეთ ასევე, ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების გენეზისი, ფუნქციების გაფართოება და გადახალისება, თანამედროვე პლატფორმები, კრეატიული ასპექტები.

## **თემის აქტუალობა:**

სახეზეა აუდიოვიზუალურ შემოქმედებაში მიმდინარე ტექნოლოგიურ პროგრესთან და მსოფლიოში არსებულ სოციალურ, ეკოლოგიურ პროცესებთან ასოცირებული ცვლილებები. ყოველივე ზემოთქმულს მოყვება გარკვეული შედეგები, მათ შორის: ადამიანის ფსიქოლოგიური კომფორტის და დისკომფორტის პრობლემების გამძაფრება როგორც პირად გარემოში, ისე სოციალურში. გასათვალისწინებელია, რომ მიმდინარე ცვლილებები უნდა შეფასდეს დროულად და ადეკვატურად, რათა მოიძებნოს „ახალი“ რეალობებით გამოწვეული ფსიქოლოგიური პრობლემების დაძლევის გზები.

თანამედროვე საზოგადოების ტექნოგენური ბუნების გავლენით ძველი ფორმები და მიმართულებები ტრანსფორმირდება და შესაბამისად, აუდიოვიზუალურ კულტურაში ჩნდება ახალი ტენდენციები, რაც ხელს უწყობს მის ხარისხობრივ განვითარებას.

## **თემის პრაქტიკული მნიშვნელობა:**

ეს ნაშრომი შეიძლება, გახდეს აქტუალური და მნიშვნელოვანი არა მხოლოდ იმ სტუდენტისთვის, ვინც სწავლობს საშემსრულებლო-შემოქმედებით ხელოვნებას, არამედ ამ მიმართულების მკვლევრის და რიგითი მკითხველისთვისაც, ვისაც აინტერესებს აუდიოვიზუალური კულტურის გენეზისის ლანდშაფტის ახლებურად დანახვა, კულტურულ, სოციალურ, ეკონომიკურ და პოლიტიკურ ისტორიასთან ერთგვარ სინთეზში; თანმიმდევრული, გლობალურად გააზრებული ტექნოლოგიური გარდაქმნის ეტაპები და ტექნიკური პროგრესი; ევროპული კულტურის ფუნქციები ახალი შინაარსით, მათი სისტემატიური ზრდით და მიზნებით. მათ შორის ევროპული ტექნოლოგიური გარემო, ციფრული რევოლუცია, აუდიოვიზუალური კულტურა, როგორც ტექნოგენური ფენომენი; ვირტუალური რეალობა, ევროპული შემოქმედების ცივილიზაციური მნიშვნელობა და მისი როლი ეკოლოგიაში; ევროპული ენის თეორიების და ეფექტების

ახლებური ხედვა, შესწავლა, ანალიზი; და, რაც მთავარია, აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ფორმირების პროცესი.

### **კვლევის მეთოდები:**

კვლევის განსახორციელებლად მოხდა თემის შესაბამისი სამეცნიერო და აკადემიური ლიტერატურის მოძიება, მიმოხილვა და ისტორიული ანალიზი. განხორციელდა იმ სამეცნიერო მოსაზრებების თუ შეხედულებების სისტემატიზაცია, რომლებიც იკვლევენ აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი პარადიგმის ფორმირებას და მის ტექნოლოგიებს.

სამეცნიერო თემა მოიცავდა სინთეზურ მეთოდოლოგიურ სამუშაოს, რაც გამოიხატებოდა ახალი შემოქმედებითი პროდუქტის (აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმა) შექმნასა და მისი მრავალფუნქციურობის წარმოჩენაში.

გამოყენებული იყო რაოდენობრივი მეთოდი, ინტერვიუება, სპეციალურად შედგენილი კითხვარები – შედეგად დაგროვდა საინტერესო მასალა კვლევისთვის.

საზოგადოებაზე ეკრანის ზეგავლენის ადეკვატური შეფასებისთვის როგორც ფსიქოლოგიურად, ასევე ემოციურად, მოხდა აუდიოვიზუალური კულტურის გენეზისის შესწავლა, განხილვა და გაანალიზება. ახალი ფუნქციების გამოვლენამ და შესწავლამ წინა პლანზე წამოწია ტექნოლოგიური პროგრესის მნიშვნელობა ზოგადად ეკრანულ კულტურაში.

### **საკვლევი თემის მიზანი:**

- წარმოაჩინოს, თუ რა დიდი მნიშვნელობა აქვს, თანამედროვე ციფრულ ტექნოლოგიებს ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების განვითარებაზე, რომლის ტექნოლოგიური შედეგი, პირდაპირ გავლენას ახდენს ცოდნის, კულტურის, ეკოლოგიის გარდაქმნაზე, განვითარებასა და ამაღლებაზე.
- შეისწავლოს, ტექნოლოგიური პროგრესის შესაძლებლობებით გამოწვეული საზოგადოების დამოკიდებულება ეკრანზე, რაც „ტოტალური ეკრანის“ სინდრომზე მიგვანიშნებს, შედეგად კი – საზოგადოება „დაღლილობის მატებას“ განიცდის.

### **ლიტერატურის მიმოხილვა:**

„პარადიგმა არის შეხედულებების და იდეების სისტემა, რომლის ფარგლებშიც ჩვენ აღვიქვამთ ჩვენს გარშემო არსებულ სამყაროს და ვპროგნოზირებთ მის ქცევას მომავალში. თუმცა ჩვენი სამყარო უფრო სწრაფად იცვლება და წესები, რომლებიც წარსულში კარგად მუშაობდა, ხშირად შემდგომი განვითარების მუხრუჭი ხდება. შეგვიძლია თუ არა, ნაწილობრივ მაინც

გავითვალისწინოთ მომავალი ისე, რომ მან არ გაგვაკვიროს?“ ამ საკითხით დაინტერესდა მინე-სოტას სამეცნიერო მუზეუმის ფუტურისტული კვლევების დირექტორი, ფუტურისტი, კინორეჟისორი ჯოელ არტურ ბარკერი. თავის ნაშრომში (*Paradigms: The Business of Discovering the Future*) ის ამბობს, რომ „ეს შესაძლებელია, თუ პარადიგმის ცვლის მეცნიერულ კონცეფციას გამოვიყენებთ... ახალი პარადიგმის აღმოცენებისას მისი ამოცნობის და დროულად გამოყენების შესაძლებლობა არის ხელოვნება, რომელსაც ყველა თანამედროვე ადამიანი უნდა დაეუფლოს. მაშინ ჩვენ შევწყვეტთ დღევანდელ წარმატებაზე მიჯაჭვულობას და შევძლებთ, მოვემზადოთ ხვალინდელი ბიზნეს-გარღვევისთვის“.<sup>7</sup> სწორედ ასეთი მიდგომით, ჯ. ბარკერი გვიჩვენებს, რომ პარადიგმების კონცეფცია გამოიყენება არა მხოლოდ მეცნიერებაში, არამედ ბიზნესში, პოლიტიკაში, კულტურაში, ხელოვნებაში ისევე, როგორც ყოველდღიურ ცხოვრებაში. ჩვენი სამეცნიერო ნაშრომი სწორედ აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ფორმირებას შეისწავლის.

თანამედროვე საზოგადოების ინფორმატიზაციის პროცესის ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი სოციალურ-კულტურული ფენომენი არის აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი პარადიგმა და მისი ტექნოგენურობა. იგი გვთავაზობს ცოდნის დინამიკური ფორმირების კომპლექსურ სცენარს, კრეატიული აზროვნების დიდ დიაპაზონს, ჩვენი შესაძლებლობების რეალიზებას სხვადასხვა საქმიანობაში. აუდიოვიზუალური ხელოვნება, ერთის მხრივ, შეიძლება წარმოვიდგინოთ როგორც ხედვითი სიბრტყე, რომელზეც ინფორმაცია ვლინდება სიმბოლოების და ნიშნების სახით, მეორეს მხრივ როგორც, რაღაც მითიური, რომელიც ხელს უწყობს რეალური და წარმოსახვითი სამყაროების გამიჯვნას ან გაერთიანებას. სხვადასხვა მეცნიერი, ფილოსოფოსი, მედიაექსპერტი თუ კულტუროლოგი თავიანთ ნაშრომებში, განსხვავებულად განიხილავენ აუდიოვიზუალური კულტურის ფენომენს. რაც შეეხება აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი პარადიგმის ფორმირებას – მიმდინარე პროცესია და შესაბამისად სამეცნიერო ლიტერატურა ამ პროცესის შესახებ საკმაოდ მწირია. თუმცა ის ლიტერატურა, რაც იქნა მოძიებული, საკმაოდ საინტერესოა. შევეცდებით იმ ავტორების მოსაზრებების წარმოჩენას, რომელთა კვლევამ ფუნდამენტურად შეისწავლა ტექნოლოგიური განვითარების პროცესები, მისი შესაძლებლობები, ეკრანის ფენომენი და ზოგადად კულტურა.

დავიწყოთ ეკრანის განსაზღვრით. ნიუ-იორკის საქალაქო უნივერსიტეტის კომპიუტერული მეცნიერების პროფესორი ლევ მანოვიჩი წერს (*An Archeology of a Computer Screen*), რომ „თანამედროვე პერიოდის ვიზუალურ კულტურას, მხატვრობიდან კინომდე, დამაინტრიგებელი

---

<sup>7</sup> Barker, J. (2007). *Paradigms: The Business of Discovering the Future*. (p. 4). HarperBusiness.



ფენომენი ახასიათებს: სხვა ვირტუალური სივრცის არსებობა, სხვა სამგანზომილებიანი სამყარო, ჩარჩოში ჩასმული და განლაგებული ჩვენი ნორმალური სივრცის შიგნით. ჩარჩო გამოყოფს ორ სრულიად განსხვავებულ სივრცეს, რომლებიც ერთგვარად თანაარსებობენ. ეს ფენომენი განსაზღვრავს ეკრანს, რომელსაც მე „კლასიკურს“ ვუწოდებ“. ის ეკრანის განმარტებას განაგრძობს და ამბობს შემდეგს, „ასი წლის წინ პოპულარული გახდა ახალი ტიპის ეკრანი, რომელსაც მე ვუწოდებ „დინამიკურ ეკრანს“... ეკრანის გამოსახულება ცდილობს შექმნას სრული ილუზია და ვიზუალური სისრულე, ხოლო მაყურებელს ეპატიჟება, განზე გადადოს ურწმუნოება და მოახდინოს იდენტიფიცირება გამოსახულთან. ეკრანი არავითარ შემთხვევაში არ არის ინფორმაციის წარმოდგენის ნეიტრალური საშუალება. ის აგრესიულია, ფილტრავს, სრიალებს, აკონტროლებს, არარსებულად აქცევს ყველაფერს, რაც მის ფარგლებს სცილდება“.<sup>8</sup> მართლაც, ეკრანის საინტერესო ფენომენი შეიძლება უსაზღვროდ განიმარტოს და უნდა ითქვას, რომ ლ. მანოვიჩის ტერმინი „დინამიკური ეკრანი“ სიღრმისეულად გამოხატავს მის შესაძლებლობებს.

კინოკრიტიკოსი, კულტუროლოგი, ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი კირილ რაზლოგოვი (*Новые аудиовизуальные технологии*) თვლის, რომ „სწორედ აუდიოვიზუალური კომუნიკაციის ახალი საშუალებების ტექნიკურმა შესაძლებლობებმა წამოიწყო კულტურული გლობალიზაციის პროცესები“.<sup>9</sup> თუ გავითვალისწინებთ დღევანდელ პანდემიას და ომს, სწორედ აუდიოვიზუალური კულტურა გახდა ფლაგმანი, რომ სამყარო გადაქცეულიყო ერთ დიდ „გლობალურ სოფელად“.

კანადელმა კულტურის მეცნიერმა, ფილოსოფოსმა, ფილოლოგმა და ლიტერატურათმცოდნემ, ელექტრონული კომუნიკაციების მკვლევარმა გერბერტ მარშალ მაკლუენმა იწინასწარმეტყველა „გლობალური სოფელი“ (*The Global Village*), პოპულარიზაცია გაუწია ამ ტერმინის კონცეფციას და განიხილა მისი სოციალური ეფექტი. ის ფართოდ იყენებდა „გლობალურ სოფელს“ თავის ნაშრომებში, ახალშექმნილი საკომუნიკაციო და, შესაბამისად, კულტურული სიტუაციის აღსაწერად. „გლობალურ სოფელში“ ის მოიაზრებდა, რომ კაცობრიობა აღმოჩნდა ახალ საკომუნიკაციო და კულტურულ სიტუაციაში, რომელიც მსოფლიოში ელექტრონული საკომუნიკაციო საშუალებების გაფართოების შედეგი იყო. ანუ ელექტრონულმა კომუნიკაციამ დაამხო „დროის“ და „სივრცის“ ბატონობა. მაკლუენი ასევე ამბობდა, რომ ელექტრონული საშუალებების წყალობით დედამიწა სოფლის ზომებამდე „შემცირდა“, შესაძლებელი გახდა ინფორმაციის წამებში გადაცემა ნებისმიერი კონტინენტიდან დედამიწის ნებისმიერ წერტილში. გლობალური სოფელი ერთდროულად პლანეტასავით ფართო და მცირე

<sup>8</sup> Manovich, L. (1995). *An Archeology of a Computer Screen*. (pp. 4-10). The MIT Press.

<sup>9</sup> Разлогов, К. (2005). *Новые аудиовизуальные технологии*. (ст. 8-9). Едиториал-УРСС.

ქალაქივით პატარაა, სადაც ყველა „მავნებლურადაა დაკავებული სხვის საქმეში ცხვირის ჩაყოფით“.<sup>10</sup> თუმცა შეიძლება ითქვას, რომ მაკლუენი პირველი არ იყო, ვინც ფიქრობდა საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გამაერთიანებელ ეფექტებზე.

ამ მიმართულების ერთ-ერთი ყველაზე ადრეული მოაზროვნე იყო სერბი-ამერიკელი ფიზიკოსი, გამომგონებელი ელექტრო- და რადიოინჟინერიის დარგში ნიკოლა ტესლა, რომელმაც 1926 წელს ჟურნალ “Colliers”-თან ინტერვიუში განაცხადა: „როდესაც უკაბელო კავშირი სრულყოფილად იქნება გამოყენებული, მთელი დედამიწა გადაიქცევა უზარმაზარ ტვინად, რაც სინამდვილეში ასეა, ყველაფერი რეალური და რიტმული მთლიანობის ნაწილაკებია. ჩვენ შევძლებთ ერთმანეთთან მყისიერად კომუნიკაციას, განურჩევლად მანძილისა. არა მხოლოდ ეს, არამედ ტელევიზიის და ტელეფონის საშუალებით ჩვენ ისე სრულყოფილად დავინახავთ და მოვუსმენთ ერთმანეთს, თითქოს პირისპირ ვიყოთ, მიუხედავად ათასობით მილის დაშორებისა; და ინსტრუმენტები, რომლითაც ჩვენ შევძლებთ ამის გაკეთებას, საოცრად მარტივი იქნება ჩვენს დღევანდელ ტელეფონთან შედარებით. მისი მოთავსება შესაძლებელი იქნება ჟილეტის ჯიბეში“.<sup>11</sup> მართლაც დღევანდელ რეალობაში სხვადასხვა გაჯეტის უხვი შემოდინება, (რომლებიც სხვადასხვა ზომის არსებობს) არის ნიკოლა ტესლას წინასწარმეტყველების რეალიზების დადასტურება.

თანამედროვე სამყაროში ტექნოლოგიების განვითარებამ, კაცობრიობას სანუკვარი ოცნებების რეალიზირების საშუალება მისცა. ადამიანის და ტექნოლოგიის ურთიერთობის შესახებ მეცნიერების მხრიდან კამათი და პოლემიკა არასდროს შეწყდება. შესაბამისად ძალიან საინტერესოა სხვადასხვა მეცნიერის მოსაზრების და შეფასების ანალიზი.

მაგალითად, XX საუკუნის ერთ-ერთი ყველაზე გავლენიანი გერმანელი ფილოსოფოსი და მოაზროვნე, ეგზისტენციალიზმის ფუძემდებელი, მარტინ ჰაიდეგერი (*Die Frage Nach Der Technik*) წერს, „ერთნი ამბობენ: ტექნოლოგია მიზნის მიღწევის საშუალებაა. სხვანი: ტექნოლოგია ადამიანის საქმიანობაა. ტექნოლოგიის ორივე განმარტება ერთმანეთს ეკუთვნის, რადგან მიზნების დასახვა, საშუალებების შეძენა და გამოყენება ადამიანური საქმიანობაა“.<sup>12</sup> მართლაც, ძნელია არ დაეთანხმო ამ მოსაზრებას. თუმცა იქვე ჰაიდეგერი შემდეგ აზრს გამოთქვამს, „...ტექნიკა არ არის იგივე, რაც ტექნოლოგიის არსი... ყველა ჩვენ მონურად ვართ მიჯაჭვული ტექნიკასთან და არ აქვს მნიშვნელობა, ამას ვნებიანად ვამტკიცებთ თუ უარვყოფთ. თუმცა,

<sup>10</sup> McLuhan, M. (2011). *The Gutenberg Galaxy*. University of Toronto Press.

<sup>11</sup> Kennedy, B. (1926, January 30). *When woman is boss*. Tesla Universe.

<https://teslauniverse.com/nikola-tesla/articles/when-woman-boss>

<sup>12</sup> Heidegger, M. (2000). *Die frage nach der technik*. (p. 71). Verlag Vittorio Klostermann.

ტექნოლოგიის ბოროტ ტყვეობაში აღმოვჩნდებით ხოლმე მაშინ, როცა მას რაღაც ნეიტრალურად მივიჩნევთ; ასეთი შეხედულება კი გვაშორებს მისი არსისაგან“.<sup>13</sup>

ტექნოლოგიის შესახებ სამეცნიერო ნაშრომი სამკაოდ ბევრია, თუმცა აუცილებლად უნდა გამოვყოთ და წარმოვაჩინოთ კარლსრუეს ტექნოლოგიური ინსტიტუტის პროფესორების გერჰარდ ბანსეს და არმინ გრუნვალდის მოსაზრებები (*Technik und Kultur*), „სოციალურ პრაქტიკაში ახალი ტექნოლოგიის დანერგვა მატერიალურად შეიძლება წარმოვიდგინოთ, როგორც ქსოვის პროცესი. ახალი ტექნიკის დანერგვა, მეტაფორულად რომ ვთქვათ, არის ახალი ძაფის ჩასმა ტექნოლოგიური ტექსტურის უკვე არსებულ ქსოვილში. ამ ქსოვილის კომპონენტები ერთის მხრივ უკვე არსებული ტექნოლოგიებია და მეორეს მხრივ სოციალური პრაქტიკა. ტექნოლოგიურ ქსოვილში ახალი ტექნოლოგიის შერწყმა კავშირების შექმნით თანდათანობით ხდება, როგორც არსებულ ტექნოლოგიებთან და ტექნიკასთან, ასევე მათი მომხმარებლების სოციალურ წესებთან“.<sup>14</sup> გერმანელი პროფესორების სამეცნიერო ნაშრომი ახალ ტექნოლოგიებზე, რომელიც ამავდროულად კულტურას უკავშირდება, დიდ ყურადღებას და ღრმა ანალიზს საჭიროებს, რამეთუ ჩვენი კვლევის დიდი ნაწილი კულტურაში ტექნოლოგიების განვითარების პროცესებს ეხება.

თანამედროვე სამყაროს მთავარ გამოგონებად და ყველაზე მნიშვნელოვან ტექნოლოგიურ მიღწევად, რასაკვირველია, ვირტუალური რეალობა უნდა ჩაითვალოს, რომლის ფენომენიც ჯერ-ჯერობით შესწავლის პროცესშია. პიატიგორსკის სახელმწიფო ლინგვისტური უნივერსიტეტის პროფესორი იური შაევი თავის სამეცნიერო ნაშრომში (*Виртуальная реальность: Прологомены к онтологии*) აკეთებს დასკვნას, რომ „ვირტუალური რეალობის პრობლემები დღესდღეობით განსაკუთრებულ აქტუალობას იძენს კულტურასა და ფილოსოფიურ მიდგომებში. ვირტუალურ რეალობას მეცნიერები და ფილოსოფოსები აანალიზებენ, როგორც სპეციალურ სივრცესა და დროს, რომელშიც ონტოლოგიური და გნოსეოლოგიური პრობლემები განსაკუთრებულ აღქმას იძენს“. ის ასევე აღნიშნავს, „ვირტუალური რეალობა არის კომპლექსური სიმბოლური სამყარო, რომელიც შექმნილია თანამედროვე საინფორმაციო ტექნოლოგიების დახმარებით... ვირტუალური რეალობა არის, ფაქტობრივი რეალობის შემცვლელი, სხვადასხვა გზით“.<sup>15</sup>

აშკარაა, რომ ვირტუალური რეალობა გულისხმობს სრულიად ახალ ესთეტიკურ გამოცდილებას, რომელიც ადამიანს აქამდე არ შეხვედრია და, შესაბამისად, დასჭირდება სრულიად ახალი, ადეკვატური მეთოდები მისი შესწავლის, გააზრების და აღწერისთვის.<sup>16</sup> თუმცა, ერთი რამ

<sup>13</sup> Heidegger, M. (2000). *Die frage nach der technik*. (p. 72). Verlag Vittorio Klostermann.

<sup>14</sup> Banse, G., Grunwald, A. (2010). *Technik und Kultur*. (p. 169). KIT Scientific Publishing.

<sup>15</sup> Шаев, Ю. (2019). *Виртуальная реальность: Прологомены к онтологии*. 2 URSS.

<sup>16</sup> ჭანტურია, თ. (2022). *ვირტუალური რეალობა პოსტმოდერნულ ეპოქაში*. თბილისი, „კენტავრი,“ № 1(88)

ცხადია, ყველა სფერო, კულტურა იქნება ეს თუ მეცნიერება ვითარდება ვირტუალურ სამყაროებში.

ასტრონომიის პროფესორი, კალიფორნიის ტექნოლოგიური ინსტიტუტის მონაცემთა შესახებ მეცნიერების მიმართულების ხელმძღვანელი სტანისლავ ჯორჯ ჯორჯოვსკი (Virtual Reality for Scientists) ამბობს, „3D ვირტუალურ გარემოში, მეცნიერებს ობიექტების სივრცითი ურთიერთობების მეტად ინტუიციური და გრძელვადიანი აღქმა აქვთ. დღევანდელ მსოფლიოში სულ უფრო და უფრო მეტი მრავალგანზომილებიანი მონაცემი ხდება ხელმისაწვდომი და ეს ინსტრუმენტები აუმჯობესებენ ადამიანის აღქმის და შემეცნების უნარებს... შესაბამისად, ადამიანებს აღარ ექნებათ სურვილი, დაბრუნდნენ ვირტუალური რეალობიდან ისევე, როგორც ჩვენ გადავედით შავ-თეთრი ფოტოგრაფიიდან ფერად გადაღებაზე, ან სატელეფონო ზარებიდან სკაიპის ჩათებზე“.<sup>17</sup> ფაქტობრივად, ვირტუალური რეალობა ხდება XXI საუკუნის ადამიანის განსაკუთრებული კვაზისულიერი სფერო, რომელშიც იგი თავს მატერიალური სამყაროს მატერიალურ არსებად გრძნობს.<sup>18</sup>

აუდიოვიზუალური კულტურა, როგორც ნებისმიერი სხვა კულტურა, კორელაციაშია საზოგადოებასთან. ფილოსოფოსი და კულტუროლოგი, ფილოსოფიის მეცნიერებათა დოქტორი, პროფესორი მოსე კაგანი, კვლევის შედეგებით მიდის დასკვნამდე (*Философия культуры*), რომ „ხდება რაღაც განსაკუთრებული, რომელიც ადამიანის და ხელოვნების თეორიული შესწავლის მსგავსია: იმიტომ, რომ თუკი ხელოვნება ახდენს მოდელირებას, ილუზორულად აღადგენს ჰოლისტიკურ ადამიანურ ყოფიერებას, მაშინ კულტურა ახდენს ამ ყოფიერების ზუსტად ადამიანურ რეალიზებას, ისტორიულად შემუშავებული თვისებების და შესაძლებლობების მთელი სისრულით. სხვა სიტყვებით, რომ ვთქვათ, ყველაფერი, რაც ადამიანში ადამიანურია, წარმოგვიდგება კულტურის სახით და ის აღმოჩნდება ისეთივე „მრავალმხრივმდიდარი“, „ურთიერთგამომრიცხავ-შემავსებელი“, როგორც თავად ადამიანია – კულტურის შემოქმედი და მისი მთავარი ქმნილება.<sup>19</sup> როგორც ვნახეთ, მ. კაგანი რაღაც განსაკუთრებულზე საუბრობს და ხაზს უსვამს, რომ ადამიანი არის კულტურის და სიახლის მთავარი ქმნილება, რომელიც ახალ გარემოს ქმნის. სწორედ ახალი გარემო არის ცვილებების შესაძლებლობა ნებისმიერ სფეროში.

მ. მაკლუენი თავის ნაშრომში (*The medium is the message*) აღნიშნავდა, რომ „ჩვენს ძირითად სოციალურ და კულტურულ გარემოში ცვლილებები მიუთითებს ახალ შეტყობინე-

<sup>17</sup> Clavin, W. (2019, October 7). *Virtual Reality for Scientists*. Technology. <https://www.technology.org/2019/10/07/virtual-reality-for-scientists/>

<sup>18</sup> ჭანტურია, თ. (2022). *ვირტუალური რეალობა პოსტმოდერნულ ეპოქაში*. სახელოვნებო მეცნიერებათა დიეზანი. თბილისი, „კენტავრი“, №1 (88)

<sup>19</sup> Каган, М. (2019). *Философия культуры*. (ст. 15). Юрайт.

ბაზე, ახალი ტიპის ინფორმაციაზე, ანუ ეს არის ახალი გარემოს ეფექტი. სწორედ ამ ახალი გაფრთხილების საფუძველზე, ჩვენ შეგვიძლია ახალი გარემოს, აღწერის და იდენტიფიკაციის დაწყება“.<sup>20</sup>

თანამედროვე სამყაროში ეკრანის ფენომენი მნიშვნელოვან როლს თამაშობს. მინსკის სახელმწიფო უნივერსიტეტის, ხელოვნებათმცოდნეობის პროფესორი ნატალია აგაფონოვა თავის ნაშრომში (*Экранное искусство художественная и коммуникативная специфика*) გამოთქვამს აზრს, რომ „ეკრანმა შეცვალა ადამიანის ხედვის სივრცე, შემეცნების სივრცე“.<sup>21</sup> ეკრანული ხელოვნების ეტაპობრივი განვითარებით, კომუნიკაციური მარაგის დაგროვებით, აუდიოვიზუალურმა თავისთავზე აიღო უამრავი ფუქცია, რომელთა გარეშეც დღეს არსებობა წარმოუდგენელია.

ომსკის სახელმწიფო უნივერსიტეტის პროფესორის, პედაგოგიური მეცნიერებათა დოქტორის ნიკოლაი ხილკოს (*Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении Личности*) აზრით, „აუდიოვიზუალური კულტურის ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი გამოვლინება თანამედროვე ინფორმაციულ საზოგადოებაში არის მისი კომუნიკაციური ფუნქციების მთლიანობა. აქ ინფორმაციის ურთიერთქმედება ვლინდება პირდაპირი და არაპირდაპირი კომუნიკაციის აქტებში. ამ უკანასკნელ შემთხვევაში, შეიძლება ვისაუბროთ მედია ინტერაქციაზე, რომელსაც აქვს მაქსიმალური მრავალფუნქციონალურობა და, შესაბამისად, უდიდესი შემოქმედებითი პოტენციალი აუდიოვიზუალური კულტურის სხვა ასპექტებთან მიმართებაში“.<sup>22</sup>

მისურის უნივერსიტეტის ჟურნალისტიკის სკოლის პროფესორი ბაირონ სკოტი დარწმუნებულია, რომ „ვიდეოკონტენტის მნიშვნელობა ახალ მედიებში შესამჩნევად იზრდება. ამას რამდენიმე მიზეზი აქვს. მაყურებელი ეჩვევა ეკრანს – მისთვის გაცილებით მარტივია ახალი ამბების „ყურება“, ვიდრე „კითხვა“ – ანუ ვიზუალური ინფორმაციის გადამუშავება უფრო ადვილია. მაგალითად, ახალი ტექნოლოგიები ვიდეოსიუჟეტური „პოდკასტების“ ნახვის საშუალებას იძლევა. სხვადასხვა კვლევაში გამოიკვეთა, რომ „ვიდეოს“ შემცველი რესურსები (ინტერნეტ რესურსები) გაცილებით პოპულარულია, ვიდრე მხოლოდ ტექსტის შემცველი. აუდიოვიზუალური გარემო სპეციფიკურია, იგი ემყარება სამ ძირითად პრინციპს: ადამიანები თავად ირჩევენ რას უყურონ? სად უყურონ და როდის?“.<sup>23</sup> მართლაც, ვიდეო კონტენტი, როგორც წესი, საუკეთესოდ

<sup>20</sup> McLuhan, M. (2001). *The medium is the message*. Gingko Press.

<sup>21</sup> Агафонова, Н. (2009). *Экранное искусство художественная и коммуникативная специфика*. (ст. 40). БГУ культуры и искусств.

<sup>22</sup> Хилько, Н. (2001). *Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении Личности*. (ст. 140). СФРИК.

<sup>23</sup> Walker, J. (2020, April 9). *Byron Scott*. Missouri School of Journalism.

<https://journalism.missouri.edu/2006/04/byron-scott-retires-earns-professor-emeritus-status/>

მუშაობს ალგორითმების უმეტესობაში, იმის გათვალისწინებით, რომ ის უფრო დიდხანს იპყრობს მაცურებლის ყურადღებას.

დღევანდელი სამყაროს ეკოლოგიური კრიზისი პირდაპირ კავშირშია კულტურასთან. რა თქმა უნდა, ეს ყოველივე აუდიოვიზუალურ შემოქმედებასაც ეხება. ნ. ხილკოს აზრით „აუდიოვიზუალური შემოქმედების რეაბილიტაციური გამოვლინებები მთლიანად დაკავშირებულია აღქმისა და აქტივობის ეკოლოგიურ ასპექტთან, ეკრანის და ვიზუალური ინფორმაციის სფეროში. აუდიოვიზუალური აქტივობის ეკოლოგიური ასპექტი ასევე შეიძლება განხილული იყოს შემოქმედებითი პარადიგმის თვალსაზრისით. ეკოლოგია, როგორც კონსერვაციის და თვითგადარჩენის პრინციპი, ვლინდება აუდიოვიზუალურ სფეროში სამი ფორმით: აუდიო ეკოლოგია, ვიზუალური ეკოლოგია და ეკრანის ეკოლოგია, რომლებიც არის სულიერი და ეკოლოგიური გამოვლინების სახეობები და დაკავშირებულია სულის განწმენდასთან, ცნობიერებასთან, არასასურველის პრევენციასთან, ფსიქო-ფიზიოლოგიურ და მორალურ გამოვლინებებთან“.<sup>24</sup>

ამერიკელი მწერალი, პედაგოგი, მედიის თეორეტიკოსი და კულტურის კრიტიკოსი ნილ პოსტმენი (*Amusing Ourselves to Death*) ფიქრობს, რომ „ტელევიზიის ვიზუალურმა და გართობაზე ორიენტირებულმა ბუნებამ შეცვალა ჩვენი კულტურა და საჯარო დისკურსი, რის შედეგად იქმნება საზოგადოება, სადაც მნიშვნელოვანი საკითხები ტრივიალიზებული და ხშირად გამარტივებულია“... „ხმოვან-ხედვითი შემოქმედება ხელს უწყობს ინფორმაციის პასიურ მოხმარებას და არა აქტიურ ჩართულობას და კრიტიკულ აზროვნებას“.<sup>25</sup> ნ. პოსტმენის შეხედულება, შეიძლება ითქვას, სადაო საკითხია. თუმცა, მიუხედავად ამისა, მან გამოიწვია ღირებული დებატები მედიის როლის შესახებ საჯარო დისკურსის ჩამოყალიბებაში.

ამერიკელი სოციოლოგი, მასაჩუსეტსის მეცნიერების და ტექნოლოგიების სოციალური კვლევების ინსტიტუტის პროფესორი შერი ტერკლი (*Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*) იკვლევს ტექნოლოგიების, განსაკუთრებით ციფრული და სოციალური მედიის, გავლენას ადამიანურ ურთიერთობებზე. მისი ნაშრომის ცენტრალური თემა ტრიალებს იმ იდეის გარშემო, რომ რაც უფრო მეტად ვუკავშირდებით ტექნოლოგიებს, შეიძლება პარადოქსულად განვიცადოთ იზოლაციის და დაშორების განცდა რეალურ სამყაროში. შ. ტერკლი ასევე სწავლობს ტექნოლოგიასთან ჩვენი ურთიერთობის სხვადასხვა ასპექტს, თუ როგორ მოქმედებს ის ჩვენს თვითშეგრძნებაზე, პირად ურთიერთობებზე და კომუნიკაციაზე. ის

---

<sup>24</sup> Хилько, Н. (2001). *Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении Личности.* (ст. 286). СФРИК.

<sup>25</sup> Postman, N. (2005). *Amusing Ourselves to Death.* (pp. 3-15). Penguin Books.

ასევე ხაზს უსვამს ადამიანების ძლიერ სურვილს კავშირისკენ და ტექნოლოგიის როლს ამ საჭიროების გადაჭრაში, თუმცა სხვადასხვა გზით.<sup>26</sup>

ამერიკელი მწერალი და ჟურნალისტი ნიკოლას კარი (*The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*) იკვლევს ინტერნეტის და ციფრული ტექნოლოგიების გავლენას ადამიანის შემეცნების და აზროვნების პროცესებზე. ის ამტკიცებს, რომ ინტერნეტის გავლენის ზრდა, მუდმივი ყურადღების მიქცევით და ინფორმაციის სწრაფად მოხმარებაზე აქცენტით, ცვლის და ხელს უწყობს ზედაპირულ აზროვნებას და, ასევე, ამცირებს ღრმა, ჩაფიქრებული აზროვნების უნარს. ის ასევე ვარაუდობს, რომ ინფორმაციის მუდმივმა ნაკადმა და ყურადღების გაფანტვამ შეიძლება შეაფერხოს ჩვენი ფოკუსირების და ასახვის უნარი.<sup>27</sup> ნიკოლას კარის მოსაზრება, ადამიანის შემეცნებაზე ინტერნეტის გავლენის შესახებ, საინტერესო და მნიშვნელოვანია. მართლაც, შეიძლება ინფორმაციის მუდმივმა ნაკადმა და ყურადღების გაფანტვამ პოტენციურად შეაფერხოს სიღრმისეული, ამრეკლავი აზროვნება და ფოკუსირებული ყურადღება. თუმცა მნიშვნელოვანია გვესმოდეს, რომ ინტერნეტის გავლენა მრავალმხრივია და მისი ეფექტი შეიძლება განსხვავებული იყოს. არსებითად, ინტერნეტის გავლენა ადამიანის შემეცნებაზე კომპლექსური და მუდმივად განხილვის თემაა.

ამერიკელი მეცნიერი, მონაცემთა ვიზუალიზაციის და ბიოტექნოლოგიის სპეციალისტი, მწერალი, მუსიკოსი ჯერონ ზეპელ ლანიე (*Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right Now*) ვარაუდობს, რომ სოციალური მედიის პლატფორმები იყენებენ ალგორითმებს, რომლებიც მანიპულირებენ მომხმარებლებით, რაც ზღუდავს მათ თავისუფალ ნებას. ის ამტკიცებს, რომ ეს პლატფორმები იყენებენ გაძლიერების მექანიზმებს, რომლებიც ცვლიან მომხმარებლების ქცევას, ხშირად არაჯანსაღი და არაპროდუქტიული გზებით. ლანიე ხაზს უსვამს სოციალური მედიის როლს ყალბი ამბების და დეზინფორმაციის გავრცელებაში, რაც პოტენციურად ძირს უთხრის საინფორმაციო წყაროებისადმი ნდობას. ის პირდაპირ ამბობს, რომ სოციალურმა მედიამ შეიძლება გამოიწვიოს ღირსების და ინდივიდუალობის დაკარგვა, რადგან ადამიანები ხშირად თამაშობენ ონლაინ აუდიტორიისთვის და არა საკუთარი თავისთვის.<sup>28</sup> ჯ. ლანიეს მიერ წარმოდგენილ პოზიციას შეიძლება რადიკალურიც ვუწოდოთ, თუმცა მის არგუმენტებს თუ განვიხილავთ, სავარაუდოა, რომ განზრახ პროვოკაციულიც იყოს საზოგადოებაზე სოციალური მედიის გავლენის შესახებ დისკუსიის წასახალისებლად.

---

<sup>26</sup> Turkle, S. (2011). *Alone Together. Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.

<sup>27</sup> Carr, N. (2020). *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*. W. W. Norton & Company.

<sup>28</sup> Lanier, J. (2018). *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right Now*. Macmillan Audio.

ამერიკელი მედია ექსპერტი, მწერალი, მიმომხილველი და პუბლიცისტი დუგლას რუშკოფი (*Program or Be Programmed*) გამოთქვამს მოსაზრებას: „საბოლოოდ სწორედ ციფრული ტექნოლოგიები ჩამოაყალიბებენ ჩვენს სამყაროს, როგორც ჩვენი თანამშრომლობით, ასევე მის გარეშე“. ეს კონცეფცია ბადებს მნიშვნელოვან კითხვებს ციფრული ტექნოლოგიების ეთიკური და სოციალური შედეგების შესახებ, ასევე ხაზს უსვამს ამ ინსტრუმენტების პასუხისმგებელიანი, მიზანმიმართული გამოყენების და განვითარების მნიშვნელობას. დ. რუშკოფი იკვლევს დიჯიტალური ტექნოლოგიების გავლენას ჩვენს ცხოვრებაზე და მკითხველს აძლევს „ბრძანებების“ კომპლექტს ციფრულ ეპოქაში ეფექტურად ნავიგაციისთვის. ის ხელს უწყობს კრიტიკულ აზროვნებას იმის შესახებ, თუ როგორ ვიყენებთ და ვურთიერთობთ ციფრულ ინსტრუმენტებთან და პლატფორმებთან. მისი ნაშრომი არის დამაფიქრებელი გზამკვლევი იმ პირებისთვის, რომლებიც ცდილობენ მაქსიმალურად გამოიყენონ ციფრული ეპოქა და თავიდან აიცილონ პოტენციური ხარვეზები. ის ასევე გვეუბნება, რომ ციფრული ეპოქა დიდი პერსპექტივის საშუალებას იძლევა და რომ ჩვენ უნდა მივიღოთ აზროვნების სირთულე და მრავალფეროვნება.<sup>29</sup> შეიძლება ითქვას, რომ რუშკოფის ერთ-ერთი გზავნილი არის ის, რომ ინდივიდებს უნდა ჰქონდეთ გარკვეული ცოდნა იმის შესახებ, თუ როგორ ფუნქციონირებს ტექნოლოგია, რომელსაც ისინი იყენებენ.

ოქსფორდის უნივერსიტეტის მკვლევრის სოფია ნობლის ნაშრომის (*Algorithms of Oppression*) ცენტრალურ თეზისად შეიძლება ჩაითვალოს საძიებო სისტემები, როგორცაა Google, რომელთაც შეუძლიათ გააძლიერონ დისკრიმინაცია და მიკერძოება, განსაკუთრებით მარგინალიზებული ჯგუფების მიმართ. იგი ამტკიცებს, რომ საძიებო ალგორითმებს, მათი ნეიტრალურობის მიუხედავად, შეუძლიათ უნებლიედ წარმოქმნან, გააძლიერონ მავნე სტერეოტიპები და დაამკვიდრონ არსებული ძალაუფლების დისბალანსი. მისი კითხვები ემყარება ჩვენი ციფრული ცხოვრების ბევრ ასპექტს. ალგორითმების შემუშავებისას მისი რეკომენდაციაა უფრო მეტი ინფორმირებულობა, ანგარიშვალდებულება და გამჭვირვალობა, რათა საძიებო სისტემები საზოგადოებაში თანასწორობის და სამართლიანობის გარანტი გახდეს.

ტექნოლოგია სულ უფრო მნიშვნელოვან როლს თამაშობს ჩვენი ცხოვრების ფორმირებაში და გადამწყვეტი მნიშვნელობა აქვს კრიტიკულად შევისწავლოთ მისი გავლენა და ვიმუშაოთ უფრო ინკლუზიური, სამართლიან გადაწყვეტილებებზე.<sup>30</sup> მიუხედავად იმისა, რომ შეიძლება იყოს დისკუსიები ალგორითმებში მიკერძოებულობის ხარისხზე, სოფია ნობლის ძირითადი გზავნილი ფაქტიურად არის უფრო ეთიკური და სამართლიანი მიდგომის ხელშეწყობა ტექნოლოგიების განვითარების მიმართ.

<sup>29</sup> Rushkoff, D. (2013). *Program or Be Programmed: Ten Commands for a Digital Age*. BetterListen.

<sup>30</sup> Noble, S. (2018). *Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism*. NYU Press.



ამერიკელი ფსიქოლოგის ჯინ მარი ტვენგეს ნაშრომში “iGen” წარმოდგენილია 1995 წლის შემდეგ დაბადებული თაობა, რომელიც გაიზარდა სამყაროში, სადაც ციფრული ტექნოლოგია, განსაკუთრებით სმარტფონები და სოციალური მედია, ღრმად არის ინტეგრირებული ყოველდღიურ ცხოვრებაში. ის მათ ახასიათებს, როგორც ციფრული სამყაროს ნამდვილ მკვიდრებს, რადგან ისინი არ იცნობენ სამყაროს ინტერნეტის გარეშე. ავტორი განიხილავს სმარტფონების და სოციალური მედიის გავლენას ამ თაობის საკომუნიკაციო შაბლონებზე, სოციალურ ინტერაქციასა და ფსიქიკურ ჯანმრთელობაზე. ჯ. ტვენგეს ნაშრომის ერთ-ერთი ცენტრალური თემაა ტექნოლოგიის პოტენციური გავლენა iGen-ის ფსიქიკურ ჯანმრთელობაზე. მისი მტკიცებით, ეკრანთან შეხების გადაჭარბებულმა დრომ და სოციალური მედიის ფაქტიურად უწყვეტმა გამოყენებამ შეიძლება ხელი შეუწყოს ახალგაზრდებში შფოთვის, დეპრესიის და მარტოობის გრძნობის გაზრდას. შესაბამისად, ტვენგე გვთავაზობს ხედვას, როგორ შეიძლება ადაპტირდეს საზოგადოება, განათლება და მშობლები, ამ თაობის უკეთ და გონივრულად მხარდასაჭერად.<sup>31</sup> ტვენგეს რჩევები და მოსაზრებები უდაოდ გასათვალისწინებელია. და ერთიც უნდა ითქვას, ტექნოლოგიის პოტენციური უპირატესობების თუ ნაკლოვანებების აღიარება და მისი გამოყენების შესახებ ინფორმირებული გადაწყვეტილებების მიღება კოლექტიური პასუხისმგებლობაა.

ინგლისელი სამეცნიერო-ფანტასტი მწერალი, ფუტურისტი და გამომგონებელი არტურ კლარკი, ნაშრომში “Profiles of the future”, განიხილავს სხვადასხვა სამეცნიერო და ტექნოლოგიურ მიღწევებს, გვთავაზობს თავის შეხედულებებს და პროგნოზებს იმის შესახებ, თუ რა შეიძლება იყოს მომავალში. ის იკვლევს ისეთ თემებს, როგორებიცაა კოსმოსი, ტელეკომუნიკაცია, ხელოვნური ინტელექტი და კაცობრიობის პოტენციური დედამიწის მიღმა. ა. კლარკის ნაშრომში ასახულია მომავლის ოპტიმიზმი ადამიანის მიღწევების შესაძლებლობების მიმართ. მისი ერთ-ერთი მთავარი გზავნილია, რომ მეცნიერებას და ტექნოლოგიას შეუძლია კაცობრიობისთვის უფრო ნათელი და მოწინავე მომავალის უზრუნველყოფა.<sup>32</sup> ეს ნაშრომი სამეცნიერო ფანტასტიკის, ფუტურიზმის და ტექნოლოგიური აზროვნების სამყაროში უზომოდ ღირებულია. მისი ფილოსოფია, მეცნიერების და ტექნოლოგიების შესაძლებლობებზე, რეზონანსშია მათთან, ვინც გატაცებულია სამყაროს წინსვლით და გაუმჯობესებით.

ბრიტანელი სოციოლოგის, ლიდის უნივერსიტეტის პროფესორის ზიგმუნტ ბაუმანის ნაშრომის “Liquid Modernity” კონცეფცია იკვლევს გადასვლას უფრო მყარი ან სტაბილური სოციალური სტრუქტურიდან ისეთზე, რომელიც ხასიათდება მუდმივი ცვლილებით და

<sup>31</sup> Twenge, J.M. (2017). *iGen: The 10 Trends Shaping Today's Young People - and the Nation*. Simon & Schuster Audio.

<sup>32</sup> Clarke, A.C. (2000). *Profiles of the future: An Inquiry into the Limits of the Possible*. Indigo Paperbacks.

მომრაობით. ის ამტკიცებს, რომ თანამედროვე მობილურ ეპოქაში სოციალური სტრუქტურები და ინსტიტუტები სულ უფრო ფლუიდური და მოქნილი ხდებიან. ეს ცვალებადობა იწვევს გაურკვევლობის და არასტაბილურობის განცდას ცხოვრების სხვადასხვა ასპექტში, დასაქმებიდან პირად ურთიერთობებამდე. ავტორი იკვლევს, თუ როგორ შეუწყო გლობალიზაციამ ხელი თანამედროვე ცხოვრების დენადობას, საზღვრების რღვევას კულტურებსა და საზოგადოებებს შორის. მისი აზრით პასუხისმგებლობა საკუთარი ცხოვრების მართვაზე და არჩევანის გაკეთებაზე გადავიდა თავად ინდივიდზე.<sup>33</sup> ზ. ბაუმანის ნამუშევარი ხელს უწყობს იმის ღრმად გააზრებას და კრიტიკულ რეფლექსიას, თუ როგორ ახდენს გავლენას საზოგადოებებზე, ინსტიტუტებზე და პირად ცხოვრებაზე მუდმივი ცვლილებები, გლობალიზაცია და ინდივიდუალიზაცია. შეიძლება ითქვას, რომ ის უზრუნველყოფს პრიზმას, რომლის საშუალებითაც შეიძლება გავანალიზოთ თანამედროვე სამყაროს სირთულეები და გაურკვევლობა.

ამერიკელი სოციოლოგი, კრიტიკოსი, მწერალი ჰოვარდ რეინგოლდი თავის ნაშრომში “Smart Mobs: The Next Social Revolution” იკვლევს მობილური ტექნოლოგიების და ინტერნეტის გავლენას კოლექტიურ ქცევაზე და სოციალურ მოძრაობებზე. მისი კონცეფცია ემყარება ადამიანთა ჯგუფებს, რომლებიც იყენებენ მობილურ მოწყობილობებს, უკაბელო კომუნიკაციას და ციფრულ ინსტრუმენტებს თავიანთი ქმედებების კოორდინაციისთვის. ის განიხილავს, თუ როგორ აძლევს ტექნოლოგია ადამიანებს საშუალებას შექმნან ეს სპეციფიკური ჯგუფები და ჩაერთონ კოლექტიურ საქმიანობაში. ნაშრომის მთავარი თემა „ჭკვიანი მობებია“, ტერმინი რომელიც აღნიშნავს ადამიანთა ჯგუფს, რომლებიც იყენებენ მობილურ ტექნოლოგიას და ონლაინ ინსტრუმენტებს საკუთარი თავის ორგანიზების და საერთო მიზნების მისაღწევად, იქნება ეს პოლიტიკური აქტივიზმი, სოციალური ინიციატივები თუ სხვა მიზნები.<sup>34</sup> ჰ. რეინგოლდის ნაშრომი გვაწვდის ღირებულ შეხედულებებს ტექნოლოგიაზე. ის მოუწოდებს საზოგადოებას კრიტიკულად იფიქრონ იმაზე, თუ რა გავლენას ახდენს ციფრული ხელსაწყოები ჩვენს ცხოვრებაზე, ჩვენს ურთიერთქმედებებზე და ჩვენს უნარზე ვიმუშაოთ საერთო მიზნების მისაღწევად.

ჰარვარდის უნივერსიტეტის სამართლის პროფესორი, ამერიკელი ლოურენს ლესიგის “Code: And Other Laws Of Cyberspace” ნაშრომი იკვლევს კომპიუტერულ, იურიდიულ და სოციალურ სისტემურ არქიტექტურას, კანონებს და ნორმებს შორის კომპლექსურ ურთიერთკავშირს კიბერსივრცეში. ის განიხილავს, თუ როგორ შეიძლება პროგრამული უზრუნველყოფის, ქსელების, ონლაინ პლატფორმების დიზაინმა ეფექტურად დაარეგულიროს და გააკონტროლოს

<sup>33</sup> Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Polity.

<sup>34</sup> Rheingold, H. (2003). *Smart Mobs: The Next Social Revolution*. Basic Books.

ქვევა, ზოგჯერ უფრო მეტად ვიდრე ტრადიციულმა სამართლებრივმა რეგულაციებმა. მას შემოაქვს კონცეფცია, რომ „კოდი კანონია“ და ამტკიცებს – ციფრული სისტემების არქიტექტურას და კოდს შეუძლია გარკვეული ქვევის კარნახი და აღსრულება ისევე, როგორც კანონები და წესები მოქმედებს ფიზიკურ სამყაროში. ლესიგი განსაზღვრავს კიბერსივრცეში კონტროლის ოთხ მოდალობას: კანონებს, რეგულაციებს, ბაზრებს და არქიტექტურას (კოდი) – როგორ შეიძლება გამოყენებულ იყოს თითოეული მოდალობა ქვევის დასარეგულირებლად და ონლაინ წესების აღსასრულებლად.<sup>35</sup> ლესიგის შეხედულებები განსაკუთრებით აქტუალურია დღევანდელ მსოფლიოში, სადაც ტექნოლოგია სულ უფრო ცენტრალურ როლს თამაშობს. მისი ნამუშევარი ნამდვილად ხელს უწყობს ციფრული ეპოქის რთული დინამიკის შესახებ კრიტიკულ აზროვნებას.

აუდიოვიზუალურ შემოქმედებაში მიმდინარე პროცესები საკმაოდ მასშტაბური და შორსმომავალია. ამ სფეროში მიმდინარე ფუნდამენტურმა კვლევებმა შეიძლება, უზრუნველყონ ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების ცვლილებები და განვითარება, რაც დაეხმარება შემქმნელებს, ინდუსტრიის პროფესიონალებს და მეცნიერებს, უკეთ გაიგონ დარგის ევოლუციის პროცესი და პოტენციური სამომავლო მიმართულებები. ეს არის ინტერდისციპლინარული სფერო, რომელიც ხშირად აერთიანებს ხელოვნების, ტექნოლოგიების, სოციოლოგიის, ფსიქოლოგიის და სხვა ელემენტებს, რაც მას კვლევისთვის მდიდარ არეალად აქცევს.

### **კვლევის მოსალოდნელი შედეგები:**

- აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ცვლილების ვექტორის წარმოჩენა;
- ევრანული კულტურის გენეზისის ანალიზის საფუძველზე მესამე ათასწლეულის გამოკვეთილი გამოწვევების და პრობლემების ჩამოყალიბება და სისტემატიზაცია;
- თანამედროვე აუდიოვიზუალურ კულტურაში მიმდინარე ტექნოლოგიური პროცესებით განპირობებული ცვლილებების ვიზუალიზაცია.

### **ჰიპოთეზა:**

აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ფორმირება უმნიშვნელოვანესი პროცესია ადამიანის და სამყაროს განვითარებისთვის, ევოლოგიური ჰარმონიისთვის.

---

<sup>35</sup> Lessig, L. (2006). *Code: And Other Laws Of Cyberspace, Version 2.0*. Basic Books.

## თავი I. აუდიოვიზუალური კულტურის გენეზისი

*„ერთის მხრივ ტექნოლოგიები უკვდავების მდას აღძრავენ,  
მეორე მხრივ – გლობალური გადაგვარებით იმუქრებიან“.*  
**დონ დელილო**

ეკრანული ხელოვნება XIX საუკუნის ბოლოს წარმოიშვა და XX საუკუნის განმავლობაში იქცა ნორმების, ჩვეულებების, ტრადიციების, ღირებულებების ფორმირების და ტრანსლირების ძირითად მექანიზმად, რომელიც საფუძვლად უდევს ინდივიდუალურ კულტურულ თემებს და მასობრივ კულტურას.<sup>36</sup> დროთა განმავლობაში მან უდიდესი პროგრესი განიცადა და თანამედროვე ცხოვრებაში უმნიშვნელოვანესი ადგილი დაიკავა, შესაბამისად, დიდი გავლენა მოახდინა როგორც ადამიანზე, ასევე მთლიანად კულტურაზე.<sup>37</sup>

XX საუკუნის კინემატოგრაფიამ, ტელევიზიამ, ვიდეომ აჩვენა აუდიოვიზუალური ინფორმაციის მხატვრული ფორმით გავრცელების წარმოუდგენელი მასშტაბის და სიჩქარის ძალიან ნათელი მაგალითი. ეკრანული კულტურა, არსებითად, წარმოადგენს ხელოვნების ყველა მიმართულების სინთეზს, რომელმაც განსაზღვრა ახალი ტიპის აღქმა, შექმნა ფართო მაცურებელთა წრე, გაიარა ტექნოლოგიური გარდაქმნების რამდენიმე რევოლუციური ეტაპი; მისმა კავშირებმა ხელოვნების სხვა მრავალსაუკუნოვან ტრადიციებთან (მხატვრობა, ლიტერატურა, მუსიკა) წარმოუდგენელი გავლენა და სრულიად ორიგინალური ეფექტი მოგვცა.<sup>38</sup>

აუდიოვიზუალური ხელოვნების განვითარების საწყის ეტაპზე კინოს ტრადიციული ესთეტიკა ეფუძნებოდა რეალობის ეფექტს. დაუმუშავებელმა რეალობამ, რომელიც უკვე არსებობდა, კინოთეატრების პირველ მაცურებელზე დიდი შთაბეჭდილება მოახდინა. ნამდვილობის ეფექტი კიდევ უფრო გააძლიერა ტელევიზიის დაბადებამ, რომელიც გახდა რეალობის განუყოფელი ჰოლისტური ნაწილი; იგი არ საჭიროებდა რაიმე სპეციფიკურ მანიპულაციას, მოქმედების ადგილიდან სატელევიზიო ეკრანებამდე მეტ-ნაკლებ დისტანციაზე ტექნიკური ტრანსლირების გარდა.<sup>39</sup>

ტერმინი „აუდიოვიზუალური“ გამოიყენება უცხოურ ლიტერატურაში – როგორც სამეცნიერო, ასევე პუბლიცისტურ ნაშრომებში – ყველაზე ხშირად როგორც არსებითი სახელი და არა

<sup>36</sup> Разлогов, К., Иоскевич, Я., Грановская О., Дуков Е., и др. (2005). *Новые аудиовизуальные технологии*. Едиториал УРСС.

<sup>37</sup> ჭანტურია, თ. (2022). *აუდიოვიზუალური კულტურის ფორმირება და მისი ტექნოლოგიური მიღწევები*. სამეცნიერო ჟურნალი სპექტრი. № 6.

<sup>38</sup> Кириллова, Н. (2013). *Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества*. Уральский Университет.

<sup>39</sup> Разлогов, К., Иоскевич, Я., Грановская О., Дуков Е., и др. (2005). *Новые аудиовизуальные технологии*. Едиториал УРСС.

ზედსართავი, რაც უჩვეულოდ ჟღერს. მაგრამ დეფინიციების დაზუსტების ასეთი მიზანმიმართული უარყოფა სამაგალითოა, რადგან სიტყვათა წყობა „აუდიოვიზუალური კულტურა“, „აუდიოვიზუალური ტექნოლოგია“, „აუდიოვიზუალური ხელოვნება“ და სხვ. – ავტომატურად აკავშირებს ახალ ფენომენს საიმედოდ დამკვიდრებულ, ნაცნობ კულტურულ სფეროებთან, იქიდან მიღებული მსგავსი ობიექტების მახასიათებლებით.<sup>40</sup>

ცივილიზაციის ისტორია სავსეა კულტურული თუ სამეცნიერო პარადიგმების ცვლილებებით. თუმცა შეიძლება ითქვას, რომ XX საუკუნეში მოხდა კულტურის პარადიგმის ყველაზე ფუნდამენტური ცვლილება. ასეთი გარდაქმნის ერთ-ერთი მთავარი კატალიზატორი იყო კულტურასა და საკომუნიკაციო სივრცეში ინფორმაციის გავრცელების მეთოდის ცვლილება – მხატვრულ-წერილობით ენასთან, ბეჭდურ სიტყვასთან, აუდიოსთან შედარებით წამყვანი როლი სულ უფრო მეტად მიიტაცა ეკრანმა და წარმოქმნა მამულები, ექსპრესიული, მრავალკომპონენტური და მრავალფუნქციური ახალი „აუდიოვიზუალური კულტურა“.

აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმა არის მომხმარებელთა მიერ ინფორმაციის მიღების და სოციალური ურთიერთობების ინტერფეისი. მედია-ლანდშაფტის კუთხით იგი მატერიალური და ინტელექტუალური აქტივების ერთობლიობაა. მათი მნიშვნელობა განუყოფლად არის დაკავშირებული მონაწილეობის, ქმედების, ვირტუალურობის, ინფორმაციის, ცოდნის, ადამიანური ემოციების და გრძნობების ორკესტრირებასთან. აუდიტორიის კონტექსტში კი „აუდიოვიზუალური კულტურა“ საკუთარ თავზე იღებს იერარქიული სისტემის როლს, რომელიც აღქმის, შესწავლის, შეფასების, ჩართვის, კრეატიულობის და ახლადშექმნილი ცოდნის ათვისების უნარების ფარგლებში ინდივიდის განვითარების სხვადასხვა ეტაპის მონახაზს ქმნის.<sup>41</sup>

ხმოვან-ხედვითი შემოქმედება არის სისტემური, რთული და ყველაზე ძლიერი საშუალება. ის ძალიან მარტივად გადმოსცემს არა მხოლოდ ინფორმაციას, არამედ ემოციებს, რაც ზოგადად ძალიან მნიშვნელოვანია ადამიანთა კომუნიკაციისთვის. მასში ყველაზე მწვავედ ვლინდება კულტურის და ანტი-კულტურის წინააღმდეგობა და ეს ყველაფერი ხდება აუდიტორიის თვალწინ, ყოველდღე, ყოველ წუთს, ყოველ წამს; ეკრანის ხელოვნებას შეიძლება „დროის მანქანა“ ვუწოდოთ, რომელსაც შეუძლია თავისუფლად მოგზაურობა დროში.<sup>42</sup>

<sup>40</sup> Разлогов, К., Иоскевич, Я., Грановская О., Дуков Е., и др. (2005). *Новые аудиовизуальные технологии*. Едиториал УРСС.

<sup>41</sup> იქვე.

<sup>42</sup> Трусевич, Е., Казючиц М., и др. (2017). *Экранные искусства: прошлое, Настоящее, Будущее*. Академия медиаиндустрии.

აუდიოვიზუალური კულტურის განვითარების ქრონოლოგია მოიცავს ტექნიკური პროგრესის რამდენიმე ეტაპს. წარმოგიდგინებთ ამ ქრონოლოგიის საკვანძო ასპექტებს.

## ბნელი ოთახიდან ტრიოდამდე

აღორძინების ხანის იტალიელი მხატვარის, მოქანდაკის, არქიტექტორის, მათემატიკოსის, მუსიკოსის, გამომგონებლის, ინჟინერის, ანატომის, ბოტანიკოსის, ბუნებისმეტყველის, გეოლოგის, მწერლის, კარტოგრაფის ლეონარდო და ვინჩის მიერ მე-16 საუკუნის დასაწყისში კამერა ობსკურას (“camera obscura”) აღწერამ მნიშვნელოვანი წვლილი შეიტანა ოპტიკის და იმ პრინციპების გაგებაში, რომლებმაც საფუძველი ჩაუყარეს თანამედროვე ფოტოგრაფიის განვითარებას.

Camera obscura (ბნელი ოთახი) – არის მარტივი ოპტიკური მოწყობილობა, რომელიც შედგება ჩაბნელებული ოთახის ან ყუთისგან, რომელსაც აქვს პატარა ხვრელი ან აპერტურა ერთ მხარეს და თეთრი ეკრანი ან კედელი ხვრელის მოპირდაპირე მხარეს. როდესაც შუქი შედის აპერტურიდან, ის ასახავს გარე სცენის ინვერსიულ სურათს ეკრანზე. სურათის ზომა დამოკიდებულია აპერტურასა და ეკრანს შორის მანძილზე. ეს ფენომენი გამოსახულების პროექციის ადრეულ ფორმად ითვლება.<sup>43</sup>

აუდიოვიზუალური ხელოვნების სფეროში ძირითადი გამოგონებები XIX საუკუნის მეორე ნახევარსა და XX საუკუნის პირველ ნახევარში მოხდა.

საყოველთაოდ ცნობილი ფოტო „ხედი ფანჯრიდან ლე გრაში“, არის საკულტო სურათი ფოტოგრაფიის სფეროში. იგი შეიქმნა ფრანგი გამომგონებლის ჯოზეფ ნისეფორ ნიეპსის მიერ 1826 წელს და აღიარებულია, როგორც ერთ-ერთი უძველესი გადარჩენილი ფოტოსურათი, რომელმაც აღბეჭდა რეალური სამყაროს ხედვა. ნიეპსმა ფოტოს შესაქმნელად გამოიყენა კამერა ობსკურა და კალის ფირფიტა, რომელიც დაფარული იყო ბუნებრივად წარმოქმნილი ასფალტის თხელი ფენით. ამ მოვლენამ მნიშვნელოვანი როლი ითამაშა ფოტოგრაფიული პროცესების და ტექნოლოგიების განვითარებაში, რამაც საბოლოოდ წარმოშვა ფოტოგრაფია, რომელიც ჩვენ დღეს გაგვაჩნია. ეს ისტორიული ფოტო დღესაც არის შთაგონების წყარო ფოტოგრაფებისთვის და ადასტურებს ვიზუალური კულტურის ევოლუციას ფოტოგრაფიის საშუალებით.<sup>44</sup>

1839 წელს ფრანგმა მხატვარმა, ქიმიკოსმა და გამომგონებელმა ლუი ჟაკ მანდე დაგერმა წარმოგვიდგინა დაგეროტიპია – პროცესი, რომელიც ფართოდ გახდა ცნობილი, როგორც ფოტო-

<sup>43</sup> Taggart, E., Cole, M. (2022, June 5). *Leonardo da Vinci's Camera Obscura*. My Modern Met. <https://mymodernmet.com/camera-obscura/>

<sup>44</sup> Whitmire, V. *Joseph Nicéphore Niépce*. International Photography Hall of Fame and Museum. <https://iphf.org/inductees/joseph-nicephore-niepce/>

გრაფიის პირველი პრაქტიკული და კომერციულად წარმატებული ფორმა. დაგეროტიპის პროცესი მოიცავდა ვერცხლით დაფარული სპილენძის ფირფიტის შუქზე გამჟღავნებას და გამოსახულების დამუშავებას ვერცხლისწყლის ორთქლით. ამ პროცესმა შექმნა უნიკალური გამოსახულებები, რაც მნიშვნელოვანი პროგრესი იყო ადრეულ ფოტოგრაფიაში.<sup>45</sup>

ლუი დაგერმა საფუძველი ჩაუყარა თანამედროვე ფოტოგრაფიას. მისმა გამოგონებამ ხელი შეუწყო ფოტოგრაფიის, როგორც ხელოვნების და დოკუმენტირების საშუალების ევოლუციას. მან გადამწყვეტი როლი ითამაშა ვიზუალური კომუნიკაციის ისტორიაში. ლუი დაგერის წვლილი ფასდაუდებელია და მისი სახელი სამუდამოდ ასოცირდება ამ მედიის ადრეულ განვითარებასთან. დაგეროტიპის პროცესი, მიუხედავად იმისა, რომ ის საბოლოო ჯამში შეიცვალა უფრო პრაქტიკული ფოტოგრაფიული მეთოდებით, რჩება ავტორის პიონერული სულისკვეთების დასტურად.<sup>46</sup>

1830-იან წლებში ინგლისელი მეცნიერის, ფიზიკოსის, გამომგონებლის ვილიამ ჰენრი ფოქს ტალბოტის მნიშვნელოვანი მიღწევა ფოტოგრაფიული სურათის მიღების განსხვავებული მეთოდი იყო, რომელსაც მან „კალოტიპია“ უწოდა. ეს პროცესი მოიცავდა ნეგატიური გამოსახულების შექმნას სინათლისადმი მგრძნობიარე ქაღალდზე, რომელიც შეიძლება გამოყენებულიყო მრავალი პოზიტიური ანაბეჭდის შესაქმნელად. ტალბოტის კალოტიპირების პროცესი მოიცავდა ვერცხლის იოდით და ბრომიდით ქაღალდის სენსიბილიზაციას, რომელზეც ახდენდნენ სინათლით ზემოქმედებას კამერის გავლით, შემდეგ კი ამჟღავნებდნენ ნეგატიური გამოსახულების მისაღებად.<sup>47</sup>

ტალბოტის წვლილი და როლი ფართოდ არის აღიარებული და ის ცალსახად მნიშვნელოვანი ფიგურაა ფოტოგრაფიის ისტორიაში.

ტელეგრაფის იდეა – ელექტროსიგნალების გადაცემა სადენებით – წარმოიშვა 1700-იანი წლების დასაწყისში.

ამერიკელი გამომგონებელი, მხატვარი სემიუელ ფინლი ბრის მორზე ცნობილია ელექტრომაგნიტური ტელეგრაფის სისტემის გამოგონებით, რომელმაც რევოლუცია მოახდინა შორ მანძილზე კომუნიკაციაში. მორზემ, თავის თანაშემწე ალფრედ ვეილთან ერთად 1830-იან და 1840-იან წლებში, შეიმუშავა ელექტრომაგნიტური ტელეგრაფი. ეს სატელეგრაფო სისტემა შორ მანძილზე შეტყობინებების გადასაცემად იყენებდა ელექტრულ სიგნალებს სადენების მეშვეობით. გამოგონებამ გარდაქმნა კომუნიკაცია ინფორმაციის სწრაფი გადაცემის გზით. მან თავისი

<sup>45</sup> Newhall, B. (1982). *The history of photography*. The Museum of Modern Art.

<sup>46</sup> იქვე.

<sup>47</sup> Whitmire, V. *William Henry Fox Talbot*. International Photography Hall of Fame and Museum. <https://iphf.org/inductees/william-henry-fox-talbot/>

სატელეგრაფო სისტემის თანხლებისთვის შექმნა მორზეს კოდი, წერტილების და ტირეების სისტემა, რომელიც შეესაბამება ასოებს და რიცხვებს. ამ კოდით შესაძლებელი იყო ტელეგრაფით გაგზავნილი შეტყობინებების დაშიფვრა და გაშიფვრა. მორზეს კოდი გახდა სატელეგრაფო კომუნიკაციის სტანდარტი და, მოგვიანებით, გადამწყვეტი როლი ითამაშა ადრეულ რადიოკავშირში.<sup>48</sup> სემიუელ მორზეს გამოგონებამ და მისი კოდის განვითარებამ საფუძველი ჩაუყარა თანამედროვე ტელეკომუნიკაციებს, სატელეგრაფო ოპერატორებისთვის კი კომუნიკაციის აუცილებელი ინსტრუმენტი გახდა.

მრავალი ინოვაციის მსგავსად, ტელეფონის იდეაც გაცილებით ადრე გაჩნდა, ვიდრე რეალურად განხორციელდა. მიუხედავად იმისა, რომ 1849 წელს იტალიელმა ინოვატორმა ანტონიო მეუჩჩიმ გამოიგონა ტელეფონი (მოწყობილობა, რომელიც სადენებით ბგერების ნებისმიერ მანძილზე გადაცემის საშუალებას იძლეოდა)<sup>49</sup> და 1854 წელს ინჟინერმა-მექანიკოსმა ფრანგმა ჩარლზ ბურსელმა შექმნა ტელეფონის მოდელი; 1876 წელს შოტლანდიური წარმოშობის ამერიკელმა მეცნიერმა და გამომგონებელმა ალექსანდერ გრეიამ ბელმა, პირველმა მოახერხა მოწყობილობის პატენტის მოპოვება. ა.ბელის მიერ ჩატარებულმა სამუშაომ რევოლუცია მოახდინა საქალაქთაშორისო კომუნიკაციაში, დააკავშირა ხალხი დიდ დისტანციებზე და საბოლოოდ მიიყვანა თანამედროვე სატელეკომუნიკაციო ინდუსტრიის ჩამოყალიბებამდე. კაცობრიობის განვითარებაში შეტანილი წვლილისთვის მან სიცოცხლეშივე მრავალი ჯილდო მიიღო. მისმა ინოვაციამ საზოგადოებას ინფორმაციის წერილობითი ფორმის გარეშე გაცვლის საშუალება მისცა.<sup>50, 51</sup>

ამერიკელმა გამომგონებელმა და მეწარმემ თომას ალვა ედისონმა 1877 წელს შექმნა აპარატი, რომელსაც შეეძლო პარაფინის ქაღალდით დაფარულ გორგოლაჭზე ბგერების ჩაწერა და დაფიქსირება. აკუსტიკური ვიბრაციები ზეწოლას ახდენდნენ მემბრანაზე და ჩამწერი ნემსი ქმნიდა ცვლადი სიღრმის ღარს. აღმწარმოებელი ნემსი კი არსებული ღარის გასწვრივ მოძრაობდა, იმეორებდა ჩამწერის ყველა ვიბრაციას, რაც განაპირობებდა მემბრანის დამაბვას. ასე გაისმა ხმა და ფონოგრაფი სწრაფად გავრცელდა მთელ მსოფლიოში. ეს გამოგონება მნიშვნელოვანი ნაბიჯი იყო აუდიო ტექნოლოგიების განვითარებაში და საფუძველი ჩაუყარა თანამედროვე მუსიკალურ და ჩამწერ ინდუსტრიას. საინტერესოა ის ფაქტი, რომ თომას ედისონს ჰქონდა

<sup>48</sup> Bullard, G. (2016, April 26). *The heartbreak that may have inspired the telegraph*. National Geographic.

<https://www.nationalgeographic.com/science/article/160426-samuel-morse-wife-lucretia-telegraph-invention>

<sup>49</sup> Meucci, S. (2014). *Antonio and the Electric Scream: The Man Who Invented the Telephone*. Branden Pub Co.

<sup>50</sup> Borth, D. *Development of the telephone instrument early sound transmitters*. Encyclopædia Britannica.

<https://www.britannica.com/technology/telephone/Development-of-the-telephone-instrument#ref607756>

<sup>51</sup> Osborne, H. (2011). *Biographical memoir of alexander graham bell, 1847-1922*. Literary Licensing, LLC.



ათასზე მეტი საგამომგონებლო პატენტი, რომლებიც მოიცავდა ტექნოლოგიების ფართო სპექტრს, ელექტრო და მექანიკური მოწყობილობებიდან ქიმიურ სიახლეებამდე და სხვადასხვა ინდუსტრიის გაუმჯობესებამდე.<sup>52</sup> შესაბამისად მისმა გამოგონებებმა დიდი გავლენა იქონია არა მარტო ტექნოლოგიაზე, ინდუსტრიაზე, არამედ ყოველდღიურ ცხოვრებაზე. ის კაცობრიობის ისტორიაში სამართლიანად ითვლება ერთ-ერთ ყველაზე გავლენიან გამომგონებლად.

ელექტრული უკაბელო კომუნიკაციის განვითარების შემდეგი ეტაპი გახდა რადიოს გამოგონება. მწერალი და მაკგილის უნივერსიტეტის პროფესორი მ. რაბოი თავის ნაშრომში “The Man Who Networked the World” წერს: „პირველ გიგანტს გლობალურ კომუნიკაციაში გულიელმო მარკონის უნდოდა მობილური, პირადი, დისტანციური კომუნიკაციის გაფართოება შორს – დედამიწის კიდეებზე... 1895 წლის ზაფხულის დასაწყისში მან დაიწყო სიგნალის გაგზავნა გორაკის მიღმა, ვილა გრიფონის წინ. 1901 წელს მოახერხა სიგნალის გადაცემა ატლანტის ოკეანის გადაღმა – კორნუოლიდან ნიუფაუნდლენდამდე. მეცნიერთა მტკიცების მიუხედავად, რომ ამის გაკეთება შეუძლებელია“.<sup>53</sup>

იტალიელი რადიოინჟინერი, მეწარმე და დიპლომატი, ნობელის პრემიის ლაურეატი ფიზიკის დარგში გულიელმო ჯოვანი მარია მარკონი, ითვლება თანამედროვე უკაბელო კომუნიკაციის ერთ-ერთ მამად. მან შექმნა პირველი პრაქტიკული უკაბელო ტელეგრაფის სისტემა და ჩაატარა ექსპერიმენტები რადიოტალღებით, ანტენებით და მორზეს კოდის სიგნალებით.

გულიელმო მარკონიმ დააარსა რამდენიმე უკაბელო ტელეგრაფის კომპანია, მათ შორის “*Marconi Wireless Telegraph Company*”, რომელმაც მნიშვნელოვანი როლი ითამაშა უკაბელო კომუნიკაციის და რადიო მაუწყებლობის ადრეულ განვითარებაში. მან ჩამოაყალიბა მარკონის კანონი, რომელიც აკავშირებს რადიოკავშირის დიაპაზონს გადამცემი და მიმღები ანტენების სიმაღლესთან და გადამცემის სიმძლავრესთან. ეს კანონი მნიშვნელოვანი იყო ადრეული რადიოკავშირის შეზღუდვების გასაგებად. მისმა ნამუშევრებმა საფუძველი ჩაუყარა თანამედროვე უკაბელო საკომუნიკაციო სისტემებს, მათ შორის რადიოს, სატელევიზიო მაუწყებლობას, მობილურ კავშირს და სატელიტურ კომუნიკაციებს. მისმა წვლილმა უსადენო ტელეგრაფიისა და რადიო კომუნიკაციის სფეროში გრძელვადიანი გავლენა იქონია გლობალურ კავშირზე და საზოგადოების კომუნიკაციასა და ინფორმაციის გაზიარებაზე.<sup>54</sup>

<sup>52</sup> Library of Congress. *life of thomas alva edison*.

<https://www.loc.gov/collections/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/articles-and-essays/biography/life-of-thomas-alva-edison/>

<sup>53</sup> Raboy, M. (2018). *The Man Who Networked The World 1st Edition*. (pp. 4-5). Oxford University Press.

<sup>54</sup> Nobel Prizes. *Guglielmo Marconi Biographical*.

<https://www.nobelprize.org/prizes/physics/1909/marconi/biographical/>

კინემატოგრაფია თანამედროვე გამომსახველობითი ხელოვნების ფორმაა, იგი ერთ-ერთი ყველაზე ახალგაზრდა და ამავე დროს მასობრივი კულტურის ყველაზე პოპულარული დარგია.

„ილუზია მთავარ როლს ასრულებს ადამიანის ცოდნის ყველა სფეროში; უთვალავია ცრუ ჭეშმარიტებანი, რომელებიც ავსებენ ჩვენს ცოდნას და მათი არსებობა მხოლოდ ილუზიის დამსახურებაა“.<sup>55</sup> კინოს ისტორიაში ამოვიკითხავთ ორი ძმის სახელს – ოგუსტ და ლუი ლუმიერები. სწორედ მათ შექმნეს პირველი ცხოვრებისეული ილუზია ეკრანზე და კაცობრიობა ინდუსტრიული კინო-სამყაროს მაგიას აზიარეს.

ოფიციალურად კინემატოგრაფიის დაბადების დღედ 1895 წლის 28 დეკემბერი ითვლება, ამ დღეს, სალონში “Gran Café” კაპუცინების ბულვარში (პარიზი), გაიმართა „ძმები ლუმიერების კინემატოგრაფიის“ საჯარო ჩვენება. სანახაობამ გამოგნებელი შთაბეჭდილება მოახდინა მაყურებელზე. შავ-თეთრი 50 წამიანი ფილმის სიცხადე და რეალიზმი სენსაციას ქმნიდა.

ძმებმა ლუმერებმა მნიშვნელოვანი როლი ითამაშეს კინოინდუსტრიის ადრეულ განვითარებაში: ისინი აგზავნიდნენ ოპერატორებს მთელ მსოფლიოში სცენების ფართო სპექტრის გადასაღებად. ასევე ხდებოდა მათი ფილმების ჩვენება სხვადასხვა ქვეყანაში, ეს კი აღვივებდა ინტერესს გართობის ამ ახალი ფორმის მიმართ.<sup>56</sup> ლუმერების მოძრავი სურათების ძალის დემონსტრირება გარდამტეხი აღმოჩნდა კინოს და გართობის ისტორიაში.

ლუმერების პირველი ფილმების ჩვენებისას, მაყურებელთა შორის იყო, ფრანგი პროფესიონალი ილუზიონისტი, რობერ-უდენის თეატრის დამდგმელი რეჟისორი მარი-ჟორჟ-ჟან მელიესი, რომელიც ადრეული კინოს ისტორიაში ერთ-ერთ ყველაზე მნიშვნელოვან ფიგურად ითვლება.

რეალური ცხოვრების სცენებში მელიესმა დაინახა ლუმერების გამოგონების პოტენციალი, როგორც მასობრივი გართობის ფორმა და მომავალი შესაძლებლობები. მან იგრძნო კინემატოგრაფიული სპექტაკლების წარმოუდგენელი შთამაგონებელი ძალა, შეიძინა კამერა, ააგო შემინული სტუდია პარიზის მახლობლად, დაწერა სცენარები, შეიმუშავა ორიგინალური დეკორაციები და თხრობისთვის გამოიყენა მსახიობები. მელიესმა პირველმა გამოიყენა კამერის ძირითადი ხერხები: მოძრაობის გაჩერება, შენელება, განზავება, თანდათანობით გაქრობა, ზედღება, ორმაგი ექსპოზიცია. მან გადაიღო ასობით ფილმი, რომლებშიც გამოსჭვივის საოცარი სასცენო ხელოვნება, ოპტიკური ილუზიები და ველური სიუჟეტები. 1902 წელს, მის ყველაზე ცნობილ ნაწარმოებში „მოგზაურობა მთვარეზე“, პირველმა გამოიყენა ხელით შეფერილი კადრები, რაც ფერადი კინემატოგრაფიის საწყისად შეიძლება ჩაითვალოს.<sup>57</sup>

<sup>55</sup> Faucheux, M. (2011). *Auguste et louis lumiere*. Folio Biographies.

<sup>56</sup> იქვე.

<sup>57</sup> Méliès, M.M. (2011). *Georges Méliès l'enchanteur*. La tour verte.

ჟორჟ მელიესის წვლილმა წარუშლელი კვალი დატოვა კინოს ისტორიაში. მისი ინოვაციური მიდგომა სიუჟეტების და სპეციალური ეფექტებისადმი, ისევე როგორც მისი წარმოსახვითი და ფანტასტიკური შემოქმედება კვლავ აღიქმება, როგორც მნიშვნელოვანი ეტაპი ხმოვანხედვითი შემოქმედების განვითარებაში.

მოძრაობის ილუზიის შექმნას საკმაოდ დიდი და საინტერესო ისტორია აქვს. ასეთი ილუზიის ერთ-ერთი ადრეული მოწყობილობა ფენაკისტოსკოპი (“Phenakistoscope”) იყო - ოპტიკური სათამაშო, რომელიც თარიღდება მე-19 საუკუნით; მოწყობილობა, რომელიც თანამედროვე ანიმაციის პირდაპირ წინამორბედად ითვლება. ფენაკისტოსკოპის გამომგონება ეკუთვნით ბელგიელ ფიზიკოსს ჟოზეფ ანტუან ფერდინანდ პლატოს და ავსტრიელ მათემატიკოსს, გეოდეზისტს სიმონ რიტერ ფონ სტამპფერს.

ფენაკისტოსკოპი შედგებოდა ორი ძირითადი კომპონენტისგან: მბრუნავი დისკი, თანმიმდევრული გამოსახულების ან ნახატების სერიით მის გარეთა კიდეზე და სანახავი ფანჯარით ცენტრში. როდესაც მომხმარებელი უყურებდა სანახავ ფანჯარას და ატრიალებდა დისკს, ის ხედავდა მოძრავი სურათების სწრაფ თანმიმდევრობას. სწორედ ეს ქმნიდა სურათების მოძრაობის ილუზიას. ფენაკისტოსკოპი ეფუძნებოდა მხედველობის მდგრადობის პრინციპს – ეს არის ფენომენი, რომლის დროსაც ადამიანის თვალი ინარჩუნებს გამოსახულებას წამის მემსებელში, მისი მხედველობის ზონიდან გასვლის შემდეგ. ის საშუალებას აძლევდა მნახველს დისკზე მბრუნავი ცალკეული სურათი აღეჭვა, როგორც უწყვეტი მდოვრე მოძრაობა.<sup>58</sup>

ფენაკისტოსკოპი იყო ერთ-ერთი ყველაზე ადრეული მოწყობილობა, რომელიც ადამიანებს ანიმაციური სცენების ნახვას სთავაზობდა. სწორედ ამ გამოგონებამ გზა გაუხსნა ანიმაციის, როგორც ხელოვნების ფორმის და გართობის საშუალების განვითარებას. მის წარმატებას მოჰყვა სხვა მსგავსი მოწყობილობები და მეთოდები – “Zoetrope” და “Flip Books”, რომლებიც XX საუკუნეში ფართოდ გავრცელებული კინოფილმების და ანიმაციის წინამორბედები იყვნენ.

ფენაკისტოსკოპმა, სხვა ოპტიკურ სათამაშოებთან და ადრეული ანიმაციის მოწყობილობებთან ერთად, გადამწყვეტი როლი ითამაშა ანიმაციის სფეროში, მოძრაობის მეშვეობით, ვიზუალური თხრობის განვითარებაში. ეს არის ფანტასტიკური გამოგონება ანიმაციური ტექნოლოგიის ევოლუციაში, რომელიც დღესაც მომხიბლავი არტეფაქტია ვიზუალური გართობის ისტორიაში.

ბრიტანელმა და ამერიკელმა კინორეჟისორმა, კინოპროდიუსერმა, კარიკატურისტმა ჯეიმს სტიუარტ ბლექტონმა 1906 წელს შექმნა ერთ-ერთი პირველი ანიმაციური ფილმი „მხიარული სახეების იუმორისტული ეტაპები“. ეს იყო სამწუთიანი მოკლემეტრაჟიანი ფილმი,

---

<sup>58</sup> HistoryofInformation. *The Phenakistoscope, the First Device to Demonstrate the Illusion of a Moving Image.*  
<https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=3675>

შესრულებული Stop Motion (მოდრაობის შეჩერება) და Cutout (ამოჭრა) ანიმაციის ტექნიკების გამოყენებით, ჩვენება მიმდინარეობდა 20 კადრი/წმ სიჩქარით. აღსანიშნავია, რომ ჯ. ბლექტონი ისეთივე მნიშვნელოვანი ფიგურაა კინონდუსტრიისთვის, როგორც თ. ედისონი და დ.უ. გრიფიტი. ამის მიუხედავად, სამწუხაროდ, ის დღემდე უცნობი რჩება კინომოყვარულთა უმეტესობისთვის და კინოს მრავალი მკვლევარისთვის.<sup>59</sup>

ჯ. ბლექტონი განიხილება, როგორც ერთ-ერთი პირველი ამერიკელი კინორეჟისორი, რომელმაც თავისი წვლილი შეიტანა ანიმაციის და კინოს ინდუსტრიის განვითარებაში.

ფრანგი ანიმატორი, კინორეჟისორი, სცენარისტი, ოპერატორი, მხატვარი ემილ კოლი (ემილ ეჟენი ჟან ლუი კურტე), კინემატოგრაფიის და ანიმაციის ისტორიაში შევიდა როგორც გრაფიკული ანიმაციის შემქმნელი. თავდაპირველად ე. კოლი კარიკატურისტად და ილუსტრატორად მუშაობდა. მან არაერთი ნახატი და ილუსტრაცია შექმნა სხვადასხვა პუბლიკაციისთვის. 1900-იანი წლების დასაწყისში ის ანიმაციური ნახატების პოტენციალით დაინტერესდა. 1908 წელს კი შექმნა მსოფლიოში პირველი გრაფიკული ანიმაცია „ფანტასმაგორია“, მოკლემეტრაჟიანი ფილმი (ქრონომეტრაჟი 1 წუთი). გამოსახული ჯოხიანი პერსონაჟი გარდაიქმნებოდა და ურთიერთქმედებდა სხვადასხვა ობიექტთან თავისებური და სიურეალისტური სახით.<sup>60</sup>

ემილ კოლის ნამუშევრებმა შთააგონა მრავალი სხვა შესანიშნავი ანიმატორი, როგორებიც იყვნენ უოლტ დისნეი, ტექს ეივერი, მაქს ფლეიშერი, დეივ ფლეიშერი. მან საფუძველი ჩაუყარა ადრეული ანიმაციის მხატვრული გამოხატვის ახალ ფორმას და მისმა ნამუშევრებმა წარუშლელი კვალი დატოვა მოძრავი ნახატების ისტორიაში.

„დისტანციაზე ხედვის“ იდეის ძირითადი პოსტულატები ეკუთვნის მწერლებს – ვალტერ სკოტს, ჟიულ ვერნს, მარკ ტვენს და ჰერბერტ ჯორჯ უელსს – სწორედ მათი პოსტულატები სახელდება ტელევიზიის ყველაზე ადრეულ კონცეფციად, რომელიც XVIII-XIX საუკუნეებში იშვა.

ტელევიზიის გამომგონებლად ბევრი ადამიანი მოისაზრებოდა. მაგალითად, ფრანგები ამბობდნენ, რომ ფოტოგრაფი და გამომგონებელი ე. ბელინი და ინჟინერი რ. ბართელემი იყვნენ; იაპონელები თვლიდნენ, რომ ეს იყო ინჟინერი კ. ტაკაიანაგი; რუსები ასახელებდნენ ფიზიკოსს, მეცნიერს და გამომგონებელს ბ. როზინგს; გერმანელები – ტექნიკოსს, გამომგონებელს კ. ნიჰკოვს და ფიზიკოსს ა. კაროლუსს; უნგრელები – ინჟინერ-მექანიკოს ფ. მიჰალის; აშშ-ში უმეტესობა

<sup>59</sup> Dewey, D. (2016). *Buccaneer: James Stuart Blackton and the Birth of American Movies (Film and History)*. Rowman & Littlefield Publishers.

<sup>60</sup> Cohl, P., Génin, B. (2008). *Emile Cohl: L'inventeur du dessin animé*. Omniscience.

თელიდა, რომ ესენი იყვნენ ინჟინერ-გამომგონებლები ჩ. ჯენკინსი და ფ. ფარნსვორტი; დიდ ბრიტანეთში კი – ელექტრო-ინჟინრები ა. კემპბელ-სვინტონი და ჯ. ბეირდი.<sup>61</sup>

როგორც ვხედავთ პიონერთა რიგი, რომლებიც მუშაობდნენ ტელევიზიის გამოგონებაზე, საკმაოდ დიდია. თუმცა უნდა ითქვას, რომ ჯერ კიდევ 1850-იან წლებში, არსებობდა ოთხი ძირითადი ტექნოლოგია, რომელიც უნდა განვითარებულიყო, ვიდრე ტელევიზიის ნებისმიერი ფორმა გახდებოდა შესაძლებელი:

- სინათლის ელექტროენერგიად გარდაქმნის მოწყობილობა;
- ელექტრული დენის სინათლედ გარდაქმნის მოწყობილობა;
- სკანირების მოწყობილობა, გამოსახულების მცირე ელემენტებად დასაყოფად;
- ელექტრონული გამაძლიერებელი, სუსტი სიგნალების დასაშვებ დონემდე გასაძლიერებლად.

ოთხი ძირითადი გამოგონებიდან პირველი განხორციელდა 1873 წელს, როდესაც ტელეგრაფის ოპერატორმა აღმოაჩინა, რომ სინათლე გავლენას ახდენდა სელენის ელექტრულ წინაღობაზე. მალე გაირკვა, რომ სინათლის გარდაქმნა ელექტროენერგიად სელენის ფოტოელემენტის გამოყენებით შეიძლებოდა.

შემდეგი საკვანძო გამოგონება 1884 წელს მოხდა, როდესაც გერმანელმა ტექნიკოსმა და გამომგონებელმა პოლ იულიუს გოტლიბ ნიპკოვმა შექმნა გამოსახულების გაგზავნის სისტემა სადენებით, მბრუნავი დისკების საშუალებით, რომელსაც ელექტროტელესკოპი უწოდა.<sup>62</sup>

ნიპკოვის დისკმა გადამწყვეტი როლი ითამაშა ადრეული პერიოდის მექანიკურ სატელევიზიო სისტემებში სურათების სკანირებასა და გადაცემაში. დისკის ბრუნავისას, მასში ჩნდებოდა სპირალურად განლაგებული მცირე დიამეტრის ხვრელები; მათი საშუალებით სინათლე თანამიმდევრულად გადიოდა და აფიქსირებდა ცალკეულ წერტილებს ეკრანზე. შესაბამისად წარმოიქმნებოდა ობიექტი, რომლის ფოტოგრაფირება ან გადაცემა უნდა მომხდარიყო. მან ეს ტექნოლოგია წარმოადგინა, როგორც მოძრავი სურათების გადაცემის გზა დიდ მანძილზე. 1884 წელს გაგზავნა პირველი სატელევიზიო სურათი რამდენიმე მეტრზე მბრუნავი დისკის და ფოტოელექტრული უჯრედის გამოყენებით. მიუხედავად იმისა, რომ მის ადრეულ სატელევიზიო სისტემებს ჰქონდათ შეზღუდული გარჩევადობა და მექანიკური ხასიათი, ეს იყო მნიშვნელოვანი ნაბიჯი ტელევიზიის განვითარებისთვის.<sup>63</sup>

<sup>61</sup> History of the BBC. *How it all began*.

<https://www.bbc.com/historyofthebbc/research/story-of-bbc-television/how-it-all-began/>

<sup>62</sup> Pruitt, S. (2021, Jun 29). *Who invented television?* History.

<https://www.history.com/news/who-invented-television> Updated: May 23, 2023.

<sup>63</sup> იქვე.

3. ნიკოვოს პიონერულმა მოღვაწეობამ სატელევიზიო ტექნოლოგიაში გზა გაუხსნა თანამედროვე სატელევიზიო სისტემების განვითარებას, რომელიც საბოლოოდ გადავიდა მექანიკურიდან ელექტრონულზე. ეს იყო სატელევიზიო სისტემების საფუძველი და რევოლუცია კომუნიკაციასა და გართობაში. ახლა საჭირო იყო მოწყობილობა, რომელიც ელექტრულ დენს ისევ სინათლედ გარდაქმნიდა.

1902 წელს ფრანგი ინჟინერ-ქიმიკოსის, გამომგონებელის ჟორჟ კლოდის მიერ შეიქმნა ნეონის ნათურა – დალუქულ მინის მილაკში ელექტრული დენის გატარებით, რომელიც სავსე იყო ნეონით, კლოდმა მიიღო განათების ახალი ფორმა. ნეონის განათება გამორჩეულ და ფერად ბზინვარებას გამოიმუშავებდა. განათების ეს ტექნოლოგია პირველი ნეონის ნიშნების შესაქმნელად გამოიყენეს, რომლებმაც სწრაფად მოიპოვეს პოპულარობა მათი თვალწარმტაცი და ცოცხალი იერსახის გამო. ნეონის ნიშნები XX-XXI საუკუნის ურბანული პეიზაჟების საკულტო ნაწილი გახდა და ისინი დღესაც გამოიყენება სხვადასხვა მიზნისთვის.<sup>64</sup>

თუმცა, ყველაზე მნიშვნელოვანი გარღვევა მოხდა უფრო ადრე – 1897 წელს, როდესაც გერმანელმა ინჟინერ-ელექტრიკოსმა, გამომგონებელმა და ნობელის პრემიის ლაურეატმა ფიზიკის დარგში კარლ ფერდინანდ ბრაუნმა გამოიგონა კათოდური სხივის მილი. სწორედ „ბრაუნის მილი“ გახდა მომდევნო საუკუნეში ყველაზე მნიშვნელოვანი „სატელევიზიო ჩვენების მოწყობილობა“.<sup>65</sup> პირველი ოსცილოსკოპის შექმნის საფუძველი სწორედ ბრაუნის მილი (CRT - cathode-ray tube) გახდა. ეს არის მოწყობილობა, რომელიც აჩვენებს ელექტროტალღის ფორმებს და იძლევა ელექტრონული სიგნალების ვიზუალიზაციის საშუალებას. ამ გამომგონებამ დიდი გავლენა მოახდინა უსადენო ტელეგრაფიაზე ისევე, როგორც მთლიანად ფიზიკის, ინჟინერიის და ტელეკომუნიკაციების სფეროებზე.<sup>66</sup>

1906 წელს, ამერიკელმა გამომგონებელმა და ინჟინერმა ლი დე ფორესტმა, როგორც მას უწოდებენ „ელექტრონული ეპოქის მამამ“, გამოიგონა ტრიოდი, პირველი ფართოდ გამოყენებული ელექტრონული მოწყობილობა გამამლიერებელი შესაძლებლობით.

ტრიოდი განიხილება როგორც ადრეული ელექტრონული ტექნოლოგიის ქვაკუთხედი. იგი შედგებოდა მინის კოლბაში მოთავსებული სამი ელექტროდისგან (მაფი, ბადე, ფირფიტა). ამ

---

<sup>64</sup> Voss, D. (2015, December 24). *December 1910: Neon lights debut at Paris Motor Show*. American Physical Society. <https://www.aps.org/publications/apsnews/201512/physicshistory.cfm>

<sup>65</sup> Nobel Prizes. *Ferdinand Braun Biographical*.

<https://www.nobelprize.org/prizes/physics/1909/braun/biographical/>

<sup>66</sup> იქვე.

სიახლემ შესაძლებელი გახადა სუსტი რადიოსიგნალების გაძლიერება და უფრო მძლავრი რადიოგადაცემების განხორციელება, რამაც გზა გაუხსნა სამაუწყებლო ინდუსტრიის ზრდას.<sup>67</sup>

ტრიოდის მილის გარდა, ლი დე ფორესტი ასევე მუშაობდა სხვა გამოგონებებსა თუ ინოვაციებზე ტელეგრაფიის და უკაბელო კომუნიკაციის სფეროებში. მას ჰქონდა მრავალი პატენტი ელექტრონულ და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებთან დაკავშირებით. ფორესტმა მიიღო აერთი ჯილდო ელექტრონიკის სფეროში შეტანილი წვლილისთვის, მათ შორის ედისონის მედალი, ამერიკის ელექტროინჟინერების ინსტიტუტის მიერ 1922 წელს.<sup>68</sup>

1927 წლის 9 აპრილს გაზეთ “Indianapolis Star”-ში ფორესტმა განაცხადა: „შესაძლებელია, სპექტაკლები დაიდგას შორეულ ქალაქებში და ადამიანების გასართობად მათი ტრანსლირება მოხდეს ასობით მილის დაშორებით. საუბრები შეიძლება გაიმართოს ზღვის გადაღმა და მხარეები ისე დაინახავენ ერთმანეთს თითქოს ერთ ოთახში არიან შეკრებილები. ბგერის და ხედვისათვის მანძილი მოისპობა, სამყარო კი განუზომლად შემცირდება კომუნიკაციისთვის“.<sup>69</sup>

ლი დე ფორესტის ტრიოდმა გადაამწყვეტი როლი ითამაშა რადიოტექნოლოგიის და ელექტრონული გაძლიერების განვითარებაში, თანამედროვე სამაუწყებლო და სატელეკომუნიკაციო ინდუსტრიის საფუძვლის ჩამოყალიბებაში და იგი ითვლება რადიოს ადრეული ისტორიის ერთ-ერთ მთავარ ფიგურად.

XXI საუკუნეში ადამიანები უყურებენ გადაცემებს, კონცერტებს, ფილმებს, სერიალებს და შოუებს მობილურ ტელეფონებზე, კომპიუტერის მონიტორებზე, ლეპტოპებსა და პლანშეტებზე ისევე, როგორც ტელევიზორში. თუმცა, გასაოცარია, რომ ყველა ეს ტექნოლოგიური ცვლილება, ფაქტობრივად აუდიოვიზუალური სისტემის გაუმჯობესებაა, რომელიც 1930-იანი წლების ბოლოდან მოქმედებს. მისი ფესვები, როგორც ვნახეთ, კიდევ უფრო შორს მიდის, რაც ხაზს უსვამს მის მდგრად და ტრანსფორმაციულ ბუნებას. ფართო აუდიტორიისთვის ვიზუალური და სმენითი შინაარსის გადაცემის ძირითად კონცეფციად რჩება ტელევიზიის პარადიგმა, რაც დემონსტრირებს მის მუდმივ გავლენას ჩვენს ცხოვრებასა და კულტურაზე.

ტელევიზია არის ფიქსირებული ან მოძრავი ობიექტების გარდამავალი გამოსახულებების გადაცემის ელექტრონული სისტემა ხმასთან ერთად, მავთულზე ან სივრცეში აპარატის საშუალებით, რომელიც გარდაქმნის სინათლეს და ბგერას ელექტროტალღებად, გადააქცევს მათ ხილულ სინათლის სხივებად და ბგერად.

---

<sup>67</sup> Lee De Forest. National High Magnetic Field Laboratory.

<https://nationalmaglab.org/magnet-academy/history-of-electricity-magnetism/pioneers/lee-de-forest/>

<sup>68</sup> იქვე.

<sup>69</sup> Anderson, J.Q. (2005). *Imagining the Internet: Personalities, Predictions, Perspectives*. Elon University. <https://www.elon.edu/u/imagining/time-capsule/150-years/back-1920-1960>

ტელევიზიის გაჩენამ უმნიშვნელოვანესი გავლენა მოახდინა კაცობრიობაზე, ეს იყო რევოლუცია ინფორმაციის მიღების, გართობის და სამყაროსთან კავშირის გზაზე. მეოცე საუკუნის გარიჟრაჟზე ჩაფიქრებული, როგორც სასწავლო და პიროვნებათმორისი კომუნიკაციის საშუალება, მეოცე საუკუნის მეორე ნახევარში იქცა მაუწყებლობის დინამიკურ მეთოდად, რომელსაც რადიომაუწყებლობის მოდელის მსგავსად, მთელი მსოფლიოს მასშტაბით მიჰქონდა ადამიანებამდე სიახლეები და გართობა.<sup>70</sup>

ტელევიზია გახდა ახალი ამბების და ინფორმაციის პირველი წყარო მთელს მსოფლიოში. ის უზრუნველყოფდა რეალურ დროში მნიშვნელოვანი მოვლენების გაშუქებას, აყალიბებდა საზოგადოების აღქმას და გლობალური საკითხების გაგებას. მან შემოიტანა გართობა სახლებში, შეცვალა ყოველდღიური რუტინა და სოციალური ურთიერთქმედება. ხელი შეუწყო კულტურულ გაცვლას, ხელოვნების და თხრობის მრავალფეროვან ფორმებს. გაგვაცნო სხვადასხვა კულტურა, ცხოვრების წესი და პერსპექტივები. სატელევიზიო ტექნოლოგიების განვითარებამ ხელი შეუწყო ინოვაციებს დაკავშირებულ სფეროებში, როგორებიცაა ელექტრონიკა და ტელეკომუნიკაცია, ასევე ბიძგი მისცა უფრო ფართო ტექნოლოგიურ წინსვლას. ტელევიზიის დაბადებამ გადააჭარბა თავის როლს, როგორც უბრალო გასართობ მოწყობილობას. ის გახდა ტრანსფორმაციული ძალა, რომელიც აგრძელებს ჩვენი საზოგადოების, კულტურის, სამყაროს აღქმის და ურთიერთქმედების ფორმირებას. ტელევიზიის გავლენა კაცობრიობაზე არის მრავალმხრივი, დინამიკური, რომელიც მოიცავს ტექნოლოგიურ, სოციალურ, კულტურულ და საგანმანათლებლო განზომილებებს.

ტელევიზიის რთული ისტორიის ერთ-ერთი გამორჩეული ფიგურა, ელექტრონული ეპოქის ადრეულ არქიტექტორებს შორის რუსი წარმოშობის ამერიკელი ინჟინერი, გამომგონებელი სატელევიზიო ტექნოლოგიების სფეროში ვლადიმირ ზვორიკინია. 1920-იან წლებში მისმა გამოგონებებმა ელექტრონული ტელევიზიის კონცეფცია პრაქტიკულობის ფარგლებში მოიყვანა და შექმნა ყველა თანამედროვე სატელევიზიო სისტემის ტექნიკური საფუძველი. მისი „გენიალური გამონათება“ გახდა ელექტრონული სხივის სკანირების და გამოსახულების სიგნალების პიქსელის დონეზე სენსორში შენახვის კონცეფცია, რომელსაც მან „იკონოსკოპი“ უწოდა. სიგნალის შენახვის კონცეფციამ შესაძლებელი გახდა ობიექტისთვის საჭირო განათების დონის შემცირება რამდენჯერმე, რამაც უზრუნველყო მისი პრაქტიკული დიაპაზონი.<sup>71</sup>

<sup>70</sup> Fisher, D., Fink, D., Noll M., (2023, Mar 16). *Television*. Encyclopædia Britannica.

<https://www.britannica.com/contributor/A-Michael-Noll/5434>

<sup>71</sup> Hillier, J. (1984). *Vladimir Kosma Zworykin 1889-1982*. National Academy of Engineering.

<https://www.nae.edu/215836/VLADIMIR-KOSMA-ZWORYKIN-18891982>



ზეორიკინმა თავისი კარიერის დიდი ნაწილი მიუძღვნა ტექნოლოგიის გამოყენებას ადამიანის შეგრძნებების გასაფართოვებლად და მნიშვნელოვანი როლი ითამაშა ტელევიზიის პრაქტიკულ განვითარებაში ოცდაათიანი წლების დასაწყისიდან, მათ შორის, მუხტის შესანახი მილაკები, ინფრაწითელი მილები და ელექტრონული მიკროსკოპი.

ამერიკელი გამომგონებელი, მეცნიერი ფილო ტეილორ ფარნსვორტი ითვლება პირველი მოქმედი ელექტრონული სატელევიზიო სისტემის გამომგონებლად. 1927 წელს, 21 წლის ასაკში, მან წარმატებით გადასცა პირველი გამოსახულება თავისი დისექტორ-კამერის გამოყენებით, რომელიც ასკანერებდა სურათებს ელექტრონულად და გარდაქმნიდა მათ ელექტრულ სიგნალებად. ფარნსვორტმა საზოგადოებას წარუდგინა თავისი ელექტრონული სატელევიზიო სისტემა, რამაც მნიშვნელოვანი გარღვევა მოახდინა სატელევიზიო ტექნოლოგიების ისტორიაში. ცოტა ხანში მან თავისი გამოგონების პატენტის მოპოვება შეძლო.<sup>72</sup>

ფ. ფარნსვორტის შემოქმედებამ საფუძველი ჩაუყარა თანამედროვე სატელევიზიო ინდუსტრიას. მისმა ინოვაციებმა ელექტრონულ გამოსახულებასა და სატელევიზიო ტექნოლოგიაში სიღრმისეული, გრძელვადიანი გავლენა მოახდინა იმაზე, თუ როგორ ვიღებთ და გადავცემთ ვიზუალურ ინფორმაციას სატელევიზიო გადაცემების საშუალებით.

ტერმინი „მულტიმედია“ 1965 წელს იმ წარმოდგენის აღსაწერად გამოიგონეს, რომელიც ორგანულად აერთიანებდა ისეთ ელემენტებს, როგორებიცაა მუსიკა, განათება, კინო და პერფორმანსული ხელოვნება. მულტიმედიის ევოლუციის გზა ხასიათდებოდა ტექნოლოგიური ნახტომებით, რომლებიც განუწყვეტლივ აფართოვებდნენ მის სემანტიკას, რაც იწვევდა მუდმივ დებატებს მულტიმედიის დანიშნულების შესახებ.<sup>73</sup> განსხვავებული მოსაზრებების მიუხედავად, ადამიანების უმეტესობა თანხმდებოდა იმაზე, რომ ტერმინი „მულტიმედია“ სწორად აღწერდა პროდუქტს ან ქმნილებას, რომელიც აერთიანებდა მედიის სხვადასხვა ფორმებს.

### **და მაინც რა არის მულტიმედია?**

მულტიმედია გულისხმობს სხვადასხვა მედია-ელემენტების კომბინირებულ გამოყენებას, როგორცაა ტექსტი, აუდიო, სურათები, ვიდეო და ინტერაქტიული შინაარსი ერთ პრეზენტაციაში ან კომუნიკაციაში. მულტიმედია გამოიყენება ინფორმაციის, გართობის ან მხატვრული გამოხატვის გადასაცემად სხვადასხვა ფორმატის კომბინაციით. ის შეიძლება წარმოდგენილი

---

<sup>72</sup> Philo T. Farnsworth. (2014, April 2). Biography. <https://www.biography.com/inventors/philo-t-farnsworth>  
Updated: 2021, October 29.

<sup>73</sup> Course Hero. *Multimedia: Past, Present, and Future*.  
<https://www.coursehero.com/file/37906922/History-of-Multimedia-Developmentdocx/>

იყოს სხვადასხვა მედიის საშუალებით, მათ შორის კომპიუტერული აპლიკაციების, ვებსაიტების, პრეზენტაციების, ფილმების და სხვა.<sup>74</sup>

**კომპიუტერები და ციფრული მულტიმედია** – კომპიუტერების და ციფრული ტექნოლოგიების გამოჩენამ გადამწყვეტი როლი ითამაშა მულტიმედიის განვითარებაში. კომპიუტერულმა მულტიმედიამ ჩამოყალიბება დაიწყო 1980-იან წლებში, პროგრამული უზრუნველყოფის და CD-ROM ფორმატის განვითარებით, რაც ინტერაქტიული მულტიმედიური პრეზენტაციების განხორციელების საშუალებას იძლეოდა.

**ვებ და ინტერნეტ მულტიმედია** – მსოფლიო ქსელმა, რომელიც საჯაროდ ხელმისაწვდომი გახდა 1990-იანი წლების დასაწყისში, გარდაქმნა მულტიმედიური კომუნიკაცია. ინტერნეტმა საშუალება მისცა ტექსტის, სურათების, აუდიოს და ვიდეოს უწყვეტ ინტეგრაციას, რამაც საფუძველი ჩაუყარა მულტიმედიით მდიდარი ვებსაიტების და ონლაინ კონტენტის ახალ ეპოქას.

შეგვიძლია ვთქვათ, რომ მულტიმედია არის მულტიმედისციპლინარული სფერო, რომელიც განვითარდა მრავალი ინდივიდის წვლილით და ტექნოლოგიური მიღწევებით. ძნელია მისი გამოგონება ერთ ადამიანს მივაწეროთ, რადგან დროთა განმავლობაში მისი ორგანულად განვლილი გზა იყო სხვადასხვა მედია ფორმატების და ტექნოლოგიების ინტეგრაციის შედეგი.

ამერიკელი ფოტოგრაფის, გამომგონებლის და კინოს პიონერის ფრედერიკ უოლერის ინსპირაციული შეხედულება იყო იმის გაგება, რომ პერიფერიული ხედვა არის ის, რაც თვალს აძლევს სიღრმის აღქმის საშუალებას და იგი შეპყრობილი იყო ადამიანის ხედვის მთელი დიაპაზონის დუბლირების იდეით. უოლერის ყველაზე ცნობილი გამოგონება იყო “Cinerama”, ფართო-ეკრანიანი ფორმატი, რომელიც იყენებდა სამ სინქრონიზებულ პროექტორს პანორამული და ჩადირული ნახვის გამოცდილების შესაქმნელად. 1939 წელს ფ. უოლერმა შექმნა წარმოდგენლად რთული სისტემა თერთმეტი ურთიერთდაკავშირებული პროექტორისგან, რომლებიც განლაგებული იყო სამ რიგში – ოთხი, ხუთი და ორი. ის ასახავდა ერთ სურათს ნახევარსფერული ეკრანის შიგნით, რომელსაც მან “Vitarama” უწოდა.<sup>75</sup> ფ. უოლერის ინოვაციებმა გრძელვადიანი გავლენა მოახდინა კინოინდუსტრიაზე, მაყურებლის მიერ ფილმების ახალ აღქმასა და გამოცდილებაზე.

XX საუკუნის ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი გამოგონების შემდეგ მაღალი გარჩევადობის ტელევიზიის (HDTV) ერა დაიწყო.

<sup>74</sup> Conway, D. (2021, December 22). *History of Multi-Media and Emergence of New Media*. Medium <https://dedrickconway.medium.com/history-of-multi-media-and-emergence-of-new-media-6b6fc6f63391>

<sup>75</sup> Lane, J. *History of Cinerama: “Cinerama-Rama”!* Jimlanescinedrome. <https://jimlanescinedrome.com/series/history-of-cinerama-cinerama-rama> Updated: 2013, August 4.

1990-იანი წლებიდან მომხმარებლებისთვის ხელმისაწვდომი გახდა ციფრული პროდუქტები. HDTV-ზე გადასვლამ დააწესა მაუწყებლობის ახალი სტანდარტი. ის წარმოადგენდა მნიშვნელოვან პროგრესს სატელევიზიო ტექნოლოგიაში, რომელიც აუდიტორიას სთავაზობდა არსებითად გაძლიერებულ და უფრო მიმზიდველ გამოცდილებას. იგი უზრუნველყოფდა უფრო მაღალ გარჩევადობას, უფრო მკაფიო/მკვეთრ გამოსახულებას, გაუმჯობესებულ აუდიო ხარისხს და რეალიზმის გაძლიერებულ შეგრძნებას, თითქმის სამგანზომილებიან ხედვას.<sup>76</sup>

ამ ტექნოლოგიურმა ევოლუციამ არა მხოლოდ რევოლუცია მოახდინა, თუ როგორ ვიყენებთ გართობას, არამედ გარდაქმნა ვიზუალურ მედიასთან ურთიერთობის გზა, საბოლოოდ ჩამოაყალიბა თანამედროვე ტელევიზიის და სახლის გართობის ლანდშაფტი. ამ ტრანსფორმაციამ შეცვალა აუდიოვიზუალური ინდუსტრია, წაახალისა ინტერაქტიული და მონაწილეობითი ნახვის გამოცდილება, გახსნა ახალი შემოქმედებითი შესაძლებლობები კონტენტის შემქმნელებისთვის. შესაბამისად, მაცურებელს და კონტენტის შემქმნელებს ერთობლივი და უფრო ღრმა გამოცდილების მიღების საშუალება მისცა, რამაც წაშალა საზღვრები ტრადიციულ ხმოვან-ხედვით შემოქმედებას და ციფრული კონტენტის ახალ ფორმებს შორის.

ტელევიზიის ტექნიკური სტანდარტები ტექნოლოგიის განვითარებასთან ერთად იცვლებოდა (იხ. ცხრილი №1).

სატელევიზიო ტექნიკური სტანდარტების ევოლუცია, რომელიც აისახება ეკრანის ასპექტის თანაფარდობაზე და გარჩევადობის ხარისხზე, ადასტურებს ტექნოლოგიების გასაოცარ პროგრესს. ბოლო რამდენიმე ათწლეულის განმავლობაში ჩვენ სტანდარტული გარჩევადობის, შავ-თეთრი ტელევიზიიდან თანამედროვე ფორმატებამდე ტრანსფორმაციის მოწმენი გავხდით.

ტრადიციული 4:3 ასპექტის თანაფარდობიდან უფრო კინემატოგრაფიულ 16:9-ზე გადასვლამ გააუმჯობესა ნახვის გამოცდილება, რამაც უფრო ფართო ტილოების შექმნის საშუალება მისცა კონტენტის შემოქმედებს. გარდა ამისა, გარჩევადობის ხარისხი გაიზარდა მოკრძალებული SD 480p-დან წარმოუდგენლად დეტალურ 12K-მდე; ეს კი ნიშნავს უფრო მკვეთრ, სიღრმისეულ ვიზუალს, რომელიც სცილდება სიცხადის და რეალიზმის საზღვრებს.<sup>77</sup>

ტელევიზიის ტექნიკურ სტანდარტებში მოგზაურობა გვიჩვენებს, როგორ განაგრძობს ინოვაციები და ტექნოლოგიური მიღწევები არა მხოლოდ მაცურებლის მოლოდინების ცვლილებას, არამედ ხშირად აჭარბებს მათ. ახალი ფორმატების და სტანდარტების მიღება/დანერგვა გაგრძელდება და ეს იქნება კიდევ უფრო თვალწარმტაცი, განსაცვიფრებელი სატელევიზიო

<sup>76</sup> University of Minnesota Libraries Publishing. (2010). *The evolution of television*. Courses Lumen Learning. <https://courses.lumenlearning.com/suny-massmedia/chapter/9-1-the-evolution-of-television/>

<sup>77</sup> International Telecommunication Union. *Television*. <https://www.itu.int/en/history/Pages/ITUsHistory-page-4.aspx>

გამოცდილება. ეს ყოველივე კი შესაძლებელია მხოლოდ ტექნოლოგიების განუწყვეტელი პროგრესით. ტელევიზიის მომავალი, რა თქმა უნდა, პერსპექტიულია, ჰორიზონტზე საინტერესო განვითარებით და სასიამოვნო შინაარსის ფორმირებით.

ცხრილი №1

### ტელევიზიის ტექნიკური სტანდარტები

ფორმატი (FORMAT)	ასპექტის თანაფარდობა (ASPECT RATIO)	გარჩევადობა (RESOLUTION)
12K	1.78 (16:9)	12288 x 6912
8K	1.78 (16:9)	8192 x 4608
8K UHD	1.78 (16:9)	7680 x 4320
6K	1.78 (16:9)	6144 x 3456
5K	1.78 (16:9)	5120 x 2880
4K DCP	Full Container (1.90)	4096 x 2160
4K DCI	1.78 (16:9)	4096 x 2304
4K UHD	1.78 (16:9)	3840 x 2160
3K	1.78 (16:9)	3072 x 1728
3K UHD	1.78 (16:9)	2880 x 1620
2.5K	1.78 (16:9)	2560 x 1440
2K DCP	Full Container (1.90)	2048 x 1080
2K DCI	1.78 (16:9)	2048 x 1152
Full HD 1080p	1.78 (16:9)	1920 x 1080
HD 720p	1.78 (16:9)	1280 x 720
SD 480p	1.78 (16:9)	640 x 360
Social Media (HD)	Horizontal (16:9)	1920 x 1080

### ქსელების ქსელი და შეუქცევადი რეალობა

საყოველთაო ინტერნეტი გაჩნდა ტელევიზიის ორმოცწლიანი დომინირების და კერძო (ლოკალური) ქსელების ათწლიანი გამოყენების და განვითარების შემდეგ. იგი საგამომგონებლო და ნოვატორული აზროვნების თეორიული ბაზისის ჩამოყალიბებიდან ასობით წლის შემდეგ განვითარდა. საკვანძო ნოვატორებად უნდა ჩაითვალოს ათობით მეცნიერი, მომხმარებლებად კი – ათასობით პოლიტიკური ლიდერი, ტექნოლოგიის ადმინისტრატორი, სახელმწიფო, კომერციული და სხვა ორგანიზაციები.

ინტერნეტი არის სისტემური არქიტექტურა, რომელმაც რევოლუცია მოახდინა საკომუნიკაციო და სავაჭრო მეთოდებში; მან საშუალება მისცა მსოფლიოს სხვადასხვა კომპიუტერულ

ქსელს დაკავშირებოდნენ ერთმანეთს. მას ზოგჯერ „ქსელების ქსელს“ ვუწოდებთ, 1970-იან წლებში გამოჩნდა, მაგრამ ფართო საზოგადოებისთვის თვალსაჩინო 1990-იან წლებში გახდა.

საინტერესო ფაქტია, რომ 2020 წლისთვის დაახლოებით 4,5 მილიარდმა ადამიანმა, ანუ მსოფლიოს მოსახლეობის ნახევარზე მეტმა, შეძლო ინტერნეტის გამოყენება.<sup>78</sup>

ინტერნეტი მრავალი პროგრამის საშუალებით უზრუნველყოფს ციფრული ინფორმაციის ხელმისაწვდომობას. იგი გახდა „ელექტრონული ბიზნესის“ დიდი და მზარდი პლატფორმა, განსაკუთრებით გლობალური პანდემიის პირობებში. გაყიდვების და მომსახურებების უმეტესი ნაწილი დღეს სწორედ ინტერნეტით ხორციელდება. გარდა ამისა, ინტერნეტის საშუალებით შესაძლებელი გახდა ყველა ტიპის სწავლება სხვადასხვა ონლაინ პლატფორმაზე. სწორედ ასეთი კომუნიკაციები არის აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი მიმართულება, რაც აფართოვებს მისი გავლენის არეალს. აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ფორმირების შეფასებისას მნიშვნელოვანია ამ პროცესების გათვალისწინებაც.

თანამედროვე უსადენო სატელიტური და ფართოზოლოვანი საკომუნიკაციო ქსელები ეხმარება ხალხს ყველაზე შორეულ ადგილებშიც კი იპოვონ კავშირი. თავდაპირველი შემფოტების გადალახვა, რომ კომერციალიზაცია შეზღუდავდა შემოქმედებას ან სიტყვის თავისუფლებას არ გამართლდა. პირიქით, ინტერნეტი გახდა კომერციული საიტების, სამთავრობო ინფორმაციის და წარმოდგენილად საინტერესო ვებ-გვერდების „გიჟური ნაზავი“, რომლებიც შექმნილია იმ ადამიანების მიერ, ვისაც სურს თავისი აზრების გაზიარება.

ვირჯინიის ტექნიკური უნივერსიტეტის პროფესორის ჯ. აბატის აზრით – „ინტერნეტის სოციალური და ტექნოლოგიური განვითარების მამოძრავებელი ღირებულებები ერთმანეთს ავსებს: წვდომის გაფართოება, მრავალფეროვნების უზრუნველყოფა, უფლებამოსილების დეცენტრალიზაცია, გადაწყვეტილებების მიღება მონაწილეთა ფართო სპექტრთან კონსენსუსის საფუძველზე, რაც საშუალებას აძლევს მომხმარებლებს, აქტიური როლი ითამაშონ ქსელში ფუნქციების დამატებით“.<sup>79</sup>

1960 წელს ჯ. ლიკლაიდერმა, მასაჩუსეტის ტექნოლოგიური ინსტიტუტის ფსიქოაკუსტიკის პროფესორმა, შემოგვთავაზა პოსტულატი – „ადამიანი-კომპიუტერის სიმბიოზი“ და გამოიყენა ფსიქოლოგიური პრინციპები, ადამიანის და კომპიუტერის ინტერფეისების ურთიერთ-

---

<sup>78</sup> Abbate, J. *The internet: global evolution and challenges*. BBVA OpenMind. <https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/the-internet-global-evolution-and-challenges/>

<sup>79</sup> Abbate, J. *The internet: global evolution and challenges*. BBVA OpenMind. <https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/the-internet-global-evolution-and-challenges/>

ქმედება. ის ამტკიცებდა, რომ კომპიუტერის და ადამიანის ტვინს შორის პარტნიორობა გადააჭარბებს თითოეულის შესაძლებლობებს.<sup>80</sup>

კიდევ ერთი პიონერი იყო ელექტროინჟინერი და კომპიუტერული მეცნიერი აივან საზერლენდი. 1963 წელს მან მოახდინა რევოლუცია კომპიუტერულ გრაფიკაში თავისი უაღრესად ინტერაქტიული პროგრამით “Sketchpad”. ის საშუალებას აძლევდა მომხმარებლებს მსუბუქი კალმის გამოყენებით, რეალურ დროში შეექმნათ და დაეხატათ პირდაპირ – კომპიუტერის ეკრანზე. 1965 წელს საზერლენდმა გამოკვეთა ის მახასიათებლები, რასაც უწოდა „საბოლოო ჩვენება“ და გამოთქვა ვარაუდი იმის შესახებ, თუ როგორ შეიძლება კომპიუტერულმა გამოსახულებამ შექმნას დამაჯერებელი და მდიდრულად გამოხატული ვირტუალური სამყარო. საზერლენდი საყოველთაოდ განიხილება, როგორც „კომპიუტერული გრაფიკის მამა“.<sup>81</sup>

არტისტებს, მომღერლებს, მხატვრებს და ა.შ. ყოველთვის აინტერესებდათ წარმოსახვითი სამყაროების შექმნის ტექნიკა, ნარატივების გამოგონილ სივრცეებში განთავსება და გრძნობების მოტყუება. დღეს თამამად შეგვიძლია ვთქვათ – ჩვენ უკვე ვირტუალურ რეალობაში ვცხოვრობთ! სწორედ ახალი ტექნოლოგია გამოწვევის წინაშე აყენებს ჩვენს შემეცნებას, ვინ და რანი ვართ. გერმანელი ფილოსოფოსის, მაინცის უნივერსიტეტის პროფესორის თ. მეცინგერის აზრით: „ვირტუალური რეალობა არის შესაძლებელი სამყაროების და შესაძლო „მე“-ს წარმოდგენა, რომლის მიზანია მათი წარმოჩენა რაც შეიძლება რეალურად – იდეალურ შემთხვევაში, მომხმარებლისთვის „ყოფნის“ სუბიექტური შეგრძნების შექმნით და სრული ჩაძირვის გზით“.<sup>82</sup>

ერთი შეხედვით, „ვირტუალური რეალობა“ მოვლენაა კომპიუტერული ტექნოლოგიების სფეროში, მაგრამ ვირტუალურობის ცნება ჯერ კიდევ ციცერონის, პლატონის და არისტოტელეს ნაშრომებშია აღწერილი. დაახლოებით 1700 წელს, ამ ცნებას იყენებდნენ ოპტიკაში: „ვირტუალური გამოსახულება“ – ანარეკლი სარკეში. ოდნავ მოგვიანებით კლასიკურ მექანიკაში „ვირტუალურობა“ აღნიშნავდა მათემატიკურ ექსპერიმენტს, რომელიც შესრულებულია განზრახ, მაგრამ შეუზღუდელი რეალობით, კერძოდ დაწესებული შეზღუდვებით და გარე ურთიერთობებით: „ვირტუალური მომენტი“, „ვირტუალური სამუშაო“ რეალურად არ არსებობს, მაგრამ პოტენციურად შეიძლება განხორციელდეს.<sup>83</sup>

---

<sup>80</sup> Mayor, D. *Joseph Licklider – Complete biography, history and inventions*. History-Computer. <https://history-computer.com/joseph-licklider-complete-biography/> Updated: 2022, December 15.

<sup>81</sup> Brock, D.C. (2023, February 21). *The remarkable Ivan Sutherland*. Computer History. <https://computerhistory.org/blog/the-remarkable-ivan-sutherland/>

<sup>82</sup> Rothman, J. (2018, March 26). *Are we already living in virtual reality?* Newyorker. <https://www.newyorker.com/magazine/2018/04/02/are-we-already-living-in-virtual-reality>

<sup>83</sup> Маньковская, Н. Бычков, В. (2011). *Современное искусство как феномен техногенной цивилизации*. (ст. 51). ВГИК.

„ვირტუალური რეალობა“ (VR) მართლაც მომხიბლავი ფენომენია კომპიუტერული ტექნოლოგიების სფეროში. ეს არის კომპიუტერის მიერ შექმნილი გარემო, რომელიც ახდენს სამგანზომილებიანი იმერსიული გამოცდილების სიმულაციას და სპეციალური მოწყობილობების გამოყენებით მომხმარებელს აძლევს განსხვავებულ ადგილას ყოფნის შეგრძნებას.

ვირტუალურმა რეალობამ შორი გზა გაიარა და ეს არის ტექნოლოგია, რომელსაც აქვს უზარმაზარი პოტენციალი შეცვალოს ჩვენი ურთიერთობა არა მარტო კომპიუტერებთან და ციფრულ კონტენტთან, არამედ ადამიანებთან, გარემოსთან და ზოგადად სამყაროსთან. მისი უწყვეტი ევოლუცია და სხვადასხვა სფეროში ინტეგრირება გრძელვადიანი პროცესია.

1987 წელს ამერიკელმა ფილოსოფოსმა და ფუტუროლოგმა ჯარონ ლანიემ, რომელსაც XXI საუკუნის რენესანსის ადამიანს უწოდებენ, დაამკვიდრა ტერმინი „ვირტუალური რეალობა“. ჯ.ლანიე ასევე არის კომპიუტერული მეცნიერი, კომპოზიტორი, მხატვარი და ისეთი თემების და მიმართულებების ავტორი-შემოქმედი როგორებიცაა: „მაღალტექნოლოგიური ბიზნესი“, „ტექნოლოგიების სოციალური გავლენა“, „ცნობიერების და ინფორმაციის ფილოსოფია“, „ინტერნეტ-პოლიტიკა“, „ჰუმანიზმის მომავალი“.

ჯ. ლანიეს მრავალფეროვანმა ინტერესებმა და მიღწევებმა გრძელვადიანი გავლენა იქონია ტექნოლოგიების, ფილოსოფიის და ხელოვნების სფეროებზე. ტერმინის „ვირტუალური რეალობის“ დანერგვამ და მუშაობამ სხვადასხვა სფეროებში, ის გახადა გამორჩეული ფიგურა დისკუსიებში ტექნოლოგიების და საზოგადოების გადაკვეთის შესახებ. მის ნაშრომებში კარგად არის აღწერილი, თუ როგორ შეუძლია ტექნოლოგიას, მათ შორის ვირტუალურ რეალობას, გავლენა მოახდინოს ადამიანურ გამოცდილებაზე, ღირებულებებსა და ეთიკაზე. ჯ. ლანიემ როგორც ციფრული სამყაროს მოაზროვნემ და კომენტატორმა განიხილა ტექნოლოგიების გავლენა პოლიტიკურ დისკურსზე, სოციალურ დინამიკასა და ინფორმაციის გავრცელებაზე. თამამად შეიძლება ითქვას, რომ მისმა კვლევებმა და ინჟინერიამ ხელი შეუწყო ახალშობილი ვირტუალური რეალობის ინდუსტრიაში მრავალი პროდუქტის დამკვიდრებას.<sup>84</sup>

ვირტუალური რეალობის იმერსიული სფეროდან შეგვიძლია, გადავიდეთ ხელოვნური ინტელექტის (AI) უსაზღვრო შესაძლებლობებზე, დომენში, სადაც მანქანები ცდილობენ მიბაძონ და აჯობონ ადამიანის ინტელექტს. ვირტუალური რეალობის მსგავსად, ხელოვნური ინტელექტი წარმოადგენს ტექნოლოგიური ინოვაციების საზღვარს, შორსმიმავალი შედეგებით ჩვენი საზოგადოებისთვის, ეკონომიკისთვის და თუნდაც იმ არსით, თუ რას ნიშნავს იყო ადამიანი. მოდით

---

<sup>84</sup> Lanier, J. *Jaronlanier*. <http://www.jaronlanier.com/>

ჩავუღრმავდეთ ამ მომხიბვლელ სფეროს, სადაც ინტელექტი ბიოლოგიით არ შემოიფარგლება, არამედ რეალიზდება ალგორითმებით და ნეირონული ქსელებით.

ხელოვნური ინტელექტი (AI) არის კომპიუტერული მეცნიერების დარგი, ფოკუსირებული სისტემების შექმნაზე, რომლებსაც შეუძლიათ შეასრულონ ამოცანები და როგორც წესი, მოითხოვს ადამიანის ინტელექტს. ეს ამოცანები მოიცავს ბუნებრივი ენის გაგებას, ნიმუშების ამოცნობას, გამოცდილებიდან სწავლას და გადაწყვეტილების მიღებას.<sup>85</sup>

AI კონცეფცია სათავეს იღებს უძველესი დროიდან, მაგრამ მისი თანამედროვე ერა 1950-იან წლებში დაიწყო. დარგის ერთ-ერთი პიონერი ალან ტურინგია, ბრიტანელი მათემატიკოსი, კრიპტოგრაფი. მან შემოგვთავაზა ცნობილი ტურინგის ტესტი, რომელიც აფასებს მანქანის უნარს გამოავლინოს ინტელექტუალური ქცევა, რომელიც არ განსხვავდება ადამიანის ქცევისგან.

რაც შეეხება თავად ტერმინს „ხელოვნური ინტელექტი“, ეკუთვნის ამერიკელ კომპიუტერის მეცნიერს ჯონ მაკკარტს (1956). მისი მთავარი კვლევაა (1995) საღი აზრის ცოდნისა და მსჯელობის ფორმალიზება. მაკკარტს ასევე ეკუთვნის LISP პროგრამირების ენა (1958).

„შეუძლია თუ არა ინტელექტს შექმნას სხვა ინტელექტი, რომელიც საკუთარ თავზე უფრო ჭკვიანია?“<sup>86</sup> ეს კითხვა დასვა ამერიკელმა გამომგონებელმა და ფუტურისტმა რეი კურცვაილმა, თავის ერთ-ერთ საინტერესო ნაშრომში “The Age Of Spiritual Machines”. ავტორი ვარაუდობს, რომ ხელოვნური ინტელექტის სისტემები უფრო დახვეწილი გახდება, მათ შეეძლებათ, გააძლიერონ საკუთარი შესაძლებლობები, რაც გამოიწვევს მზარდი ინტელექტუალური გამეორებების კასკადს. ეს კონცეფცია ემთხვევა რეკურსიული თვითგაუმჯობესების იდეას, სადაც ინტელექტუალური სისტემები განმეორებით აძლიერებენ საკუთარ დიზაინს და ფუნქციონირებას, რაც პოტენციურად გამოიწვევს სუპერინტელექტუალური ხელოვნური ინტელექტის გაჩენას.

ხელოვნურმა ინტელექტმა გადალახა თავისი უბრალო ტექნოლოგიური კონცეფცია და გახდა თანამედროვე სამყაროს ქვაკუთხედი. ის ყველა სექტორში (კულტურა, ხელოვნება, განათლება, ჯანდაცვა, ფინანსები, ტრანსპორტი, გართობა და ა.შ.) ჩვენი ყოველდღიური ცხოვრების ქსოვილში შევიდა, შეცვალა ინდუსტრიები, ეკონომიკა და საზოგადოებები გლობალური მასშტაბით. თანამედროვე სამყაროში ხელოვნური ინტელექტი არ არის მხოლოდ ტექნოლოგია – ეს არის ძალა, რომელიც აყალიბებს ჩვენს აწმყოს და განსაზღვრავს ჩვენს მომავალს. ხელოვნური ინტელექტი ცვლის აუდიოვიზუალური კულტურის ლანდშაფტს, გვთავაზობს ახალ შემოქმედებით შესაძლებლობებს, აძლიერებს წარმოების პროცესებს და გარდაქმნის ჩვენს მოხმარებას და მედიასთან ურთიერთობის გზას.

<sup>85</sup> Bostrom, N. (2016). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford University Press.

<sup>86</sup> Kurzweil, R. (1999). *The Age Of Spiritual Machines*. (p.40). Penguin Group.



ეკრანულმა კულტურამ გაიარა ტექნოლოგიური გარდაქმნების რამდენიმე რევოლუციური ეტაპი, რამაც შექმნა მაცურებელთა ფართო წრე და განსაზღვრა ხმოვან-ხედვითი აზროვნების განსაკუთრებული ბუნება. ეკრანული შემოქმედების გენეზისის პროცესში, ტექნოლოგიას და კრეატიულობას შორის ურთიერთქმედების რთული დიალექტიკა დღეს კიდევ უფრო გაართულა ინტერაქტიული მულტიმედიის, ვირტუალური და გაძლიერებული რეალობის სისტემების გაჩენამ. თუ კინოკამერას, როგორც ოდესღაც ახალ ტექნიკური ხელსაწყოს, უკვე გამოგონების მომენტში პოტენციურად ჰქონდა შესაძლებლობა შეექმნა კინემატოგრაფიის შედეგები, ახალი აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიები ისე სწრაფად ვითარდება, რომ არც კი გვადლევენ დაფიქრების და პროგნოზირების საშუალებას.

ჩვენს მიერ წარმოდგენილმა ერთგვარმა დისკუსიამ აუდიოვიზუალური შემოქმედების გენეზისის შესახებ უფრო ცხადი გახადა, რომ სინერგია ტექნოლოგიურ ინოვაციებს და კრეატიულ გამოხატვას შორის ყოველთვის იყო მამოძრავებელი ძალა ხმოვან-ხედვით სფეროში. რაც უფრო მეტად ჩავუღრმავდებით ინტერაქტიული მულტიმედიის, ვირტუალური და გაძლიერებული რეალობების ეპოქას, მათი შესაძლებლობების საზღვრები მით უფრო განაგრძობენ გაფართოებას. ამ მუდმივად ცვალებადი რელიეფის ნავიგაციისას, ხმოვან-ხედვით შემოქმედებას გააჩნია დიდი პერსპექტივა, შესაბამისად საინტერესო იქნება იმის დანახვა, თუ როგორ აყალიბებს ეს წინსვლა ჩვენს კულტურულ ლანდშაფტს, როგორ უპირისპირდება სტანდარტულ ნორმებს და უზრუნველყოფს ახალ გზებს მხატვრული გამოხატვის და გართობისთვის. ყოველი წინ გადადგმული ნაბიჯით, ჩვენ უფრო ვუახლოვდებით სამყაროს, სადაც საზღვარები რეალობას და ფანტასტიკას შორის ნიველირებულია, რაც შესასწავლად საინტერესო და შეუცნობელი შესაძლებლობების სფეროს გვიტოვებს.

აუდიოვიზუალური კულტურის გენეზისის განხილვამ და მისი ლანდშაფტის ახლებურად დანახვამ წარმოგვიდგინა კულტურული, სოციალური, ეკონომიკური და პოლიტიკური ისტორიის ერთგვარი სინთეზი. ეკრანული კულტურის ყოვლისმომცველმა და თანმიმდევრულმა გლობალურმა გააზრებამ დაგვანახა ტექნოლოგიური გარდაქმნის ეტაპები და ტექნიკური პროგრესის მნიშვნელობა. და ბოლოს, სწორედ აუდიოვიზუალური შემოქმედების გენეზისი არის გრძელვადიანი მოგზაურობის პროექტი.

## თავი II. აუდიოვიზუალური კულტურის ფუნქციები

„თუ გსურთ იცოდეთ, რა არის ფუნქციები,  
მაშინ შეისწავლეთ მათი უცნაურობები“.

იმრე ლაკატოსი

აუდიოვიზუალური კულტურა პოლიფუნქციური მოვლენაა ისევე, როგორც მთლიანობაში კულტურა. ეს კი იმას ნიშნავს, რომ მას სოციალურ სისტემაში უნიკალური როლი აქვს.<sup>87</sup> აუდიოვიზუალური კულტურის საფუძველს წარმოადგენს ხედვითი და ხმოვანი გამოსახულების ვიზუალიზაციის პერცეპტული პროცესები, სენსორული ეტალონების ფორმირება, რომლებიც იძენენ პიროვნულ აზრს და წარმოშობენ ახალ სახეებს, რომელთა ერთობლიობა ქმნის სამყაროს ხატოვან ხედვას მის სხვადასხვა ვარიაციაში.<sup>88</sup>

აუდიოვიზუალური კულტურის შესწავლა ხდება სხვადასხვა კუთხით – სოციოლოგია, ესთეტიკა, ხელოვნების ისტორია, ფსიქოლოგია, პედაგოგიკა და ა.შ. მაგრამ, ყველაზე პრიორიტეტულია მისი კვლევა, სადაც ის ჩნდება როგორც ტექნოგენური ცივილიზაციის და ადამიანის ინტეგრალური უნივერსალური კულტურის ნაწილი, ფართო საინფორმაციო სივრცეში და მედია კომუნიკაციების სისტემაში.

ეკრანული შემოქმედების იდეის და შინაარსის გათვალისწინებით, შეგვიძლია ვთქვათ, რომ ის სოციალური ფენომენია, რომელიც მოქმედებს როგორც საზოგადოებრივი ურთიერთობების გაჩენის და ჩამოყალიბების ფაქტორი. ეს კი იმას ნიშნავს, რომ ეკრანული კულტურა ასევე შეიძლება განიხილებოდეს იმ ფუნქციების იდენტიფიცირების თვალსაზრისით, რომელსაც იგი ასრულებს საზოგადოებაში.

ტერმინი „ფუნქცია“ (ლათ. *functio* – აღსრულება) ითარგმნება როგორც „მოვალეობა“, „საქმიანობის წრე“. ფართო გაგებით, ფუნქციის ცნებას იყენებენ სხვადასხვა სფეროში – მათემატიკით დაწყებული სოციალური და ჰუმანიტარული მეცნიერებებით დამთავრებული. თითოეულ სფეროს გააჩნია ელემენტები, კომპონენტები ან ასპექტები, რომლებიც ასრულებენ კონკრეტულ როლებს ან გარკვეულ მიზნებს, რაც ხელს უწყობს მოცემული სფეროს საერთო ფუნქციონირებას. „რაც შეეხება სისტემის გარეგან ფუნქციონირებას, რაც უფრო მაღალია მისი სირთულის დონე, მით უფრო ფართოა მისი აქტივობების დიაპაზონი; ამრიგად, რთული და სუპერკომპლექსური სისტემები მრავალფუნქციური ხდება. ასეთ მრავალფუნქციურ სისტემებს, რა თქმა უნდა, მიე-

<sup>87</sup> Кириллова, Н. (2013). *Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества*. Уральский Университет.

<sup>88</sup> Хилько, Н. (2001). *Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении Личности*. СФРИК.

კუთვნილება კულტურა.<sup>89</sup> კულტურის ფუნქციები მისი არსებითი მახასიათებლების გამოვლინებაა და მისი განვითარების პროცესის ინდიკატორია.

*განვიხილოთ ფუნქციის იდეა სხვადასხვა დომენში:*

**მათემატიკა** – ფუნქცია ერთ-ერთი ძირითადი ცნებაა მათემატიკაში, რომელიც გამოსახავს ერთი ტიპის ცვლადი სიდიდეების კავშირს სხვა ცვლად სიდიდეებთან. ფუნქციები ფუნდამენტურ როლს თამაშობენ ალგებრაში, კალკულუსში და სხვ.

**მეცნიერება** – ფუნდამენტურ მეცნიერებებში ფუნქცია შეიძლება სხვადასხვა კონტექსტში იყოს გამოყენებული. მაგალითად, ბიოლოგიაში – ორგანიზმში სხვადასხვა ორგანოს აქვს სპეციფიკური ფუნქციები. ფიზიკაში – მათემატიკური ფუნქციები აღწერს ფიზიკური ფენომენების ქცევას და ა.შ.

**ტექნოლოგია** – ტექნიკურ სისტემებს და მოწყობილობებს აქვთ სპეციფიკური ფუნქციები. მაგალითად, კომპიუტერულ მეცნიერებაში – პროგრამირების ენების ფუნქციები ასრულებენ კონკრეტულ დავალებებს. ინჟინერიაში – მანქანებს ან სისტემის კომპონენტებს აქვთ განსაზღვრული ფუნქციები.

**სოციალური მეცნიერებები** – სოციოლოგიასა და ანთროპოლოგიაში სოციალური ინსტიტუციები თუ სტრუქტურები გარკვეულ ფუნქციებს ასრულებენ საზოგადოების წესრიგის და სტაბილურობის შესანარჩუნებლად.

**ბიზნესი და ეკონომიკა** – ბიზნესის სხვადასხვა მიმართულებებს, როგორცაა მარკეტინგი, ფინანსები და ოპერაციები, აქვთ სპეციფიკური ფუნქციები, რომლებიც ხელს უწყობენ ორგანიზაციის საერთო წარმატებას.

**ენა და კომუნიკაცია** – ენათმეცნიერებაში ენა ასრულებს სხვადასხვა ფუნქციას; მათ შორის, კომუნიკაციის, გამოხატვის და სოციალური ინტერაქციის ფუნქციებს. ენის სხვადასხვა ელემენტებს, როგორცაა გრამატიკა და ლექსიკა, აქვთ სპეციფიკური ფუნქციები.

**ხელოვნება და ჰუმანიტარული მეცნიერებები** – ლიტერატურაში პერსონაჟები, თემები და სიმბოლოები ხშირად ასრულებენ კონკრეტულ ფუნქციას თხრობის წინსვლის ან უფრო ღრმა მნიშვნელობების გადმოსაცემად. ვიზუალური ხელოვნების ელემენტებს, როგორებიცაა ფერი და კომპოზიცია, ესთეტიკური გამოცდილების ფორმირების ფუნქცია გააჩნიათ.

**მედიცინა და ჯანდაცვა** – ბიოლოგიურ სისტემებს და ორგანოებს ინდივიდის ჯანმრთელობის შესანარჩუნებლად სპეციფიკური ფუნქციები აკისრიათ. ანალოგიურად, ჯანდაცვის

---

<sup>89</sup> Каган, М. (2019). *Философия культуры*. Юрайт.

სფეროს პროფესიებს აქვთ განსაზღვრული როლები და ფუნქციები პაციენტების მოვლის უზრუნველსაყოფად.

**გარემოსდაცვითი მეცნიერებები** – ეკოსისტემებს და ეკოლოგიურ პროცესებს აქვთ გარემოსდაცვითი ბალანსის შენარჩუნების ფუნქცია, სადაც სხვადასხვა სახეობა სპეციფიკურ როლს ასრულებს.

**განათლება** – საგანმანათლებლო სისტემებს აქვთ ცოდნის გადაცემის, კრიტიკული აზროვნების ხელშეწყობის, პიროვნების ჩამოყალიბების ფუნქციები. სხვადასხვა დისციპლინა თუ კურსი ემსახურება კონკრეტულ საგანმანათლებლო ფუნქციას.

**აუდიოვიზუალური** – ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების ფუნქციები წარმოგვიდგენს ეკრანის გავლენის ბუნებას, მიმართულებას, როლს, რომელსაც ის ასრულებს ინდივიდებთან და საზოგადოებასთან მიმართებაში.

არსებითად, ფუნქციის ცნება არის მოცემულ სფეროში სხვადასხვა კომპონენტის მიზნის, როლის ან მოქმედების შეცნობის გზა. ის იძლევა საფუძველს იმის გასაანალიზებლად, თუ როგორ უწყობს ხელს სხვადასხვა ელემენტი სისტემის საერთო სტრუქტურას და ფუნქციონირებას, იქნება ეს მათემატიკური განტოლება, ბიოლოგიური ორგანიზმი, სოციალური ინსტიტუცია თუ, რომელიმე სხვა ერთეული კონკრეტული დომენის ფარგლებში.

აუდიოვიზუალური კულტურა მასობრივი გავლენის ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი ძალაა და ერთგვარი სატრანსპორტო საშუალება, რომელსაც გადააქვს ინფორმაცია წყაროდან სამიზნე საზოგადოებამდე. მისმა ინტენსიურმა გამოყენებამ სამყარო უფრო დაპატარავა და დაახლოვა. აუდიოვიზუალური შემოქმედებისთვის არ არსებობს ერთი მიზანი, მისი ევოლუციით მივიღეთ უფრო მეტი შესაძლებლობები და შესაბამისად ეკრანის როლი ჩვენს ცხოვრებაში მნიშვნელოვნად გაიზარდა. ეკრანულ კულტურას გააჩნია ოთხი ძირითადი მიზანი, რომელიც საზოგადოებისთვის აუცილებლობას წარმოადგენს.

*№1 ცხრილი*

### აუდიოვიზუალური კულტურის მიზნები

<i>ინფორმაცია</i>
<i>განათლება</i>
<i>გართობა</i>
<i>დარწმუნება</i>

### აუდიოვიზუალური კულტურის მისია

1	სამყაროს შესახებ ჩვენი შეხედულებების ჩამოყალიბება;
2	დემოკრატიის და ერების გამართული ფუნქციონირების მხარდაჭერა;
3	საზოგადოების ერთგვარი დაცვა;
4	მემკვიდრეობის და კულტურული ფასეულობების გადაცემა და გავრცელება;
5	ახალი მასობრივი ინფორმაციის საშუალებების გაჩენის ხელშეწყობა;
6	ხალხის გასაერთიანებლად გლობალური პლატფორმების შექმნა;
7	ინფორმაციის, განათლების, გართობის, სოციალიზაციის, პოლიტიკური ცნობიერების, კულტურული და ეკოლოგიური ტრანსმისიის და განვითარების კატალიზაცია.

მისიის და მიზნების მიღმა, უმნიშვნელოვანესი როლი აქვს აუდიოვიზუალურ კულტურის ფუნქციებს. უნდა ვთქვათ, რომ კულტუროლოგები და მედია-მკვლევრები ეკრანულ ფუნქციებს სამ კატეგორიად ყოფენ:

- პრიორიტეტული;
- მეორეული;
- თანამდევნი.

თუმცა ფუნქციების კატეგორიზაციას ისინი სხვადასხვაგვარად ახდენენ. ერთი ავტორისთვის თუ კონკრეტული ფუნქცია პრიორიტეტულია, სხვა ავტორისთვის შეიძლება მეორეული ან თანამდევნი იყოს. შესაბამისად, აუდიოვიზუალური კულტურის ფუნქციების კლასიფიკაცია სხვადასხვა სქემით შეიძლება იქნეს შემოთავაზებული. თითოეული ამ სქემის, კლასიფიკაციის სიღრმისეული განხილვა და შესწავლა მომავლისთვის მეტად საინტერესო იქნება. თუმცა ჩვენ წარმოგიდგინთ აუდიოვიზუალური კულტურის ფუნქციების იმ კლასიფიკაციას, რომელიც ჩვენი აზრით ყველაზე მნიშვნელოვანად და პრიორიტეტულად შეიძლება ჩაითვალოს.

### აუდიოვიზუალური კულტურის ფუნქციების კლასიფიკაცია

ნ. ხილკოს მიხედვით<sup>90</sup>

№№	ფუნქციების ჯგუფი
	<b>კოგნიტური</b>
1	პერფორმანსულ-საპრეზენტაციო
2	კვლევითი

<sup>90</sup> Хилько, Н. (2001). *Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении Личности*. СФРИК.

3	ინტელექტუალურ-მასტიმულირებელი
4	კოგნიტურ-სათამაშო
5	მემორიალურ-საპროექტო
6	ეთნოკოგნიტური
<b>ესთეტიკური</b>	
1	პერცეფციული
2	ეთნოესთეტიკური
3	სანახაობრივ-ესთეტიკური
4	მასტიმულირებელი
5	ჰედონისტური
6	თავისუფალი დრო
7	სარეკლამო
8	საყოფაცხოვრებო
<b>საკომუნიკაციო</b>	
1	სოციალურ-საორგანიზაციო
2	საიმიჯო
3	საინფორმაციო
4	სემიოტიკური
5	პირადი
6	სოციალურ-საპრობლემო
7	ეთნოსაკომუნიკაციო
8	ტრანსკულტურული
9	ტრანსნაციონალური
10	სტიმულირებული ინიციატივები
11	საკომუნიკაციო-სათამაშო
12	მემორიალურ-იკონოგრაფიული
13	სოციალურ-ფსიქოლოგიური
14	ეთნოკულტურულ-კონვერგენციული
<b>შემოქმედებითი</b>	
1	ტექნიკური
2	რეპროდუქციული
3	საპრეზენტაციო
4	ღირებულებებზე ორიენტირებული
5	რეპრეზენტირებული
6	ეთნოშემოქმედებითი
7	რეფლექსური
8	პროდუქტიულ-განვითარებადი
9	კრეატიულ-სათამაშო
<b>პედაგოგიური</b>	
1	სულიერ-ზნეობრივი
2	საკრალიზებული

3	იმპერატიულ-ნორმატიული
4	სათამაშო
5	პრეფიგურაციული
6	პროფესიულ-საორიენტაციო
7	ეთნოპედაგოგიური
<b>სარეაბილიტაციო</b>	
1	ეკოლოგიური
2	ფსიქოთერაპიული
3	სოციალურ-სარეაბილიტაციო
4	პირადულ-სარეაბილიტაციო
5	ეთნოსარეაბილიტაციო
6	სარეაბილიტაციო-სათამაშო
7	სარეაბილიტაციო-შემოქმედებითი
8	კომუნიკაციური
9	სარეაბილიტაციო-პედაგოგიური
10	სარეაბილიტაციო-კოგნიტური
11	სარეაბილიტაციო-განვითარებადი

როგორც ზემოთ აღვნიშნეთ, აუდიოვიზუალური შემოქმედების სოციალურ-კულტურული ფუნქციების რიცხვი უკიდურესად დიდია და მათი სისტემატიური ზრდა თანამედროვე ტექნოლოგიურ ეპოქაში ლოგიკურია. რა თქმა უნდა ყველა ფუნქციის განხილვა და შესწავლა ერთ ნაშრომში წარმოუდგენელია. ამ ნაშრომში წარმოვადგენთ და განვიხილავთ მხოლოდ იმ ფუნქციებს, რომელთა როლი ჩვენს რეალობაში უმნიშვნელოვანესი გახდა.

### საინფორმაციო ფუნქცია

ჩვენს რეალობაში მთავარი და მნიშვნელოვანი არის ინფორმაციის მიწოდების ფუნქცია, რადგან აუდიოვიზუალური კულტურა წარმოადგენს საინფორმაციო პროცესის განსაკუთრებულ ტიპს. ჩვენ გვჭირდება ინფორმაცია, რათა დავიკმაყოფილოთ ცნობისმოყვარეობა, შევამციროთ გაურკვევლობა და უკეთ გავიგოთ, როგორ ვერგებით სამყაროს. ინფორმაციის რაოდენობა დღესდღეობით უსასრულოა, ხელმისაწვდომობა კი ძალიან მარტივი (არც ისე დიდი ხნის წინ, სატელევიზიო ქსელები, რადიოსადგური და გაზეთები იბრძოდნენ ჩვენი ინფორმირებისთვის).

აუდიოვიზუალური კულტურის საშუალებით საზოგადოებაში ხდება ინფორმაციის დაგროვება და გამრავლება. ეს კი ნიშნავს, საზოგადოების გენეტიკური მეხსიერების შენახვას. ი.ლოტმანის აზრით, სწორედ „კულტურა არის მეხსიერება“.<sup>91</sup>

<sup>91</sup> Лотман, Ю. (1994). *Разговоры о русской культуре*. (ст. 8). Искусство –СПБ.

რადიოს ან ბეჭდური მედიისგან განსხვავებით აუდიოვიზუალურ შემოქმედებას შეუძლია ინფორმაციის უფრო სრულად, სწრაფად, სარწმუნოდ და ემოციურად გავრცელება. თუმცა მისგან ინფორმაციის ხაზგასმული მიმართვა ნორმისგან გადახვეულ მოვლენებზე მოითხოვს განსაკუთრებულ ყურადღებას: შეიარაღებული კონფლიქტები, სტიქიები, კატასტროფები და ა.შ. ეს ფენომენი აიხსნება სენსაციური მასალების ძიებით, მაყურებლის ინტერესის გაზრდის მიზნით, რეიტინგის ამაღლებისთვის და, შესაბამისად, სამაუწყებლო კომპანიის მომგებიანობისთვის. ათწლეულების განმავლობაში ჩამოყალიბდა მსოფლიო სტანდარტი: ახალი ამბების მიწოდება, მიუხედავად ცუდი ინფორმაციის სიუხვისა, არ უნდა ტოვებდეს მაყურებელს დეპრესიის და სასოწარკვეთის ხასიათზე. ზომიერად ყველაფერი კარგია. ამგვარი მოვლენების სწრაფი გაშუქებისთვის, რომელთა შესახებ, რა თქმა უნდა, წინასწარ არაფერია ცნობილი, საჭიროა სამი პირობა:<sup>92</sup>

- პერსონალის პროფესიონალიზმი;
- ტელეკომპანიის ტექნიკური აღჭურვილობა;
- მაღალი დონის ორგანიზაცია.

### რელაქსაციის ფუნქცია

რელაქსაციის ფუნქცია უკავშირდება ინდივიდის ფიზიკურ და გონებრივ დასვენებას, განტვირთვას. სწორედ აუდიოვიზუალური შემოქმედება უზრუნველყოფს ამ ყოველივეს თანამედროვე ადამიანისთვის, როდესაც გართობის ან მოდუნების განწყობაზე ვართ.

რელაქსაციის ერთ-ერთი საშუალება არის თამაში. მისი არსი მდგომარეობს ინსტინქტების სიმბოლური საშუალებებით დაკმაყოფილებაში. თამაშის დროს ადამიანებს ერთდროულად სჯერათ და არ სჯერათ იმ რეალობის, რაც მათ გარშემო ხდება. ისინი ხვდებიან, რომ თამაში არ არის რეალური, მაგრამ აძლევენ მას მთელ ძალას, თითქოს ეს იყოს ნამდვილი შეჯიბრი ან მოქმედება, რომლის სიმბოლიზმი ქმნის სპეციალურ ფსიქოლოგიურ გარემოს ადამიანის შესაძლებლობების შესამოწმებლად – თქვენ სინამდვილეში არ შეგიძლიათ ბევრი რამის გაკეთება, მაგრამ თამაშის დროს ამის შესაძლებლობა გეძლევათ. ის არა მხოლოდ ამშვიდებს, არამედ ავარჯიშებს კრიტიკული სიტუაციებიდან გამოსავლის პოვნის უნარს, აძლიერებს მიღწევის მოტივაციას, ათავისუფლებს შიგნით დამალულ არაცნობიერ იმპულსებს, საიდუმლო მისწრაფებებს და დამოკიდებულებებს, რომლებიც აკრძალულია კულტურის მიერ. ამგვარად, თამაშის

---

<sup>92</sup> University Of Minnesota. (2016). *Communication In The Real World*. University Of Minnesota Libraries Publishing Edition.



დროს, შეგიძლიათ წესების გვერდის ავლა. ლატენტური სექსუალური მოტივები და დამოკიდებულებები, საბრძოლო მოტივები და ა.შ. რეალიზდება თამაშის საშუალებით.<sup>93</sup>

ჰოლანდიელი მკვლევარის ი. ჰოიზინგას აზრით თვით კულტურა შეიცავს თამაშის ელემენტს. მისი კონცეფციის თანახმად, რომელიც გაანალიზებულია წიგნში „Homo Ludens“ („მოთამაშე ადამიანი“), თამაში – არა მხოლოდ კულტურული წარმოშობის ფორმაა, არამედ ნებისმიერი კულტურული საქმიანობის შეუცვლელი ელემენტი, მამოძრავებელი ძალა განვითარებისათვის. „ყველაფერი თამაშია“ – ამბობდა ი. ჰოიზინგა, თავის აზრებს კი ძველი ბერძენი ფილოსოფოსების ნაშრომებით ადასტურებდა. ჰერაკლიტემ ბავშვების თამაშს ხალხის მოსაზრებები უწოდა; პლატონის აზრით „ადამიანი შექმნილია უფლის სათამაშოდ, და ეს, არსებითად, ყველაზე საუკეთესოა მისთვის. ამიტომაც მან ცხოვრება თავისი ბუნების შესაბამისად უნდა გაატაროს და ითამაშოს ყველაზე ლამაზი თამაშები...“<sup>94</sup> თანამედროვე გასართობი ინდუსტრია, რომელიც აუდიოვიზუალური კულტურის განუყოფელი ნაწილია, წარმოგვიდგენს რელაქსაციის საშუალებების სპეციფიკურ ფართო სპექტრს – გარკვეული ჟანრის ფილმებით და ტელე-ეთერით დაწყებული, ინტერაქტიული თამაშებით და ვირტუალურ სამყაროში მოგზაურობით დამთავრებული.

## კრეატიული ფუნქცია

აუდიოვიზუალური კულტურის კიდევ ერთი ფუნდამენტური ფუნქცია, სამყაროს განვითარება და ტრანსფორმაციაა. მას ასევე, შემოქმედებით ფუნქციას უწოდებენ. მცენარეთა და ცხოველთა სახეობების გამოკვლევით და კატალოგიზაციით, ელემენტარული ნაწილაკების ტიპების სისტემატიზაციით, ფიზიკურ მოვლენებზე ექსპერიმენტებით და ა.შ. მიღებული ინფორმაციის დახმარებით, ინდივიდი აფართოებს თავის ცოდნას სამყაროს შესახებ, აცნობიერებს მას სხვადასხვა რაკურსიდან: ფილოსოფიური, მორალური, ეკონომიკური, ესთეტიკური, იურიდიული და ა.შ. ამავდროულად ხდება ინდივიდუალური ცნობისმოყვარეობის გაზრდა, საკუთარი თავის და გარე სამყაროს შეცნობა.

კრეატიული ფუნქცია ყველაზე მკაფიოდ გამოხატავს ადამიანის შემოქმედებით პოტენციალს, მის მუდმივ უკმაყოფილებას არსებულის მიმართ და სურვილს, შეცვლოს და გააუმჯობესოს. ის ინდივიდს საშუალებას აძლევს, მოერგოს თანამედროვე რეალობას, გარემოს, მიიღოს პასუხი ბევრ კითხვაზე, იყოს მზად ყველა ტიპის წინააღმდეგობის და კატაკლიზმისთვის.

ამრიგად, ეს ფუნქცია უზრუნველყოფს ინოვაციების კულტურული ტრანსფორმაციის შემოქმედებით პროცესს, ასევე კულტურის და შემოქმედებითობის ინტეგრირებას. კრეატიუ-

<sup>93</sup> Кириллова, Н. (2013). *Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества*. Уральский Университет.

<sup>94</sup> Huizinga, J. (2016). *Homo Ludens*. (p. 137). Angelico Press.

ლობა წარმოიქმნება კულტურულ იმპერატივებთან, ნორმებთან, არტეფაქტებთან დიალოგური ურთიერთქმედებით, უახლესი ემპირიული აღმოჩენების პერსპექტივით.<sup>95</sup>

### ინტეგრაციის ფუნქცია

გლობალურმა საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების განვითარებამ, მნიშვნელოვანი გავლენა მოახდინა აუდიოვიზუალური კულტურის ფუნქციონირებაზე. სატელევიზიო ტელევიზიამ, ინფორმაციის გადაცემის ციფრულ მეთოდზე დაფუძნებულმა ქსელურმა ტექნოლოგიებმა განაპირობეს ინფორმაციული ნაკადების გავრცელების ახალი გარემოს ფორმირება. ინტერნეტი, იქცა ინფორმაციის თავისუფალი გაცვლის წყაროდ და გახდა ძლიერი ფაქტორი სხვადასხვა კულტურის ერთ მთლიანობაში ინტეგრაციისთვის.

ინტეგრაციის ფუნქცია ითვალისწინებს კონსოლიდაციის, თანამშრომლობის, ბალანსის, ურთიერთდამოკიდებულების და კომპლემენტარობის აუცილებელ დონეს. უზრუნველყოფს საჭიროებების დაკმაყოფილებას, მიზნების განხორციელებას, თანაცხოვრების იდეალებს, ხელს უწყობს იდენტობის, ჯგუფის, პარტიის, კლასის, ეროვნული ინტერესების ზრდას და განვითარებას. სხვა ფუნქციებთან შედარებით ინტეგრაციული ფუნქციის შესრულება ბევრად უფრო რთულია. ამ ფუნქციის წყალობით წყდება წარმოების, კოლექტიური უსაფრთხოების, ყოველდღიური ცხოვრების ორგანიზების, განათლების, აღზრდის მრავალი საკითხი. იგი ქმნის მკავშირებელ პროგრამას ყველა ფორმის დიალოგისთვის.

კოლორადოს უნივერსიტეტის, პედაგოგის და მედიის სპეციალისტის ნ. ჰოლმანის აზრით, სწორედ „აუდიოვიზუალური კულტურის ინტეგრაციული როლის წყალობით ადამიანები საკუთარ თავს აღიქვამენ ერთი მთლიანის ნაწილად, ცხოვრობენ, მოქმედებენ და აღწევენ მნიშვნელოვან შედეგებს“.<sup>96</sup>

### საკომუნიკაციო ფუნქცია

XX საუკუნის ერთ-ერთი პოპულარული სოციოლოგის, მარშალ მაკლუენის აზრით, ადამიანი რეალობას აღიქვამს არა ისე როგორც არის, არამედ ისე, როგორც ის საკომუნიკაციო საშუალებით მიეწოდება.<sup>97</sup> ადამიანების ინტეგრაცია საზოგადოებაში კომუნიკაციის საფუძველზე ხდება. აუდიოვიზუალური კულტურა ქმნის ადამიანთა კომუნიკაციის პირობებს და საშუალებებს. მხოლოდ მისი ასიმილაციური უნარის წყალობით იქმნება ადამიანებს შორის კომუნი-

<sup>95</sup> University Of Minnesota. (2013). *Communication In The Real World*. University Of Minnesota Libraries Publishing Edition.

<sup>96</sup> Holman, N. Quora. <https://www.quora.com/profile/Neil-Holman-2>

<sup>97</sup> McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Gingko Press.

კაციის ჭეშმარიტად ადამიანური ფორმები, სწორედ ის აძლევს მათ საკომუნიკაციო ნიშნებს, სისტემებს, შეფასებებს.

ანთროპოგენეზის ადრეულ ეტაპებზე, ჩვენს შორეულ წინაპრებს შეეძლოთ ერთმანეთთან კონტაქტში შესვლა მხოლოდ ჟესტების და ბგერების პირდაპირი აღქმის გზით. არტიკულირებული მეტყველება ფუნდამენტურად ახალი კომუნიკაციის საშუალება იყო. მისი განვითარებით ადამიანმა მიიღო უჩვეულოდ ფართო შესაძლებლობები მრავალფეროვანი ინფორმაციის გადასაცემად. მოგვიანებით ჩამოყალიბდა წერილობითი მეტყველება და მრავალი სპეციალიზებული ენა, სერვისული, ტექნიკური სიმბოლოები: მათემატიკური, საბუნებისმეტყველო, ტოპოგრაფიული, მუსიკალური, კომპიუტერული და ა.შ.

საკომუნიკაციო ფუნქცია მყარად არის დაკავშირებული საინფორმაციოსთან. ამ ფუნქციის არსი მდგომარეობს შემდეგში – ის არის ურთიერთობის აქტი: მთავრობასა და საზოგადოებას შორის, სხვადასხვა ქვეყნას შორის, სოციალურ ჯგუფებს შორის, ინდივიდებს შორის და ა.შ. კომუნიკაციის ფორმების და მეთოდების შემუშავება – კაცობრიობის კულტურული საქმიანობის უმთავრესი ასპექტია. მისი განვითარებით, კაცობრიობამ მოიპოვა სხვადასხვა ინფორმაციის გადაცემის და გაცვლის ფართო შესაძლებლობები – დოლის პრიმიტიული სიგნალით დაწყებული, თანამედროვე სატელიტური ტელევიზიით და კომპიუტერით დამთავრებული.<sup>98</sup>

### **მარეგულირებელი (ნორმატიული) ფუნქცია**

მარეგულირებელი ფუნქცია შეიძლება წარმოდგენილი იყოს სამი კომპლემენტარული ფუნქციით: აქსიოლოგიური, ნორმატიული, სემიოტიკური. კულტურა, უპირველეს ყოვლისა, ნორმატიული სისტემაა, რომელიც აყალიბებს ადამიანში გარკვეულ ღირებულებით ორიენტაციას და აფასებს პიროვნების მორალურ შინაარსს. აქედან გამომდინარე, სწორედ აუდიოვიზუალური კულტურაა პასუხისმგებელი ნორმების, სტანდარტების, წესების და რეცეპტების შექმნაზე. ეს ფუნქცია გამოიხატება იმით, რომ ევალება ინდივიდის სოციალიზაციის პროცესი, სოციალური გამოცდილების მიღება, ცოდნა, ნორმა, რომლებიც შეესაბამება მოცემულ საზოგადოებას, სოციალურ ჯგუფს. ასევე მოიცავს ჩვეულებებს, ტრადიციებს, ქცევის წესებს, კანონებს და კონსტიტუციურ აქტებს – ყველაფერს, რაც ერთად უფრო რთულ კომპლექსებს ქმნის, როგორცაა უფლება, მორალი, იდეოლოგია.<sup>99</sup>

ზოგიერთ კულტურაში და საზოგადოებრივი ცხოვრების გარკვეულ სფეროებში შეიძლება შეხვდეთ არასაჭირო, გადაჭარბებული რაოდენობის აკრძალვებს და შეზღუდვებს. სკრუპულო-

<sup>98</sup> Media Studies. *The Bardic Function*. <https://media-studies.com/bardic-function/>

<sup>99</sup> Кириллова, Н. (2013). *Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества*. Уральский Университет.

ზური რეგულაციის ან ქცევის ზედმეტად ხისტი რეგულირების შედეგად ხელოვნურად ვიწროვდება ინდივიდის ქმედებები და აზრები, იზღუდება კულტურული შემოქმედება, საზოგადოება კარგად ვერ ეგუება ცვლილებებს. ძალიან ბევრი შეზღუდვა შეიძლება იყოს ისეთივე ცუდი კულტურისთვის, როგორც ნორმების ნაკლებობა. შესაბამისად, გადაჭარბებული რეგულაცია ზღუდავს ინდივიდუალურ აქტივობას და აღარიბებს ადამიანურ ურთიერთობებს, რაც იწვევს შემოქმედებით შიმშილს.

აუდიოვიზუალური შემოქმედების ნორმატიული ფუნქციის გაუმჯობესება არის საზოგადოების უნარის განვითარება ეფექტური, მოქნილი, ურთიერთთანმიმდევრული ნორმების დამკვიდრებით და მათი უფრო გონივრული ნორმებით, საჭიროებისამებრ, ჩანაცვლებით. ნორმატიული ფუნქციის დახმარებით ყალიბდება ინდივიდის ემოციური კომპონენტები და ეროვნული სულიერი თვისებები, რომელთა მეშვეობითაც კულტურა თვითრეგულირდება.<sup>100</sup>

### მართვის (მენეჯმენტის) ფუნქცია

ეს ფუნქცია გულისხმობს მოსახლეობის გავლენას ამა თუ იმ სისტემაში უშუალო მონაწილეობით, ცხოვრების გარკვეული წესის პოპულარიზაციას, შესაბამისად პოლიტიკური, ზნეობრივი და სულიერი ფასეულობებით. ჩართულობის ხარისხი და ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების გავლენის გაზომვა აუდიტორიაზე, ამ ფუნქციის შესრულების თვალსაზრისით, დამოკიდებულია სისტემაზე, რომელშიც მოცემული სატელევიზიო მედია მუშაობს.

განათლების სისტემაში ამჟამად არსებობს მენეჯმენტის რამდენიმე სახეობა: საგანმანათლებლო, პედაგოგიური, სკოლამდელი. ისინი იმდენად მჭიდროდ არიან დაკავშირებული ერთმანეთთან, რომ მეცნიერული გამოყენებისას ისინი ადვილად იდენტიფიცირდებიან და ანაცვლებენ ერთმანეთს. მაგრამ იმავდროულად, თითოეულ ამ ტიპს აქვს საკუთარი მახასიათებლები, რომლებიც, პირველ რიგში, დაკავშირებულია სხვადასხვა საგანმანათლებლო სფეროებთან. ამრიგად, განათლების მენეჯმენტის განხორციელების სფეროა ინტეგრალური განათლების სისტემა, რომლის სუბიექტებია ფედერალური, რეგიონული, მუნიციპალური და რაიონული განათლების ორგანოები. ამ ტიპის მენეჯმენტი მიზნად ისახავს მთლიანად განათლების სისტემის განვითარებას და სხვადასხვა საგანმანათლებლო ერთეულების მართვას. მაგალითად BBC-ის ფორმულის პირველი ნაწილი – „ანგარიში“ – ისევე განსხვავდება მეორესგან – „ასწავლე“ – როგორც ფაქტი კომენტარისგან. ფაქტი ხელშეუხებელია, კომენტარი თავისუფალია. უფრო სწორედ, ავტორს თავისუფლად შეუძლია მასში გარკვეული ტენდენციის გატარება. სინამ-

<sup>100</sup> Loughmiller, J. A., Scott, J. (2023, April 28). *The Behavior of Information: A Reconsideration of Social Norms*. MDPI. <https://www.mdpi.com/2075-4698/13/5/111>

დვილში, რა თქმა უნდა, ეს „თავისუფლება“ ყველაზე ხშირად პოლიტიკური ჩართულობის სინონიმია. უნდა აღინიშნოს, რომ მიუხედავად სახელმწიფოს პოლიტიკური სისტემისა, აუდიო-ვიზუალური ვალდებულება მოვლენები ყველაზე მიუკერძოებლად, ნეიტრალურად წარმოაჩინოს. წინააღმდეგ შემთხვევაში, აკვიატებული პროპაგანდა, ზოგიერთი დეტალის დამალვა და სხვათა ხაზგასმა, იწვევს ინფორმაციის ხარისხის, შემდგომში კი აუდიტორიის დაკარგვას.<sup>101</sup>

## სოციალურ-პედაგოგიური ფუნქცია

სოციალურ-პედაგოგიური ფუნქცია გულისხმობს დაწესებული პროფესიული ცოდნის და უნარ-ჩვევების გამოყენებას. მისი ძირითადი მიმართულებებია სწავლება, განათლება, აღზრდა, მოსწავლეთა განვითარება, ჩამოყალიბება და მისი ფორმირების პროცესების მართვა. უნდა აღინიშნოს, რომ სოციალურ-პედაგოგიური ფუნქცია არა ასწავლოს, არამედ წარმართოს სწავლება, არა აღზარდოს, არამედ განათლების პროცესს ორგანიზირება გაუწიოს და, რაც უფრო ნათლად შეასრულებს ამ ფუნქციას, მით მეტ დამოუკიდებლობას, ინიციატივას, თავისუფლებას მისცემს ინდივიდს. ეს ფუნქცია ეხმარება მომავალი აქტივობების მოდელის აგებაში, მეთოდების არჩევანში, რომლებიც საშუალებას აძლევს მოცემულ პირობებში, განსაზღვრულ დროს მიაღწიონ მიზანს და გარკვეულ ეტაპებს, თითოეული მათგანისთვის კონკრეტული ამოცანების ჩამოყალიბებაში, მიღებული შედეგების შეფასების სახეების და ფორმების განსაზღვრაში და ა.შ.<sup>102</sup>

აუდიოვიზუალური კულტურის სოციალურ-პედაგოგიური ფუნქცია ხელს უწყობს, აზროვნების, ცოდნის, გრძნობების, პროფესიული შემოქმედებითი საქმიანობის ჰარმონიას, რაც გამოიხატება პროცესის ეფექტურ ორგანიზებაში, ასევე მდიდრდება და ვითარდება აზროვნების კულტურა. ახალი ინფორმაციის მოპოვება, მისი შერჩევა, დამუშავება, შემდეგ დროული გამოყენება არის წარმატებული შემოქმედებითი პროცესის და საქმიანობის გასაღები. პედაგოგიური კულტურის ფუნქცია ასევე ეხმარება სტუდენტს ჰქონდეს: აზროვნების მოქნილობა, პრობლემების დანახვის სიფხიზლე, პარადოქსები, გონებრივი ოპერაციების უნარი, ტრანსფერი, აღქმის მთლიანობა, იდეების გენერირების სიმარტივე, გონებრივი მუშაობის კულტურა და ა.შ.

აღსანიშნავია, რომ ზოგიერთი მედია-საშუალება არსებობს ცოდნის გასავითარებლად, სწავლებისთვის და არა უბრალოდ ინფორმაციის გადაცემისთვის. მაგალითად, “History Channel”, “National Geographic Channel” და “Discovery Channel”, ცოტა დრამატიზებულად, მაგრამ მაინც საგანმანათლებლო შინაარსისაა და უფრო სასწავლო ფუნქციებს ემსახურება.

<sup>101</sup> Holman, N. Quora. <https://www.quora.com/profile/Neil-Holman-2/>

<sup>102</sup> Bates, A. (2019). *Teaching In A Digital Age*. University of British Columbia.

კულტუროლოგების და მედია-კრიტიკოსების მხრიდან, ყველაზე ხშირად აუდიოვიზუალური კულტურის ფუნქციად განიხილება განათლება, ინფორმირება და გართობა. ეს სამი ფუნქცია თითქმის განუყოფელია ერთმანეთისგან და შესაბამისად ეკრანი მეტ-ნაკლებად ახორციელებს მათ კომბინაციას. თუმცა ფუნქციების განხილვისას კარგად დავინახეთ, თუ როგორ ვლინდება თითოეული ზემოაღნიშნული ფუნქცია აუდიოვიზუალურ შემოქმედებაში.<sup>103</sup>

საბოლოოდ შეიძლება ითქვას, რომ კოვიდ-პანდემიის და ომის პერიოდში, ეკრანმა უფრო მეტი ფუნქცია აიღო საკუთარ თავზე, რომელთა რიცხვი სწრაფად იზრდება. ამ პროცესში ეკრანის შემოქმედებითი ნარატივის „სირთულე“ იმატებს, რაც ხელს უწყობს აუდიოვიზუალური კულტურის მანიფესტაციების მრავალფუნქციურობას, აქტივობების ფორმებს კი უფრო მეტად კრეატიულს ხდის. ახალი შინაარსით ფუნქციების და შემოქმედების შეჯერების პროცესი, განსხვავებულ აქცენტებს გვთავაზობს.<sup>104</sup> მაგალითად, ვირტუალური ჯანდაცვა (პაციენტების ონლაინ მართვა), საშუალო და უმაღლესი განათლება (ტელე-გაკვეთილები, ონლაინ ლექციები), სამეცნიერო შეხვედრები (კონფერენციები, ვებინარები) და ა.შ. აუდიოვიზუალური კულტურის ფუნქციების და საზოგადოების კავშირი – მასობრივი, ყოველდღიური კულტურიდან მის უმაღლეს გამოვლინებამდე, შემეცნებით და მორალურ იმპერატივებზე დაფუძნებული, სასიცოცხლოდ მნიშვნელოვანი აღმოჩნდა კაცობრიობისთვის.

---

<sup>103</sup> University Of Minnesota. (2013). *Communication In The Real World*. University of Minnesota Libraries Publishing Edition.

<sup>104</sup> Хилько, Н. (2001). *Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении Личности*. СФРИК.

## თავი III. ტექნოგენური ცივილიზაცია და აუდიოვიზუალური

### შემოქმედების ახალი შესაძლებლობები

*„ადამიანი დედამიწაზე გაჩენისთანავე იყო ტექნიკოსი. ნებისმიერი ადამიანი, რომელსაც ბედი – მაგალითად, გემის დაღუპვისას – ყოველგვარი საარსებო საშუალებების გარეშე ტოვებს, ბუნებასთან მარტო, ხდება ტექნიკოსი“*  
**ფრიდრიხ დესაუერი**

#### ტექნოლოგია და ტექნიკური გარემო

ტექნოლოგიების გავლენა ვრცელდება ადამიანის ცხოვრების ყველა ასპექტზე, სამსახურიდან და სახლიდან კულტურულ ღონისძიებებამდე, განათლებაზე, სპორტზე, ტურიზმიზე, ჯანდაცვაზე და სამეცნიერო კვლევებზე. ჩვენ ვცხოვრობთ სპეციალურად სტრუქტურირებულ ტექნიკურ გარემოში, რომელიც თანაარსებობს, როგორც შედარებით დამოუკიდებელი „მესამე სამყარო“, ინტერპერსონალურ და ბუნებრივ სფეროებთან ერთად. ტექნოლოგიური პროგრესი საზოგადოების წარმატების გარანტიაა და მნიშვნელოვან როლს ასრულებს ადამიანის პროდუქტიული ძალების გაძლიერებაში და კულტურის განვითარებაში.<sup>105</sup>

ინდოეთის განათლების მეცნიერებათა დეპარტამენტის, ტამილნადუს უნივერსიტეტის მეცნიერი რ. რაჯა გამოთქვამს მოსაზრებას „ტექნოლოგია ღმერთის საჩუქარია. სიცოცხლის შემდეგ, ეს არის, ალბათ, ყველაზე დიდი ღვთიური ძღვენი. იგი არის ცივილიზაციების, ხელოვნების და მეცნიერების დედა“.<sup>106</sup> რაჯას პოზიტიური და პატივმოყვარე შეხედულება ტექნოლოგიაზე, რომელიც ხაზს უსვამს მის მნიშვნელობას, როგორც ერთ-ერთ უდიდეს საჩუქარს, გვაფიქრებინებს, რომ ისტორიის მანძილზე ტექნოლოგიამ ინსტრუმენტული როლი ითამაშა კაცობრიობის პროგრესის და წინსვლის ფორმირებაში.

ტერმინი „ტექნოგენური“ გამოიყენება როგორც ფართო, ასევე ვიწრო გაგებით. მისი ზოგადი კონცეფცია ამჟამინდელი ხედვით, მხოლოდ ბოლო რამდენიმე ათწლეულის განმავლობაში იქნა შემუშავებული. ლიტერატურის ანალიზი აჩვენებს, რომ თითოეული მკვლევარი სიტყვა „ტექნოგენურს“ საკუთარ მნიშვნელობას ანიჭებს. ამ კონცეფციის ინტერპრეტაცია განსხვავდება განსაკუთრებით ფილოსოფოსების, ეკოლოგების და სოციოლოგების ნაშრომებში. ეს ცნება მნიშვნელობით გაიგივებულია „ტექნიკურ“ და „ტექნოლოგიურ“ ცნებებთან, თუმცა ატარებს განსხვავებულ სემანტიკურ დატვირთვას. მაგალითად, „ტექნიკური“ ნიშნავს ტექნიკისგან შემდგარ შრო-

<sup>105</sup> Wolffgramm, H. (2012). *Allgemeine techniklehre elemente, strukturen, gesetzmässigkeiten*. Horst Wolffgramm.

<sup>106</sup> Raja, R., Nagasubramani, P. C. (2018, April 21). *Impact Of Modern Technology In Education*. ResearchGate.  
[https://www.researchgate.net/publication/325086709\\_Impact\\_of\\_modern\\_technology\\_in\\_education](https://www.researchgate.net/publication/325086709_Impact_of_modern_technology_in_education)

მის საშუალებებს, რომლებიც მატერიალური და სულიერი სარგებლის შექმნას ემსახურებიან; „ტექნოლოგიური“ – გარკვეული თანმიმდევრობით განხორციელებული პროცესების ერთობლიობით მიზნების მისაღწევად საჭირო აღჭურვილობის გამოყენებაა. შესაბამისად, „ტექნოგენური“ შეიძლება ჩაითვალოს როგორც აღწერილობითი თვისება, რომელიც განსაზღვრავს ობიექტის, პროცესის ან ფენომენის ტექნიკურ და ტექნოლოგიურ ბუნებას, რაც აღნიშნავს ტექნიკის და ტექნოლოგიების რთული ურთიერთქმედების შედეგების ურთიერთდამოკიდებულებას.<sup>107</sup>

ტექნოგენურობა შეიძლება ასევე განიმარტოს, როგორც სოციალური ინსტიტუტი, რომელიც არეგულირებს ადამიანთა ურთიერთქმედებებს. ის შეიძლება გაგებული იყოს, როგორც ინტელექტუალური და შემოქმედებითი მუშაობის შედეგი, ასევე ადამიანის ინტელექტის და ბუნებრივი სამყაროს მეტაბოლიზმის მატერიალური მითვისება. „ინოვაციური სტილის და ინოვაციური კულტურების, ან ტექნოლოგიური სტილის და ტექნოლოგიური კულტურების შედარებითი განვითარება ასოცირდება კულტურასთან, როგორც ადამიანური პროდუქტების კრებულის ფართო კონცეფციასთან.“<sup>108</sup> ტექნოლოგია თავისი ბუნებით სოციალური არსებობის განუყოფელი მახასიათებელი და პროდუქტიული ადამიანის „ორგანოა“. ადამიანი ტექნოლოგი – გარდაქმნის ბუნებრივ გარემოს და ქმნის ხელოვნური საგნების სამყაროს. ტექნოლოგია სოციალური ფენომენია. იგი არასოდეს არის თვითმიზანი, მაგრამ ყოველთვის ემსახურება სოციალური და ინდივიდუალური მოთხოვნილებების დაკმაყოფილებას. მისი ეს ორმაგი ბუნება ქმნის ტექნოლოგიის რეალურ სპეციფიკას.<sup>109</sup>

სამეცნიერო-ტექნიკურმა პროგრესმა შექმნა თანამედროვე ტექნოგენური ცივილიზაცია, რამაც უპრეცედენტო გავლენა იქონია ზოგადად კულტურაზე, ყველა ტიპის ტრადიციულ ხელოვნებაზე. მან წარმოშვა კულტურის ახალი სივრცე და ხელოვნების უახლესი სახეობები, რომლებიც ჩამოყალიბებულია მხოლოდ ტექნოლოგიურ საფუძველზე.<sup>110</sup>

გერმანელი ბიოფიზიკოსი, პუბლიცისტი და ფილოსოფოსი ფ. დესაუერი თავის კვლევებში წერს: „ხელოვნება და ტექნოლოგია არ გამორიცხავს ერთმანეთს; ამის დასაკმაყოფილებლად ძალისხმევა, დიდი სიმტკიცე და სულიერი სიღრმეა საჭირო დახვეწილ ესთეტიკურ კანონებში“...<sup>111</sup> ამერიკელი მწერალი და პოსტმოდერნისტი დ. დელილო კი ამბობს, რომ „ტექნო-

<sup>107</sup> Wolffgramm, H. (2012). *Allgemeine techniklehre elemente, strukturen, gesetzmässigkeiten*. Horst Wolffgramm. (p. 28).

<sup>108</sup> იქვე, (p. 29).

<sup>109</sup> Wolffgramm, H. (2012). *Allgemeine techniklehre elemente, strukturen, gesetzmässigkeiten*. Horst Wolffgramm.

<sup>110</sup> Vanslov, V. (2012). *Scientific and Technological Progress and Culture*. Nota Bene.

[https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=-22113](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=-22113)

<sup>111</sup> Хилько, Н. (2001). *Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении Личности*. (ст. 18). СФРИК.



ლოგიის მთელი აზრი არის ის, რომ, ერთის მხრივ, იგი აღძრავს უკვდავების მადას, მეორეს მხრივ, უნივერსალური განადგურებით იმუქრება“.<sup>112</sup> ამ საინტერესო მოსაზრების შემდეგ ის აგრძელებს – „ტექნოლოგია ბუნებისგან განყენებული ვნებაა“.<sup>113</sup>

ტექნო-კულტურული პროგრესი სულ უფრო თვალსაჩინოს ხდის, რომ მისი წარმატება მხოლოდ ჰუმანიტარული, სოციალური, ტექნიკური მეცნიერებების და კულტურის მკვლევართა ერთობლივი ძალისხმევითაა შესაძლებელი, რის გამოც აუცილებელია არსებული დისციპლინური მიდგომების და შედეგების ინტეგრირება, ასევე სტრუქტურირება. ტექნოლოგია თავად არის კულტურული წარმოება. მისი მეშვეობით კულტურა მუშავდება, ახლდება, ძლიერდება. თუმცა, ტექნოლოგია, როგორც კულტურის ფორმა, თავისთავად აყალიბებს გარემოს ნაწილს, როდესაც ინტეგრირდება ყოველდღიურ ცხოვრებაში. ახალმა ან შეცვლილმა ტექნოლოგიამ შეიძლება გავლენა მოახდინოს ეთნიკურ კულტურაზეც, ან მისცეს ბიძგი აღქმის და მოქმედების ნიმუშების სერიოზულ, ხარისხობრივ ცვლილებებს. ამრიგად, ის პირდაპირ გავლენას ახდენს არსებულ სტანდარტებზე ან კონვენციებზე, რომლებიც ადაპტირებულია ან შეიცვალა ახლით.<sup>114</sup>

„კულტურა, როგორც მნიშვნელობათა სისტემა“ ხშირ შემთხვევაში ვლინდება ტექნოლოგიის სიმბოლურ ხარისხზე კონცენტრაციით და მისი მატერიალური თვისებების იგნორირებით. არსებობს დიქტომია ტექნოლოგიის სიმბოლურ და მატერიალურ ასპექტებს შორის. სინამდვილეში, ტექნოლოგიას ხშირად აქვს როგორც სიმბოლური, ასევე მატერიალური განზომილებები და ისინი არ არიან ურთიერთგამომრიცხავი. მაგალითად, მაცივარი, როგორც თანამედროვეობის სიმბოლო: მას შეიძლება ჰქონდეს სიმბოლური ღირებულება, მაგრამ ის ასევე, უდავოდ, ასრულებს თავის პრაქტიკულ ფუნქციას, როგორც საკვების გაგრილების მოწყობილობა. ყოველდღიურ ცხოვრებაში ადამიანები უპირველეს ყოვლისა მას იყენებენ პრაქტიკული მიზნებისთვის და თანამედროვეობასთან სიმბოლური ასოციაცია მისი ძირითადი მნიშვნელობის დამატებითი ფენაა. ორივე ასპექტის ამოცნობა მნიშვნელოვანია კულტურაში ტექნოლოგიების როლის ყოვლისმომცველი გაგებისთვის.<sup>115</sup>

კარლსრუეს ტექნოლოგიური ინსტიტუტის პროფესორები, გ. ბანზე და ა. გრუნვალდი, თავიანთ ნაშრომში წერენ: „საპირისპირო ურთიერთობა ტექნოლოგიას და კულტურას შორის ისეთივე ძველია, როგორც კაცობრიობა: ტექნიკურმა პროდუქციამ გავლენა მოახდინა კულტურ-

---

<sup>112</sup> Delillosociety. (2017). *In the Ruins of the Present: Don delillo and the Age of Social Media*. [https://delillosociety.com/arch\\_ive/newsletter-10-1-2017/](https://delillosociety.com/arch_ive/newsletter-10-1-2017/)

<sup>113</sup> იქვე.

<sup>114</sup> Schumacher, E. F. (1977). *Die rückkehr zum menschlichen mass: alternativen für wirtschaft und technik*. Rowohlt.

<sup>115</sup> Banse, G., Grunwald, A. *Technik und Kultur, Bedingungs-und Beeinflussungsverhältnisse*. KIT Scientific Publishing.

რაზე, კულტურულმა ნიმუშებმა და პრაქტიკამ გავლენა მოახდინა ტექნოლოგიაზე, მის შექმნაზე, შეცვლაზე, გავრცელებასა და გამოყენებაზე“.<sup>116</sup>

აღსანიშნავია, რომ ტექნოლოგიური გარემოს ერთ-ერთი მთავარი მახასიათებელი მისი სწრაფი და დინამიკური ცვლილებაა. „ჩვენ გვჭირდება მეტი ტექნოლოგია და არა ნაკლები!“ – ეს იყო 1970-იან წლებში სხვადასხვა ავტორების კრედო, რომლებიც ეკოლოგიურ პრობლემებზე წერდნენ. ამ ჭეშმარიტ წინადადებას შეიძლება დაემატოს, რომ ჩვენ გვჭირდება უპირველეს ყოვლისა ცოდნის გენერირების და გავრცელების ახალი რეჟიმები, მოქნილი რეგულაციები, ტექნოლოგიური მრავალფეროვნება, ასევე ტექნოლოგიების გარემოზე ზემოქმედებით ჩვენი დაკვირვების და სწავლის შესაძლებლობების გაზრდა. ტექნოლოგია არის სწავლა, მეთოდები და პროფესიონალური ცოდნა, მათ შორის გამოგონებები და ინოვაციები. პრობლემების გადასაჭრელად და პროგრესის გასაუმჯობესებლად გამოიყენება როგორც ხისტი (მანქანები), ასევე მოქნილი ტექნოლოგიები (სამეცნიერო აზროვნება). XX საუკუნის ცნობილი ამერიკელი ეკონომიკის თეორეტიკოსი ჯ.კ. გელბრეიტი გამოთქვამდა აზრს, რომ ტექნოლოგია არის „სამეცნიერო ან სხვა ორგანიზებული ცოდნის სისტემატური გამოყენება პრაქტიკულ ამოცანებზე“.<sup>117, 118</sup>

საინტერესოა ის ფაქტი, რომ ტექნოლოგიური ცივილიზაცია მუდმივი ცვლის პროცესშია და ის აქტიურად ახდენს ახალი იდეების, კონცეფციების გენერირებას. თუმცა, ამის მიუხედავად, თანამედროვე ტექნოლოგიურმა მიღწევებმა რადიკალურად განსხვავებული მოსაზრებები გააჩინა. მაგალითად, ფრანგი ფილოსოფოსი ჟ.ბოდრიარი თავის ნაშრომში “Le Crime Parfait” ამბობს – „ტექნოლოგიური მიღწევების მწვერვალზე, არსებობს აბსოლუტური განცდა, რომ რაღაც გვისხლტება ხელიდან – არა იმიტომ, რომ რაღაც დაკვარგეთ (რეალური?), არამედ იმიტომ, რომ ჩვენ აღარ ვართ იმ მდგომარეობაში, რაიმე დავინახოთ: კერძოდ ის, რომ ჩვენ კი არ ვფლობთ სამყაროს, არამედ სამყარო გვეუფლება ჩვენ“.<sup>119</sup> ამ მოსაზრებას თუ განვიხილავთ და გავითვალისწინებთ იმას, რომ პოსტმოდერნულ გარემოში ვცხოვრობთ, შესაძლოა გავიჩინდეს განცდა, რომ სამყარო მართლაც დაგვეუფლა. თუმცა ჟ. ბოდრიარი უფრო შორს მიდის და კითხვაზე ტექნოლოგია სიკეთეა თუ უბედურება? აბსოლუტურად რადიკალური მოსაზრებით პასუხობს: „არის კი ტექნოლოგია სამყაროს ილუზიის მკვლელი ალტერნატივა, თუ უბრალოდ ის არის იგივე ფუნდამენტური ილუზიის არაჩვეულებრივი ავატარი, მისი საბოლოო და დახვეწილი პერი-

<sup>116</sup> Banse, G., Grunwald, A. (2019). *Technik und Kultur*. (p. 63). KIT Scientific Publishing.

<sup>117</sup> Noble, H.B., Martin, D. (2006, April 30). *John kenneth galbraith, 97, Dies; Economist held a mirror to society*. New York Times. <https://www.nytimes.com/2006/04/30/obituaries/john-kenneth-galbraith-97-dies-economist-held-a-mirror-to.html>

<sup>118</sup> Foray, D., Griibler, A. (1996, September). *Technology and the environment: An overview*. International Institute for Applied Systems Analysis Laxenburg, Austria. (pp. 3-13).

<sup>119</sup> Baudrillard, J. (2005). *The conspiracy of art*. (pp. 116-117). Semiotext(e).

პეტია, ან თუნდაც უკანასკნელი იპოსტასი? შეიძლება ითქვას, რომ ტექნოლოგიის დახმარებით, სამყარო გვეთამაშება, როგორც ობიექტი, რომელიც გვაცდუნებს იმით, რომ გვამღვეს მასზე ძალაუფლების ილუზიას“.<sup>120</sup>

დიახ, ჩვენი დღევანდელი ეპოქა ტექნოლოგიურია და სწორედ ტექნოლოგიამ მოახდინა გარდატეხა კულტურაში, ჩვენს ტრადიციასა თუ სოციალურ ღირებულებებზე. მან დიდი გავლენა მოახდინა საზოგადოებაზე, ეკონომიკასა და გარემოზე. დღევანდელ რეალობაში სიღრმი-სეულად შეცვალა ჩვენი ცხოვრება, მუშაობის ხარისხი და რეჟიმი, ურთიერთობა ერთმანეთთან და ზოგადად გარე სამყაროსთან. მიმდინარე მიღწევების სიჩქარე ისტორიული პრეცედენტის გარეშე მთელს მსოფლიოში. სწორედ ახალი ტექნოლოგიების გამოჩენას აქვს გარემოს დაცვის გარდაქმნის რეალური შესაძლებლობები. ამერიკელი ანთროპოლოგი ჯ. სტიუარდი, რომელსაც დიდი როლი ეკუთვნის კულტურული ცვლილების თეორიაში და სოციალურ ევოლუციაში, რომელმაც შეიმუშავა კულტურული ევოლუციის პარადიგმა, ამტკიცებდა, რომ „ტექნოლოგია არის ფანჯარა ბუნებრივ სამყაროს, ადამიანთა საზოგადოებას და კულტურას შორის“.<sup>121,122</sup>

### ციფრული რევოლუცია

ციფრული რევოლუცია, უდავოდ, ყველაზე მნიშვნელოვანი მოვლენაა ინფორმაციის გავრცელებაში გუტენბერგის სტამბის შემდეგ.<sup>123</sup> ეჭვგარეშეა, რომ ციფრულმა რევოლუციამ გამოიწვია მასშტაბური სოციალური ზემოქმედება და ცხოვრების სტილის რადიკალური ცვლილებები, გააფართოვა და გააუმჯობესა კომუნიკაციის და მნიშვნელოვანი ინფორმაციის მოპოვების უნარი. გარდა ამისა, შესაძლებელი გახდა გლობალიზაცია, რამაც, თავის მხრივ, გამოიწვია როგორც სოციალურ-კულტურული ტრანსფორმაცია, ასევე ყველა სფეროში უფრო მეტი ეფექტურობა და პროდუქტიულობა. ბევრს მიაჩნია, რომ ციფრულმა რევოლუციამ შეამცირა კონფიდენციალურობა, გააფუჭა პროფესიული ჟურნალისტიკა და გაართულა პირადი, თუ პროფესიული ცხოვრების გამიჯვნა.<sup>124</sup> თუმცა, განსხვავებული აზრების მიუხედავად, უნდა აღინიშნოს, რომ სწორედ დიჯიტალიზაციამ მიგვიყვანა საინფორმაციო ეპოქამდე და ამ პროცესს ვერაფერი შეაჩერებს.

ამერიკელი ჟურნალისტი, მწერალი, ბიოგრაფი, ამერიკის ფილოსოფიური საზოგადოების წევრი უოლტერ აიზექსონი გამოთქვამს აზრს – „ციფრული რევოლუცია ისეთივე გარდამტეხი

<sup>120</sup> Baudrillard, J. (2005). *The conspiracy of art*. (pp. 116-117). Semiotext(e).

<sup>121</sup> Steward, J. H. (1990). *Theory of culture change*. University of Illinois Press.

<sup>122</sup> Panakhyo, M., Mcgrath, S. *Ecological anthropology*. University of Alabam.

<https://anthropology.ua.edu/theory/ecological-anthropology/>

<sup>123</sup> Campbell, R., Pentz, E., Borthwick, I. (2012). *Academic and professional publishing*. Chandos Publishing.

<sup>124</sup> Pariona, A. (2017, April 25). *What was the digital revolution?* Worldatlas.

<https://www.worldatlas.com/articles/what-was-the-digital-revolution.html>

იყო, როგორც ინდუსტრიული რევოლუცია და სამეცნიერო რევოლუცია, მაგრამ ყველაზე მაგარი ის არის, რომ ჩვენ მასში ვცხოვრობთ“.<sup>125</sup> მართლაც, ციფრული რევოლუციის ერთ-ერთი უნიკალური და საინტერესო ასპექტი არის ის, რომ ჩვენ მასში ვცხოვრობთ. ისტორიული რევოლუციებისგან განსხვავებით – „ინდუსტრიული“ ან „სამეცნიერო“ რევოლუციები, რომლებიც ისტორიული პერსპექტივიდან არის შესწავლილი – ციფრული რევოლუცია არის ფენომენი, რომელშიც ადამიანებს შეუძლიათ აქტიური მონაწილეობა და მასზე დაკვირვება რეალურ დროში.

„ციფრული რევოლუციის სამი უდიდესი ინოვაცია იყო კომპიუტერი, მიკროჩიპი, ინტერნეტი და არც ერთ მათგანს არ ჰყავდა გამომგონებელი – ისინი ყველა კოლექტიურად გამოიგონეს“.<sup>126</sup> უ. აიზექსონის ეს განცხადება ხაზს უსვამს იმ აზრს, რომ ინოვაცია ხშირად ვითარდება ისეთ გარემოში, სადაც იდეებს იზიარებენ, იხვეწება და ვითარდება მრავალი ინდივიდის და შემოქმედებითი გუნდის მიერ. თანამშრომლობითი ინოვაცია ციფრული რევოლუციის დამახასიათებელი ნიშანია და კვლავ რჩება თანამედროვე ეპოქაში ტექნოლოგიური მიღწევების მამოძრავებელ ძალად.

ციფრულმა რევოლუციამ გამოიწვია ეკრანული კულტურის ტოტალური ტრანსფორმაცია და გლობალური მედია-გარემოს შექმნა, რომლის გაჩენა დაკავშირებულია მედიის კოლოსალურ და ახალ გავლენასთან. ეს არის ინდუსტრია, რომელიც ვრცელდება სოციალური ცხოვრების და ცნობიერების თითქმის ყველა სფეროზე – „მსოფლიო ეკრანი იქცა არა მხოლოდ პლანეტარული ცხოვრების სარკედ, არამედ ერთგვარ სივრცედ, სადაც კულტურები ატარებენ დიალოგებს და პოლილოგიებს“.<sup>127</sup>

ციფრული ტექნოლოგიების განვითარება, კულტურის სხვადასხვა სფეროში მათი ინტეგრაცია, არის ტრანსფორმაციული მოგზაურობა მრავალი მნიშვნელოვანი ეტაპით და გამოგონებით: კომპიუტერი, ინტერნეტი, ციფრული მედია და გართობა, სოციალური მედია, სმარტფონები და მობილური ტექნოლოგია, გართობის დიჯიტალიზაცია, ვირტუალური და გაძლიერებული რეალობა, ხელოვნური ინტელექტი.

ციფრული ტექნოლოგია დიდ გავლენას ახდენს ინტელექტუალურ შემოქმედებით საქმიანობაზე და, შესაბამისად, ასეთი აქტივობა ერთგვარ ნორმად იქცა ჩვენს ყოველდღიურ ცხოვრებაში. დღესდღეობით ადამიანებს ვერ წარმოუდგენიათ თავიანთი ცხოვრება, ციფრული ტექნოლო-

<sup>125</sup> Wilkerson, E. (2019, January 30). *Writing the History of the Digital Revolution*. Liberalarts Tulane Universit. <https://liberalarts.tulane.edu/newsletter/writing-history-digital-revolution>

<sup>126</sup> იქვე.

<sup>127</sup> Kirillova, N. (2018, November 29). *The transformation of screen culture as a phenomenon of information age*. Knowledge. <https://knepublishing.com/index.php/KnE-Engineering/article/view/3622/7552#toc>

გიების გარეშე. ამის ნათელი მაგალითია სოციალური ქსელები, ბლოგები, პოდკასტები, ჩათ-ოთახები, ელექტრონული გაზეთები, სატელევიზიო/რადიო გადაცემების ნაკადები და ა.შ.

*რას ნიშნავს ციფრული რევოლუცია?*

ციფრული რევოლუცია გულისხმობს ტექნოლოგიის წინსვლას ანალოგური ელექტრონული და მექანიკური მოწყობილობებიდან დღეს არსებულ ციფრულ ტექნოლოგიამდე.<sup>128</sup>

სინამდვილეში, ბოლო რამდენიმე ათწლეულის განმავლობაში კაცობრიობამ ამ თვალსაზრისით გიგანტური ნაბიჯები გადადგა. 1980-იანი წლების ბოლოდან ციფრულმა ტექნოლოგიურმა რევოლუციამ გარდაქმნა ეკონომიკა და საზოგადოება. მოწინავე ციფრული ტექნოლოგიების მიღება და ინტეგრაცია (მეხუთე თაობის მობილური ქსელები – 5G, ინტერნეტ ნივთები – IoT, ღრუბლოვანი გამოთვლები, ხელოვნური ინტელექტი, დიდი მონაცემების ანალიტიკა, რობოტიკა და ა.შ.) ნიშნავს, რომ ჩვენ გადავდივართ ჰიპერდაკავშირებული სამყაროდან ციფრულ ეკონომიკასა და სოციუმებში.<sup>129</sup>

მ. მაკლუენს მტკიცედ სჯეროდა, რომ აუცილებელია „აზროვნების ხაზოვანი სისტემების განადგურება“. მისი მრავალი გამონათქვამი წინასწარმეტყველური აღმოჩნდა. მისმა ფრაზამ „ეს არის შფოთვის ხანა ელექტრონული აფეთქების გამო, რომელიც მოითხოვს ერთგულებას და მონაწილეობას, სრულიად დამოუკიდებლად ნებისმიერი აზრისაგან“<sup>130</sup> – მკაფიოდ გამოხატა ის ემოციური მუხტი, რომელიც ელექტრონულ და შემდგომ ციფრულ რევოლუციას მოჰყვა.

რაც უფრო მეტადაა ტექნოლოგია საზოგადოებზე ორიენტირებული და მოსახერხებელი, მით მეტად ხდება ინდივიდი ციფრულად განათლებული. ციფრული რევოლუციის ძალაუფლების გამოყენება წარმოადგენს პოტენციურ ინტერვენციას, რომელსაც შეუძლია მაღალი ხარისხის გამოცდილების მოტანა მილიონობით ადამიანისთვის. მის ეპიცენტრში ყოფნა არა მარტო ამარტივებს სოციალიზაციის პროცესს და საზოგადოების ცხოვრების მრავალ ასპექტს, არამედ გვამღებს შესაძლებლობას, აქტიური იყოს ჩვენი როლი ტექნოლოგიის შექმნაში.<sup>131</sup>

გლობალიზაციის ეპოქაში, ციფრულ რევოლუციასთან ერთად, სრულიად ახალი კულტურული რევოლუციის პროცესი ვიხილეთ. ნათლად გამოჩნდა, თუ როგორ შეცვალა ტექნოლოგიურმა დიჯიტალიზაციამ ზოგადად კულტურის ფილოსოფია, გააფართოვა ხელოვნების თეორია და მეთოდოლოგია. თანამედროვე ტექნოლოგიამ შემოგვთავაზა ახალი ფუნქციების და

<sup>128</sup> Rouse, M. (2017, 12 December). *Digital Revolution*. Techopedia.

<https://www.techopedia.com/definition/23371/digital-revolution>

<sup>129</sup> Rovira, S., Peres, W., and others. (2022). *Digital technologies for a new future*. United Nations Publication.

<sup>130</sup> McLuhan, M. (1994). *Understanding Media. The Extensions of Man*. The MIT Press.

<sup>131</sup> TechnologyHQ. (2023, February 17). *What is the digital revolution?* Echnologyhq.

<https://www.technologyhq.org/what-is-the-digital-revolution/> Updated: October 26, 2023.

შესაძლებლობების ფართო სპექტრი, რომლებმაც საზოგადოებას საშუალება მისცა წვდომა ჰქონოდა ონლაინ კურსებზე, ტრენინგებზე, წიგნებზე, ჟურნალებზე, პუბლიკაციებზე და სხვა მნიშვნელოვან ინფორმაციაზე. ცნობილი ინგლისელი სამეცნიერო-ფანტასტი მწერლის, ფუტურისტის და გამომგონებლის ა. კლარკის ცნობილი ფრაზა „ნებისმიერი საკმარისად მოწინავე ტექნოლოგია არ განსხვავდება მაგიისგან“<sup>132</sup> – არის მესიჯი ჩვენი დღევანდელი „მაგიური გარემოსთვის“, რომელსაც ციფრული ტექნოლოგია ჰქვია.

ციფრულმა ტექნოლოგიურმა პროგრესმა მოახდინა საინფორმაციო ნაკადების გადაცემის გზების და მეთოდების რადიკალური ცვლილება. შეიცვალა, ინფორმაციაზე წვდომის მექანიზმი და მასშტაბი. მოხდა ტრადიციული მედია-საშუალებების საზღვრების გადაფარვა, სხვადასხვა ტიპის აუდიოვიზუალური მიმართულებების კონვერგენცია და სხვაგვარი ინტერპრეტირება.

აღსანიშნავია ის ფაქტი, რომ დიჯიტალიზაცია ეკოლოგიასაც შეეხო. სტოკჰოლმში, 2022 წლის 2 ივნისს, გაერომ მხარი დაუჭირა სამოქმედო გეგმას – 2030 წლისთვის კოალიცია ციფრული გარემოს მდგრადობისთვის (CODES) მიზნად ისახავს, დაეხმაროს ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებას მდგრადი განვითარების დღის წესრიგის შესასრულებლად და სამმაგი პლანეტარული კრიზისის (კლიმატის ცვლილებები, ბიომრავალფეროვნების დაკარგვა, დაბინძურება და ნარჩენები) დასაძლევად.<sup>133</sup>

რაც შეეხება ციფრულ ეკონომიკას, მან „რეალური“ ეკონომიკისგან განცალკევება მანამდე დაიწყო, ვიდრე რომელიმე ჩვენგანი COVID-19-ის შესახებ შეიტყობდა. პანდემიით გამოწვეულმა დრამატულმა და გაუთვალისწინებელმა გარემოებებმა გაწყვიტეს დარჩენილი კავშირები ტრადიციულ ეკონომიკასთან, რომელიც უზრუნველყოფდა სამუშაო ადგილების და ფასეულობათა დიდი ნაწილის შექმნას, ასევე ახალი ეკონომიკის განვითარებას, რომელიც აკმაყოფილებს ჩვენს ციფრულ საჭიროებებს. ადამიანები საკუთარი გრძელვადიანი კეთილდღეობისთვის ეყრდნობიან ჯანსაღ და ურთიერთდამოკიდებულ ეკოსისტემას, ზუსტად ასევე ახალი ეკონომიკა ვერ გააგრძელებს აყვავებას, თუ ის უკან მოიტოვებს ათობით მილიონ საწარმოს და დასაქმებულს, რომლებიც ეროვნული და გლობალური პროდუქტიულობის საფუძველს ქმნიან.<sup>134</sup>

ლონდონის საუნივერსიტეტო კოლეჯის ინოვაციების და საზოგადოებრივი მიზნების ინსტიტუტის მეცნიერი, პროფესორი მ. ესპოზიტო, თვლის, რომ სწორედ „მეოთხე ინდუსტრი-

<sup>132</sup> Clarke, A. (2000). *Profiles of the future*. Indigo Paperbacks.

<sup>133</sup> UNEP. (2022, Jun 02). *Global digital coalition presents plan for a green digital revolution*.

<https://www.unep.org/news-and-stories/press-release/global-digital-coalition-presents-plan-green-digital-revolution>

<sup>134</sup> Groth, O.J., Esposito, M., Tse, T. (2020, October 26). *Corona-blues: The next hollowing-out of the economy*. University of California, Berkeley. <https://cmr.berkeley.edu/2020/10/corona-blues/>

ული რევოლუციის (4IR) წინაპირობა არის ის, რომ დღევანდელი ეკონომიკის მატერიალურ და არამატერიალურ ელემენტებს შეუძლიათ თანაარსებობა და ახალი პროდუქტიული სინერჯის შექმნა...“<sup>135</sup> გარდა ამისა ის ყურადღებას ამახვილებს ეკონომიკურ ასპექტზე: „ეკონომიკის მატერიალური მხარე უზრუნველყოფს ინფრასტრუქტურას, რომელსაც ეყრდნობა ავტომატიზაცია, წარმოება და რთული სავაჭრო ქსელები, ხოლო არამატერიალური რესურსები – ლოჯისტიკა, კომუნიკაცია და სხვა პროგრამული უზრუნველყოფა, დიდი მონაცემების აპლიკაციები – ოპტიმალური ეფექტურობის მიღწევის საშუალებას იძლევა“.<sup>136</sup> მ. ესპოზიტოს შეხედულება ხაზს უსვამს ეკონომიკის როგორც მატერიალური, ისე არამატერიალური ასპექტების გათვალისწინების მნიშვნელობას მეოთხე ინდუსტრიული რევოლუციის პოტენციალის სრულად გამოყენების მიზნით. ასევე აღნიშნავს, ტექნოლოგიური და ეკონომიკური განვითარებისთვის ჰოლისტიკური მიდგომის აუცილებლობას, რომელიც აერთიანებს ამ ელემენტებს ოპტიმალური ეფექტურობის და პროგრესისთვის.

დიჯიტალიზაციის მიღწევებთან ერთად, ჩვენი შეხედულებები უფრო გაფართოვდა, რადგან შესაძლებლობა მოგვეცა, გაგვეზარდა საკომუნიკაციო არეალი და გაგვევითარებინა ურთიერთობები. ამ პროცესმა მკვეთრი ცვლილება მოახდინა და სამყარო ახალ საფეხურზე გადაიყვანა, რამაც განაპირობა ფართე ინდუსტრიული ტრანსფორმაცია. ასევე აღსანიშნავია, რომ მოხდა სულიერი და სოციალური კულტურების ტექნოლოგიური ინტეგრირება, რამაც ჩამოაყალიბა ციფრული ეპოქის ჰოლისტიკური კულტურის პარადიგმა – „ციფრული კულტურა“. საინტერესოა, რომ ასეთი პარადიგმის არსებობა არ გამორიცხავს კულტუროლოგების და სოციოლოგებისთვის აქტუალურ და მტკივნეულ კითხვას: ციფრული, ტექნოლოგიური ინოვაცია გაუმჯობესებს კულტურულ პროცესებს, თუ პირიქით ხელს შეუწყობს მათ დეგრადაციას? რა თქმა უნდა, ეს კითხვები მუდმივად იქნება და შესაძლოა პასუხიც ვერასდროს მივიღოთ, მაგრამ უნდა აღინიშნოს, რომ „ციფრული სამყაროს შესახებ ყველაზე საინტერესო იდეები იბადება ინტერდისციპლინურ გარემოში, სადაც ტექნოლოგები თანამშრომლობენ შემოქმედებთან, სადაც ვითარდება პრაქტიკა, რომელიც მხარს უჭერს ამ თეორიებს და პირიქით“.<sup>137</sup>

საფრანგეთის ტექნოლოგიების ეროვნული აკადემიის მკვლევარის ნ. კიურიენის აზრით: „ციფრულ ტექნოლოგიების ეპოქაში მომავალი წინასწარ პროაქტიულად უნდა გამოვიგონოთ და

<sup>135</sup> Esposito, M., Signé, L., Davis, N. (2021, April 14). *The digital revolution is eating its young*. <https://www.project-syndicate.org/commentary/platforms-rent-seeking-kill-digital-revolution-by-mark-esposito-et-al-2021-04?barrier=accesspaylog>

<sup>136</sup> იქვე.

<sup>137</sup> Mottart, A., Bonamie, B., Soetaert, R. (2004, April) *Digitization And Culture*. Academia. [https://www.academia.edu/1074361/Digitization\\_and\\_culture](https://www.academia.edu/1074361/Digitization_and_culture)

არა პასიურად ვიწინასწარმეტყველოთ... ჩვენზეა დამოკიდებული, როგორ მივიღოთ სიმბიოზურ ურთიერთობებზე დაფუძნებული, სასურველი, აუდიოვიზუალური ციფრული მომავალი“...<sup>138</sup> კიურიენის ამ კონტექსტში, სიმბიოზური ურთიერთობების კონცეფცია, კარგად გამოხატავს აზრს, რომ აუდიოვიზუალური და ციფრული ტექნოლოგიების ინდუსტრიის სხვადასხვა დაინტერესებულმა მხარეებმა უნდა ითანამშრომლონ და ერთად იმუშაონ ორმხრივი სარგებლისთვის. ეს შეიძლება მოიცავდეს პარტნიორობას კონტენტის შემქმნელებს, ტექნოლოგიების შემქმნელებს, მარეგულირებლებსა და მომხმარებლებს შორის, რათა შეიქმნას ეკოსისტემა, სადაც ინოვაცია და კრეატიულობა აყვავდება.

საინტერესოა ინჟინერის, NHRD-ის მუმბაის ფილიალის (ადამიანური რესურსების განვითარება) პრეზიდენტის ვ. კაულის აზრი, ის ამბობს: „უნდა გვესმოდეს, რომ ციფრული ინოვაციები და ტრანსმისიის ეფექტურობის გაზრდა უბრალოდ ასაკთან ერთად სიჩქარეს იკრებს. გაჩნდა ახალი ციფრული საკომუნიკაციო ტექნოლოგია. ელექტრონული სუპერმაგისტრალი კი იწყებს დედამიწის გარშემო ხმაურის სარტყელის შექმნას“.<sup>139</sup> ვ. კაულის მოსაზრება შეიძლება განვიხილოთ როგორც მეტაფორულ, ისე ლიტერატურულ ინტერპრეტაციად, რაც იმაზე მეტყველებს, რომ ციფრულმა ტექნოლოგიებმა შექმნეს ინფორმაციის მუდმივი ნაკადი და კავშირი მთელს მსოფლიოში.

ციფრული ტექნოლოგია, ამჟამინდელი გაგებით, ყველაზე მარტივად განიხილება, როგორც სამი კომპონენტის ერთობლიობა: არტეფაქტები, პრაქტიკა და ცოდნა. მსოფლიოში არსებული მატერიალური ობიექტები არის არტეფაქტები. პრაქტიკა არის მეთოდები და ტექნიკა, რომლებიც გამოიყენება არტეფაქტებთან ურთიერთობისთვის, ხოლო ცოდნა ფუძემდებლური თეორიულ/კონცეპტუალური პარადიგმებია, რომლებიც გავლენას ახდენენ ტექნოლოგიაზე სხვადასხვა კულტურულ კონტექსტში.<sup>140</sup> ტექნოლოგიის ეს სამი კომპონენტი ურთიერთკავშირშია და გავლენას ახდენენ ერთმანეთზე. ტექნოლოგიური არტეფაქტები არსებული ცოდნის საფუძველზე ყალიბდება. იმავდროულად, ამ არტეფაქტების გამოყენების პრაქტიკა გავლენას ახდენს მათ ინტეგრირებაზე ყოველდღიურ ცხოვრებაში და საზოგადოებაში. გარდა ამისა, ტექნოლოგიების გამოყენების გამოცდილება არის ტექნოლოგიური წინსვლის და ცოდნის დაგროვების საწინდარი. მნიშვნელოვანია აღინიშნოს, რომ ტექნოლოგია არ არის ნეიტრალური ძალა, ის ასახავს იმ საზოგადოებების ღირებულებებს, პრიორიტეტებს და კულტურულ კონტექსტს, რო-

<sup>138</sup> Curien, N. (2021, June 10). *The audiovisual industry facing the digital revolution*. Springer Nature. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-66759-7\\_2](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-66759-7_2)

<sup>139</sup> Kaul, V. (2012, July 03). *The digital communications revolution*. Online Journal of Communication and Media Technologies. <https://www.ojcm.net/download/the-digital-communications-revolution.pdf>

<sup>140</sup> Fouche, R. D. (2008). *Technology Studies (Key Issues for the 21st Century)*. SAGE Publications Ltd.



მელშიც ის ვითარდება/გამოიყენება. საინტერესოა ის ფაქტიც, რომ სხვადასხვა კულტურას შეიძლება ჰქონდეს განსხვავებული ტექნოლოგიური პრაქტიკა და ცოდნის სისტემები, მაშინაც კი, როდესაც საქმე ეხება მსგავს არტეფაქტებს. რაც შეეხება ტექნოლოგიის მუდმივად განვითარებად ბუნებას, ის აუცილებლად უზრუნველყოფს, რომ მისი გავლენა კულტურაზე იყოს უწყვეტად შესწავლის და დაკვირვების მომხიბლავი სფერო.

სხვადასხვა სფეროზე ტექნოლოგიის გავლენის კვლევა ეხმარება მკვლევრებს უკეთ გაიგონ, თუ როგორ აყალიბებს ტექნოლოგია ჩვენს ყოველდღიურ ცხოვრებას, დამოკიდებულებებს და ღირებულებებს. ამ შედეგების გაგებამ კი შეიძლება, ხელი შეუწყოს ტექნოლოგიების პასუხისმგებლიან განვითარებას და დანერგვას. ვებ და მობილური აპლიკაციების შექმნელი, ნიგერიელი ე. ჩუკვუმეკას აზრით „ტექნოლოგია განსაზღვრავს კულტურული ევოლუციის გზას, რადგან ის გავლენას ახდენს კულტურის ყველა ასპექტზე. ტექნოლოგია ჰარმონიაში უნდა იყოს საზოგადოების სოციალურ და კულტურულ პირობებთან, რათა დაიკავოს უფრო დიდი კულტურული განზომილება...“<sup>141</sup> ეს მოსაზრება ხაზს უსვამს კულტურული სენსიტიურობის და კონტექსტური ცნობიერების მნიშვნელობას ტექნოლოგიის განვითარებასა და განხორციელებაში. მნიშვნელოვანია, ნოვატორებმა გაიაზრონ საკუთარი შემოქმედების კულტურული შედეგები, რათა ტექნოლოგიებმა გააძლიერონ და არა ძირი გამოუთხარონ იმ თემების კულტურულ ქსოვილს, რომლებსაც ემსახურებიან.

ციფრულმა რევოლუციამ ღრმა გავლენა მოახდინა ჩვენი ცხოვრების თითქმის ყველა ასპექტზე და მისი ეფექტები, სავარაუდოდ, გააგრძელებს ჩვენი მომავლის ფორმირებას. ახალი შესაძლებლობები, გამოწვევები, მუდმივად განვითარებადი ლანდშაფტი, მიმდინარე ევოლუცია არის ის ელემენტები, რომლებსაც ჩვენ მთელი ყურადღებით და ინტერესით დავაკვირდებით.

მოდით ჩამოვთვალოთ ციფრული რევოლუციის რამდენიმე ძირითადი ასპექტი: საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები, კომუნიკაცია და კავშირი, ელექტრონული კომერცია, მონაცემთა ბაზები, ხელოვნური ინტელექტი, ავტომატიზაცია და რობოტიკა, სოციალური მედია, კიბერუსაფრთხოება და კონფიდენციალურობა, მუშაობა და განათლება, გართობა და მედია, ჯანდაცვა, გარემოზე ზრუნვა.

ასევე მნიშვნელოვანია ციფრული ტექნოლოგიის, როგორც კულტურის ფორმის კონტექსტში, მისი პოტენციური პრობლემების ფართო სპექტრის წარმოჩენა:

- **ციფრული განხეთქილება** – არათანაბარი წვდომა ინტერნეტსა და ციფრულ ტექნოლოგიებზე ქმნის ციფრულ უფსკრულს, რაც იწვევს უთანასწორობის განცდას.

---

<sup>141</sup> Chukwuemeka, E. (2022, June 14). *Impact of Technology on Culture, Tradition and Social Values*. Bschorly. <https://bscholarly.com/impact-of-technology-on-culture-tradition-and-social-values/>

- **კიბერუსაფრთხოება და კონფიდენციალობა** – ციფრული ტექნოლოგიების ფართო გამოყენება ქმნის მონაცემთა კონფიდენციალობის და კიბერუსაფრთხოების რისკებს.
- **დეზინფორმაცია** – ციფრული პლატფორმებით ინფორმაციის გადაცემის სისწრაფემ შეიძლება განაპირობოს ყალბი ინფორმაციის მასიურად გავრცელება.
- **ციფრული დამოკიდებულება** – ციფრული მოწყობილობების და სოციალური მედიის გადაჭარბებული გამოყენება იწვევს ციფრულ დამოკიდებულებას და უარყოფითად მოქმედებს ფსიქიკურ ჯანმრთელობაზე.
- **პირისპირი კომუნიკაციის ეროზია** – ციფრული კომუნიკაციის გავრცელებამ შეიძლება გამოიწვიოს პირისპირი ურთიერთობის დაქვეითება, რაც გავლენას მოახდენს ურთიერთობების ხარისხზე და სოციალურ უნარებზე.
- **ეთიკური დილემები** – ციფრული ტექნოლოგია ბადებს ეთიკურ კითხვებს, რომლებიც დაკავშირებულია მონაცემთა შეგროვებასთან, ხელოვნურ ინტელექტთან და ავტომატიზაციასთან, ალგორითმულ მიკერძოებასთან და ისეთი განვითარებადი ტექნოლოგიების ეთიკურ გამოყენებასთან, როგორცაა სახის ამოცნობა.
- **გარემოზე ზემოქმედება** – ციფრული ტექნოლოგიების და მონაცემთა ცენტრების სწრაფი ზრდა ხელს უწყობს ენერჯის მოხმარებას და ელექტრონულ ნარჩენების მატებას, რაც იწვევს გარემოსდაცვით პრობლემებს.

უნდა ითქვას, რომ ამ საკითხების გააზრებული და ერთობლივი განხილვით, ჩვენ შეგვიძლია გამოვიყენოთ ციფრული ტექნოლოგიების პოტენციალი როგორც პოზიტიური კულტურული ძალა, ხოლო შევამციროთ მათი უარყოფითი ზემოქმედება ადამიანებზე, საზოგადოებასა და გარემოზე.

ციფრული რევოლუციის განხილვისას შეგვიძლია, გავაკეთოთ დასკვნა – ჭკვიანი ციფრული ტექნოლოგიები ნიშნავს აჩქარებულ აზროვნებას, სწავლის, მუშაობის ახალ გზებს და შესაძლებლობებს. ციფრულ ტექნოლოგიებს გააჩნია უწყვეტი პროგრესის უნარი და მათი მუდმივი ტრანსფორმაცია არის ადამიანების და სამყაროს მთავარი მამოძრავებელი ძალა, რომელიც გვიბიძგებს, რომ მივაღწიოთ უფრო დიდ შედეგებს. უნდა ითქვას, რომ ჩვენი ფიზიკური გარემო ფიჯიტალური გახდა, რაც საზოგადოებას ახალი გამოცდილების მიღების საშუალებას აძლევს.

ციფრული ტექნოლოგიების გავლენა მრავალმხრივია და მუდმივად ვითარდება. ის ცვლის ჩვენს კულტურულ ლანდშაფტს, ზემოქმედებს სოციალურ დინამიკაზე, ხელახლა განსაზღვრავს ურთიერთდაკავშირებულ სამყაროში ჩვენი ურთიერთობის და კომუნიკაციის გზას. ამ ცვლილებების პასუხისმგებლობით მიღებამ და ციფრული ტექნოლოგიების პოტენციალის

გამოყენება გამოიწვევს უფრო ინკლუზიური, ინფორმირებული და ინოვაციური გლობალური საზოგადოების ჩამოყალიბებას.

### **ტექნოლოგიური დეტერმინიზმი კულტურული დეტერმინიზმის პირისპირ?!**

ჩვენს ტექნოლოგიურ ეპოქაში ერთ-ერთ მნიშვნელოვან და აქტუალურ საკითხად, ვფიქრობთ, ტექნოლოგიური დეტერმინიზმი კულტურული დეტერმინიზმის პირისპირ რჩება, განსაკუთრებით, საზოგადოებაზე ტექნოლოგიების გავლენის შესწავლის კონტექსტში. ეს არის ორი კონტრასტული პოზიცია, თეორიული პერსპექტივებით, ტექნოლოგიასა და კულტურას შორის, რომლებიც გვთავაზობენ საპირისპირო შეხედულებებს საზოგადოების ცვლილების მამოძრავებელ ძალებზე. ეს ორი საპირისპირო თეორია წარმოგვიდგენს განსხვავებულ ხედვას იმის შესახებ, თუ როგორ გავლენას ახდენენ ტექნოლოგია და კულტურა ერთმანეთზე და როგორ ზემოქმედებენ სოციალურ განვითარებაზე. ტექნოლოგიას და კულტურას შორის ურთიერთობის შეფასება მნიშვნელოვანია, რადგან ტექნოლოგია შეიძლება იყოს კულტურის ცვლილების აგენტი ან ღირებულებების და იდეოლოგიის პროდუქტი.<sup>142</sup>

დეტერმინიზმის საკვანძო საკითხად შესაძლოა მოვისაზროთ, თუ რამდენად აყალიბებს ტექნოლოგია კულტურას ან პირიქით.

ტექნოლოგიური დეტერმინიზმი ამტკიცებს, რომ ტექნოლოგიური მიღწევები დიდწილად განსაზღვრავს კულტურული ცვლილების კურსს. ამ თვალსაზრისით, ტექნოლოგიას აქვს თანდაყოლილი უნარი გავლენა მოახდინოს საზოგადოებაზე, კულტურული ფაქტორების მიუხედავად. მეორეს მხრივ, კულტურული დეტერმინიზმი ამტკიცებს, რომ კულტურული ღირებულებები და რწმენა განაპირობებს ტექნოლოგიურ განვითარებას და დანერგვას, სადაც ტექნოლოგია განიხილება როგორც კულტურის გაფართოება და არა ავტონომიური ძალა.<sup>143</sup>

**დიქოტომია** – რა გავლენას ახდენს ტექნოლოგია კულტურულ პრაქტიკებსა და ტრადიციებზე? რამდენად აყალიბებს კულტურა ტექნოლოგიურ ინოვაციებს? არსებობს თუ არა ურთიერთკავშირი ტექნოლოგიას და კულტურას შორის? როგორ მოქმედებს ეს თეორიები საზოგადოების პროგრესის და ევოლუციის ჩვენებულ გაგებაზე?

მოდით ჩავუღრმავდეთ თითოეულ კონცეფციას და შევეცადოთ გავცეთ კითხვებზე პასუხი. თავდაპირველად განვიხილოთ რა არის დეტერმინიზმი ზოგადად.

<sup>142</sup> ჭანტურია, თ. (2024). „ტექნოლოგიური დეტერმინიზმი კულტურული დეტერმინიზმის პირისპირ?!“ სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი. თბილისი, „კენტავრი“, №1 (94), გვ. 52-63.

<sup>143</sup> Singh, K. G., Drew, C. (2023, September 22). Helpful Professor. <https://helpfulprofessor.com/technological-determinism-theory/>

ეს არის ფილოსოფიური პოზიცია, რომლის თანახმად ყველა მოვლენა, ფიზიკური თუ გონებრივი, ადამიანური ქცევის ჩათვლით, არის წინამორბედი მიზეზების აუცილებელი შედეგი.<sup>144</sup> სამყარო იმართება დეტერმინიზმით (ან მისი გავლენის ქვეშაა), მხოლოდ იმ შემთხვევაში და იმის გათვალისწინებით, თუ როგორია მოცემული წესრიგი დროის მომენტში, საგანთა შემდგომი მიმდინარეობა კი განისაზღვრება ბუნების კანონებით.<sup>145</sup>

**დეტერმინიზმი** – ფილოსოფიის ერთ-ერთი მარადიული თემაა. მისი კავშირი ადამიანის თავისუფლებასა და მორალთან, მნიშვნელოვანს ხდის მას ჩვენს ყოველდღიურ ცხოვრებაში. ის როგორც წესი, გაგებულა, როგორც თავისუფალი ნების და მორალური პასუხისმგებლობის ცნებების უარყოფა, თუმცა ფილოსოფოსთა განსხვავებული დასკვნები, გვაძლევს უფლებას სხვადასხვანაირად ვიფიქროთ.<sup>146</sup>

**ტექნოლოგიური დეტერმინიზმი** – ამტკიცებს, რომ ტექნოლოგია არის საზოგადოების ცვლილების და განვითარების მთავარი მამოძრავებელი ძალა. ამ შეხედულების თანახმად, ტექნოლოგიის განვითარება, გავლენას ახდენს კულტურის სტრუქტურასა და ღირებულებებზე. ტექნოლოგიურ მიღწევებზე საუბარისას ისეთი გამოგონებები როგორებიცაა სტამბა, ინტერნეტი ან სმარტფონები, ხშირად იმის მაგალითებად მოჰყავთ, თუ როგორ აყალიბებს და გარდაქმნის ტექნოლოგიები საზოგადოებას. მაგალითად, კორნელის უნივერსიტეტის პროფესორი რ.რ. კლანი ამ ასეთ განმარტებას იძლევა – „ეს არის ტერმინი, რომელიც გამოიყენება ურთიერთობების შესახებ პრეტენზიების ერთობლიობის აღსაწერად, რასაც ჩვენ, ჩვეულებრივ, ვუწოდებთ «ტექნოლოგიას» და «საზოგადოებას»“.<sup>147</sup>

**კულტურული დეტერმინიზმი** – ეს თეორია ხაზს უსვამს კულტურის დომინანტურ როლს ტექნოლოგიური განვითარების ფორმირებაში და მის გავლენას საზოგადოებაზე. კულტურული დეტერმინიზმის თანახმად, მისი ღირებულებები, რწმენა და პრიორიტეტები განსაზღვრავს, თუ რომელი ტექნოლოგიები განვითარდება, როგორ მიიღება და როგორ გამოიყენება. ამ თვალსაზრისით კი, ტექნოლოგია განიხილება, როგორც კულტურული გადაწყვეტილებების და საჭიროებების პროდუქტი.<sup>148</sup>

<sup>144</sup> *Determinism*. American Psychological Association.

<https://dictionary.apa.org/determinism> Updated: April 19, 2018.

<sup>145</sup> Stanford Encyclopedia of Philosophy. (2023, September 21) *Causal Determinism*.

<https://plato.stanford.edu/entries/determinism-causal/>

<sup>146</sup> Rajabova, N. (2020). *Determinism versus Determinism*. Philosophy Now.

[https://philosophynow.org/issues/141/Determinism versus Determinism](https://philosophynow.org/issues/141/Determinism%20versus%20Determinism)

<sup>147</sup> Kline, R.R. (2001). *Technological Determinism*. ScienceDirect.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/B0080430767031673?via%3Dihub>

<sup>148</sup> *Cultural determinism*. Psychology-Lexicon.

<https://www.psychology-lexicon.com/cms/glossary/36-glossary-c/8415-cultural-determinism.html>

სინამდვილეში ტექნოლოგიასა და კულტურას შორის ურთიერთობა რთული და მრავალმხრივია, კამათი მათ შორის არასდროს წყდება. სწორედ ეს მიზეზი იწვევს ახალ ტექნოლოგიურ მიღწევებს და საზოგადოების ცვლილებებს. ჩვენთვის კი მნიშვნელოვანია სიღრმისეულად შევისწავლოთ მათი დინამიკური ურთიერთქმედება.

უნდა აღინიშნოს, რომ, როგორც ტექნოლოგიური ინოვაციები ახდენენ გავლენას კულტურულ პრაქტიკაზე, რწმენაზე და შეუძლიათ ცვლილებების სტიმულირება, ისევე ტექნოლოგიების მიღებაზე, გამოყენებაზე ახდენენ გავლენას კულტურული ღირებულებები და ნორმები; სწორედ კულტურული ფაქტორები საზღვრავენ ტექნოლოგიური განვითარების მიმართულებებს. რამდენადაც ტექნოლოგია აგრძელებს განვითარებას და ხდება უფრო ინტეგრირებული ჩვენს ცხოვრებაში, მით უფრო ტექნოლოგიური და კულტურული დეტერმინიზმის ურთიერთქმედების შესწავლა რჩება სოციოლოგების, ანთროპოლოგების და სხვადასხვა დარგის მეცნიერთა კვლევის მნიშვნელოვან სფეროდ.<sup>149</sup>

ცნობილი მედია-თეორეტიკოსი მარშალ მაკლუენი, ხშირად ასოცირდება დისკუსიებთან, რომლებიც დაკავშირებულია ტექნოლოგიების გავლენაზე კულტურასა და საზოგადოებაზე. მისი ნაშრომების განხილვისას, ერთი შეხედვით, ის ტექნოლოგიურ დეტერმინიზმს კულტურულ დეტერმინიზმს უპირისპირებდა. თუმცა, რას გულისხმობდა და იყო თუ არა ასე, ამისთვის მნიშვნელოვანია მისი თვალსაზრისის დეტალური ანალიზი.

მარშალ მაკლუენის შეხედულებები რთული და გარკვეულწილად უნიკალური იყო, ის არ მიეკუთვნებოდა არც ტექნოლოგიური დეტერმინიზმის და არც კულტურული დეტერმინიზმის მომხრეების ბანაკებს. საინტერესოა, აბა რას გვთავაზობდა?

**მაკლუენის მედია-დეტერმინიზმი** – ეს იყო კონცეფცია, რომელიც იყო გადახვევა ტექნოლოგიური და კულტურული დეტერმინიზმის დიქოტომიიდან. ის ამტკიცებდა, რომ მედია, რომლის მეშვეობითაც ხდება ინფორმაციის გადაცემა, უფრო მნიშვნელოვანია, ვიდრე მისი შინაარსი. მისი ცნობილი გამონათქვამი “The medium is the message” – ნიშნავს, რომ ინფორმაციის გადაცემის გზა (მედია) უფრო მნიშვნელოვან გავლენას ახდენს საზოგადოებასა და კულტურაზე, ვიდრე მესიჯის სპეციფიკური შინაარსი. მ. მაკლუენი თვლიდა, რომ სხვადასხვა მედია (ბეჭდური, ტელევიზია, ინტერნეტი) მკაფიო გავლენას ახდენდა ადამიანის აღქმაზე, კომუნიკაციაზე და სოციალურ ორგანიზაციაზე. ის იკვლევდა იმ გზებს, რომლითაც მედია-ტექნოლოგიების ცვლილებებს შეუძლია ადამიანის გამოცდილების ხელახალი კონფიგურაცია და კულტურის ჩამოყა-

---

<sup>149</sup> ჭანტურია, თ. (2024). „ტექნოლოგიური დეტერმინიზმი კულტურული დეტერმინიზმის პირისპირ?!“ სახელოვნებო მეცნიერებათა მიეზანი. თბილისი, „კენტავრი“, №1 (94), გვ. 52-63.

ლიბება. ის ტექნოლოგიას არ უყურებდა როგორც ავტონომიურს, არამედ ის უყურებდა როგორც ფაქტორს, რომელიც ურთიერთქმედებს კულტურასთან და ცვლის მას რთული გზებით. მას სჯეროდა, რომ ტექნოლოგიას და კულტურას აქვს დინამიკური და სიმბიოტური ურთიერთობა.<sup>150</sup>

მარშალ მაკლუენის ფილოსოფიას თუ გავყვებით – მიუხედავად იმისა, რომ ტექნოლოგიური დეტერმინიზმი არის იდეა, რომ ტექნოლოგია აყალიბებს, განსაზღვრავს კულტურის და საზოგადოების კურსს, ხოლო კულტურული დეტერმინიზმი ვარაუდობს, რომ კულტურა და საზოგადოება უპირველეს ყოვლისა განსაზღვრავს ტექნოლოგიის გამოყენებას და გავლენას – მისმა შეხედულებამ უარყო ხისტი ორობითი ოპოზიცია ამ ორ პოზიციას შორის.

„როდესაც ტექნოლოგიური ინოვაციების მუდმივი ტალღები გვიკაკუნებენ კარზე“,<sup>151</sup> სულ უფრო რთული ხდება იმ იდეის უგულებელყოფა, რომ ამ ინოვაციებს შეიძლება მოჰყვეს მოულოდნელი სოციალური ეფექტები. სწორედ ეს შეიძლება გახდეს ტექნოლოგიური დეტერმინიზმის უფრო დეტალურად შესწავლის შესაძლო მიზეზი.

ამერიკელმა ისტორიკოსმა, მასაჩუსეტის ტექნოლოგიის ინსტიტუტის, ტექნოლოგიის ისტორიის პროფესორმა მერიტ რო სმიტმა, 1994 წელს, გამოაქვეყნა სამეცნიერო ნაშრომი – “Does Technology Drive History?” (ტექნოლოგია წარმართავს ისტორიას?).<sup>152</sup> დღეს კი ნამდვილად ნათლად დავინახეთ ამ რიტორიკული კითხვის პასუხი, რომ ტექნოლოგიურ წინსვლას და ინოვაციებს დიდი ძალა აქვთ, რომ შეაფერხონ ან შეცვალონ ისტორიული მოვლენები და საზოგადოების განვითარება.

ვფიქრობთ, მართებული იქნება მოქმედებაში განვიხილოთ ტექნოლოგიური დეტერმინიზმის რამდენიმე მაგალითი:

- **სტამბა** – მე-15 საუკუნეში იოჰანეს გუტენბერგის მიერ სტამბის გამოგონებამ რევოლუცია მოახდინა კომუნიკაციაში და გადამწყვეტი როლი ითამაშა ცოდნის გავრცელებაში, რეფორმაციასა და თანამედროვე ეროვნული სახელმწიფოების წარმოქმნაში.
- **ორთქლის ძრავა** – განვითარდა ინდუსტრიული რევოლუციის დროს, რომელმაც გარდაქმნა ტრანსპორტი, წარმოება და მრეწველობა, რამაც გამოიწვია ღრმა ცვლილებები საზოგადოების და ეკონომიკის სტრუქტურაში.
- **ავტომობილები** – ამ წარმოების განვითარებამ და მასობრიობამ განაპირობა ურბანული დაგეგმარების, ცხოვრების სტილის და სამომხმარებლო კულტურის ცვლილებები, რამაც ხელი შეუწყო სუბურბანიზაციას და შორ მანძილზე მგზავრობას.

<sup>150</sup> McLuhan, M. (2001). *The Medium Is the Message*. Gingko Press.

<sup>151</sup> JWU. *Unraveling Technological Determinism: Navigating Big Tech's Influence On Society*. Johnson & Wales University. <https://online.jwu.edu/blog/unraveling-technological-determinism> Updated: October 13, 2023

<sup>152</sup> Smith, M. R. (1994). *Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism*. MIT Press.

- **ელექტროენერჯია** – მისმა გამოჩენამ მოახდინა რევოლუცია განათების, ტრანსპორტირების და მრეწველობის უთვალავ სფეროში, გზა გაუხსნა ურბანიზაციის და ცხოვრების თანამედროვე სტანდარტებს.
- **ინტერნეტი და სოციალური მედია** – თანამედროვე პლატფორმებმა ფუნდამენტურად შეცვალა ადამიანების კომუნიკაციის, ინფორმაციის ხელმისაწვდომობის და სოციალურ/პოლიტიკურ ცხოვრებაში მონაწილეობა, გავლენა მოახდინა კულტურასა და ქცევაზე.
- **მობილური ტელეფონები** – ამ ტექნოლოგიის ფართო გამოყენებამ შეცვალა ადამიანებს შორის კავშირი, სერვისებზე წვდომა და ეკონომიკურ საქმიანობაში ჩართულობა, რამაც გავლენა მოახდინა როგორც ქალაქში, ისე სოფელში ცხოვრებაზე.
- **კომპიუტერები და საინფორმაციო ტექნოლოგიები** – მათ შეცვალეს ბიზნესის ფუნქციონირება, მონაცემების დამუშავება, ადამიანების მუშაობა და ურთიერთქმედება ციფრულ ეპოქაში.
- **ბიოტექნოლოგია** – მის მიღწევებს აქვს პოტენციური შეცვალოს ჯანდაცვა, სოფლის მეურნეობა და თვით ადამიანის ბიოლოგიაც კი, რაც აყენებს ეთიკურ და სოციალურ კითხვებს ტექნოლოგიების როლის შესახებ ადამიანის ცხოვრებაში.
- **განახლებადი ენერჯია** – ისეთი ტექნოლოგიების გამოყენება, როგორცაა მზის და ქარის ენერჯია, გავლენას ახდენს ენერჯიის წარმოებაზე, გარემოსდაცვით პოლიტიკაზე და კლიმატის ცვლილებასთან ბრძოლის გლობალურ ძალისხმევაზე.
- **ხელოვნური ინტელექტი და ავტომატიზაცია** – სწორედ ასეთი ტექნოლოგიების განვი-თარება ცვლის სამუშაოს ბუნებას, გავლენას ახდენს ისეთ ინდუსტრიებზე, როგორცაა წარმოება, ლოჯისტიკა, მომხმარებელთა მომსახურება და ა.შ.

ვფიქრობთ, სწორედ ეს მაგალითები ასახავენ, თუ როგორ შეიძლება ტექნოლოგიურმა წინსვლამ მოახდინოს ღრმა და შორსმდრავალი ეფექტი საზოგადოებაზე, კულტურასა და ეკონომიკაზე, რაც შეესაბამება ტექნოლოგიური დეტერმინიზმის პრინციპებს.

ტექნოლოგია ჩვენი „მეორე სუნთქვა“ – რა თქმა უნდა ეს მეტაფორაა, რომელიც გვიჩვენებს თუ რაოდენ სიღრმისეულად არის ინტეგრირებული ტექნოლოგია ყოველდღიურ ცხოვრებაში და რამდენად მნიშვნელოვანია არსებობისთვის. სწორედ ამიტომაც ხშირად გვეჩვენება, რომ ის ჩვენი განუყოფელი ნაწილია ისევე, როგორც სუნთქვა – სიცოცხლისათვის.

ტექნოლოგიური დეტერმინიზმი ყოველთვის იქნება დებატების საგანი, თუმცა ნამდვილად ვერ გამოვრიცხავთ, რომ „ტექნოლოგიურმა დეტერმინიზმმა შესაძლოა განსაზღვროს არა

მხოლოდ ჩვენი ცხოვრება, არამედ ის გადაწყვეტილებებიც, რომლებსაც ჩვენ მივიღებთ უახლოეს მომავალში“.<sup>153</sup>

მოდით ჩვენი ფოკუსირება ახლა კულტურულ დეტერმინიზმზე გადავიტანოთ, და შევეცადოთ ის მაგალითები მოვიყვანოთ, როდესაც კულტურა გადამწყვეტ როლს თამაშობს და ზემოქმედებს.

- **ენა და აზროვნება** – საპირ-ვორფის ჰიპოთეზის ცენტრალური იდეა არის ის, რომ „ენა ფუნქციონირებს არა უბრალოდ როგორც გამოცდილების შესახებ შეტყობინების საშუალება, არამედ, უფრო მნიშვნელოვანი, როგორც გამოცდილების შეფასების გზა მისი მტარებელისთვის“.<sup>154</sup> მაგალითად, ზოგიერთ ენას შეიძლება ჰქონდეს სპეციფიკური ტერმინები ან ცნებები, რომლებიც მჭიდროდ არის დაკავშირებული კულტურასთან და ამ ენებზე მოლაპარაკებმა შეიძლება სამყაროს სხვაგვარად შეხედონ.
- **კოლექტივიზმი ინდივიდუალიზმის წინააღმდეგ** – კულტურული დეტერმინიზმის პერსპექტივა შეიძლება ამტკიცებდეს, რომ კოლექტივისტური კულტურის მქონე პირები (მაგ., მრავალი აზიური კულტურა) უფრო მეტად ანიჭებენ უპირატესობას ჯგუფურ ჰარმონიასა და შესაბამისობას, ხოლო ინდივიდუალისტური კულტურის წარმომადგენლები (მაგ., მრავალი დასავლური კულტურა) ხაზს უსვამენ პიროვნულ ავტონომიასა და დამოუკიდებლობას.
- **გენდერული როლები** – ბევრ კულტურაში ტრადიციული გენდერული როლები კულტურულად არის განსაზღვრული, რაც განაპირობებს კონკრეტულ ქცევებს და მოლოდინებს ინდივიდებისთვის მათი სქესის მიხედვით. მაგალითად, ზოგიერთ საზოგადოებაში ქალები უნდა იყვნენ მომვლელები და დიასახლისები, ხოლო მამაკაცები – მომწოდებლები და მფარველები. ეს როლები კულტურულად არის განსაზღვრული და შეუძლია გავლენა მოახდინოს ინდივიდის ქცევასა და ცხოვრების არჩევანზე.
- **ჩაცმის კოდი** – კულტურული დეტერმინიზმი ასევე შეიძლება შეინიშნოს ადამიანების ჩაცმულობაში. ზოგიერთ კულტურაში არსებობს ჩაცმის სპეციალური კოდები და ნორმები, რომლებიც კარნახობენ რა ჩაცმულობას მიიჩნევს შესაფერისად, რელიგიური ან კულტურული ღირებულებებიდან გამომდინარე. მაგალითად, მოკრძალებული ტანსაცმელი შეიძლება იყოს კულტურული ნორმა გარკვეულ რეგიონებში.

<sup>153</sup> JWU. *Unraveling Technological Determinism: Navigating Big Tech's Influence On Society*. Johnson & Wales University. <https://online.jwu.edu/blog/unraveling-technological-determinism> Updated: October 13, 2023.

<sup>154</sup> Scholz, B. C. (2022). *Whorfianism*. Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/linguistics/whorfianism.html>



- **საკვების პრეფერენციები** – საკვები კულტურული დეტერმინიზმის მთავარი მაგალითია. რას მიირთმევენ ადამიანები, როგორ ამზადებენ საკვებს და დიეტური უპირატესობები ხშირად მათ კულტურულ ფონზეა დამოკიდებული. მაგალითად, დიეტური შეზღუდვები, როგორებიცაა ვეგეტარიანელობა ან რელიგიური კვებითი კანონები, კულტურულად არის განსაზღვრული და შესაბამისად, საკვების არჩევას ინდივიდზე ღრმა გავლენა მოახდინოს.
- **სოციალური იერარქია** – კულტურულ დეტერმინიზმს ასევე შეუძლია გავლენა მოახდინოს სოციალურ იერარქიებზე და კლასობრივ სტრუქტურებზე საზოგადოების შიგნით. ზოგიერთ კულტურას აქვს ფესვგადგმული კლასობრივი სისტემა, რომელიც დაფუძნებულია ისეთ ფაქტორებზე, როგორიცაა კასტა, სოციალური სტატუსი ან ეთნიკური წარმომავლობა, რამაც შეიძლება განსაზღვროს ადამიანის ადგილი საზოგადოებაში და მათთვის შესაძლებლობების ხელმისაწვდომობა.
- **განათლება და კარიერის არჩევანი** – კულტურულმა მოლოდინებმა და განმსაზღვრელმა ფაქტორებმა შეიძლება მნიშვნელოვანი როლი ითამაშონ ადამიანების განათლების და კარიერის არჩევანში. ზოგიერთი კულტურა აქცენტს აკეთებს გარკვეულ პროფესიებზე ან საგანმანათლებლო გზებზე, ამიტომ ხშირად ადამიანები ვალდებული არიან აირჩიონ ის გზები, რათა გაამართლონ კულტურული მოლოდინები.
- **რელიგიური შეხედულებები** – ადამიანის რელიგიურ მრწამსზე ხშირად ძლიერ გავლენას ახდენს კულტურა, რომელშიც ის დაიბადა. კულტურული დეტერმინიზმი გადამწყვეტ როლს ასრულებს რელიგიური ტრადიციების და პრაქტიკის ჩამოყალიბებაში. რელიგიური რიტუალები, კონკრეტული დღესასწაულები და ცერემონიებთან დაკავშირებული წეს-ჩვეულებები თავის მხრივ გავლენას ახდენს იმ კულტურაზე, რომელშიც ესა თუ ის კონფესია არსებობს. მაგალითად, სხვადასხვა კულტურაში შობის დღესასწაულის აღნიშვნა შეიძლება მნიშვნელოვნად განსხვავდებოდეს ერთმანეთისაგან კულტურული გავლენების გამო.<sup>155</sup>
- **ცალკეული კულტურის დამოკიდებულება დროის მიმართ** – დროის აღქმა და მართვა განსხვავებულია სხვადასხვა კულტურაში, რაც გავლენას ახდენს პუნქტუალურობაზე, დაგეგმვასა და ყოველდღიურ რუტინაზე. ზოგიერთ კულტურას შეუძლია პრიორიტეტად

<sup>155</sup> Zed, R. (2021, December 21). *Does religion shape culture, or does culture shape religion?* Rgj. <https://www.rgj.com/story/life/2021/12/21/does-religion-shape-culture-does-culture-shape-religion-faith-forum/8981074002/>

მიიჩნის დროისადმი მოქნილი მიდგომა, ზოგი კი ხაზს უსვამს სიზუსტეს და მკაცრ გრაფიკს.

- **კულტურული ესთეტიკა და ხელოვნება** – კულტურული დეტერმინიზმი ვლინდება მხატვრულ გამონათქვამებში, ესთეტიკასა და შემოქმედებით ფორმებში. ხელოვნება, მუსიკა, ლიტერატურა და სხვა კულტურული არტეფაქტები ხშირად ასახავს და აძლიერებს კულტურულ ღირებულებებს, ტრადიციებს, ისტორიულ გამოცდილებას. სხვადასხვა კულტურას აქვს განსხვავებული მხატვრული სტილი, თემები და სიმბოლოები, რომლებიც გადმოსცემენ უნიკალურ პერსპექტივებს.

ეს მაგალითები გვიჩვენებენ, თუ როგორ არის კულტურული დეტერმინიზმი ადამიანის შერწყმული ცხოვრების სხვადასხვა ასპექტთან, მრავალფეროვანი მდიდარი პალიტრით. კულტურულ დეტერმინიზმს შეუძლია მნიშვნელოვანი გავლენა მოახდინოს ინდივიდებზე. თუმცა ეს არ ნიშნავს იმას, რომ ინდივიდებს არ აქვთ უფლებამოსილება არჩევანი გააკეთონ თავიანთი კულტურისგან დამოუკიდებლად. პირიქით, ადამიანები ხშირად უპირისპირდებიან და ცვლიან კულტურულ ნორმებს და მოლოდინებს, და არ დაგვავიწყდეს, რომ თავად კულტურებშიც არის მრავალფეროვნება და ცვალებადობა. კულტურული დეტერმინიზმი წარმოადგენს შეხედულებას, რომელიც ფოკუსირებულია კულტურის გავლენაზე, მაგრამ არ უარყოფს ინდივიდუალურ აქტივობის და არჩევანის როლს.

საბოლოო ჯამში, ტექნოლოგიას და კულტურას შორის ურთიერთობა რთული, ორმხრივი, დიალექტიკური პროცესია. ტექნოლოგიური დეტერმინიზმის და კულტურული დეტერმინიზმის შესწავლა ნიშნავს ტექნოლოგიას და კულტურას შორის რთული ურთიერთობის უფრო დეტალურ გაგებას. ტექნოლოგიას, ცალსახად, შეუძლია ახალი იდეების დანერგვა, ქცევის შეცვლა და არსებული კულტურული ნორმების მოდერნიზება. ფაქტია, რომ ის არ მოქმედებს იზოლირებულად. კულტურული ღირებულებები, რწმენები და ისტორიული კონტექსტი კი მნიშვნელოვნად მოქმედებს ტექნოლოგიის განვითარების მიმართულებებსა და გამოყენებაზე.<sup>156</sup>

## სოციალური მედიის ტრანსფორმაციული ეფექტი

სულ რამდენიმე ათწლეულის მანძილზე სოციალური მედია იქცა ტექნოლოგიურ ფენომენად, რომელმაც არა მხოლოდ შეცვალა ჩვენი კომუნიკაციის გზა, არამედ შეცვალა საზოგადოების სტრუქტურა. სოციალური მედიის ტრანსფორმაციული ეფექტი უდაოა, რადგან

<sup>156</sup> ჭანტურია, თ. (2024). „ტექნოლოგიური დეტერმინიზმი კულტურული დეტერმინიზმის პირისპირ?!“ სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი. თბილისი, „კენტავრი“, №1 (94), გვ. 52-63.

მან დაარღვია ტრადიციული ნორმები, გახსნა ურთიერთქმედების ახალი ფორმები და შექმნა შესაძლებლობების და გამოწვევების ტალღა. ციფრულმა რევოლუციამ ფუნდამენტურად შეცვალა ერთმანეთთან კავშირი, ინფორმაციასთან წვდომა და ის, თუ როგორ ვმოქმედებთ გლობალიზებულ, ურთიერთდაკავშირებულ სამყაროში.

სოციალურმა მედიამ გვაზიარა მყისიერი კომუნიკაციის სამყაროს. „წავიდა ის დრო, როცა ადრესატამდე წერილის მისვლას სულმოუთქმელად ველოდებოდით.“<sup>157</sup> დღესდღეობით, შეტყობინებების გადაცემა/მიღება შესაძლებელია მყისიერად, რაც უწყვეტი საუბრების და კომუნიკაციის საშუალებას იძლევა.

### *რას არის სოციალური მედია?*

სოციალური მედია არის ციფრული ლანდშაფტი, რომელიც მოიცავს ქსელებს, ვებსაიტებს, პროგრამებს და აპლიკაციებს. ეს უკანასკნელნი ადამიანებს საშუალებას აძლევენ შექმნან, გააზიარონ და დაუკავშირდნენ სხვა მომხმარებელს ან მომხმარებელთა ჯგუფებს. ასეთ კომუნიკაციას აქვს რამდენიმე ძირითადი თვისება: ის ასტიმულირებს ონლაინ საზოგადოებების გაჩენას, ონლაინ დისკუსიებს, შინაარსი კი თავად მომხმარებლების მიერ არის გენერირებული.<sup>158</sup>

სოციალურმა მედიამ მოახდინა რევოლუცია ჩვენს კომუნიკაციაში. ის იძლევა მყისიერ შეტყობინებებს, ფოტოების/ვიდეოების გაზიარების და რეალურ დროში განახლებების საშუალებას. ადამიანებს შეუძლიათ სწრაფად და მარტივად გაუზიარონ ერთმანეთს თავიანთი აზრები, გამოცდილება და სიახლეები. მან მნიშვნელოვანი როლი ითამაშა პოლიტიკურ აქტივიზმსა და სოციალურ მოძრაობებში. შექმნა პლატფორმები ინდივიდების და ჯგუფების ორგანიზებისთვის, მობილიზებისთვის და სხვადასხვა საკითხის შესახებ ცნობიერების ამაღლებისთვის.

თანამედროვე სოციალურმა მედიამ დაარღვია ტრადიციული ჟურნალისტიკა, რამაც სამოქალაქო ჟურნალისტიკას განვითარების საშუალება მისცა და ახალი ამბების სწრაფად გავრცელებას შეუწყო ხელი. თუმცა, ამან ასევე გამოიწვია შემფოთება დეზინფორმაციის და „ყალბი ამბების“ გავრცელებასთან დაკავშირებით.

საზოგადოების შემფოთების კიდევ ერთ საგნად სოციალური მედიის პლატფორმების მხრიდან მომხმარებლის მონაცემების დიდი რაოდენობით შეგროვება შეიძლება ჩაითვალოს, რაც იწვევს კონფიდენციალურობის დარღვევას. უნდა გვესმოდეს, რომ სოციალური მედიის ალგორითმებმა, რომლებიც პერსონალიზირებენ კონტენტს, ინდივიდები შეიძლება მიიყვანონ მხო-

<sup>157</sup> Ballan, D. (2023, March 23). *Redefining Communication*. English Plus Podcast.

<https://englishpluspodcast.com/redefining-communication>

<sup>158</sup> Lutkevich, B. *Social Media*. TechTarget.

<https://www.techtarget.com/whatis/definition/social-media> Updated: September 2021.

ლოდ იმ ინფორმაციამდე, რომელიც შეესაბამება მათ არსებულ შეხედულებებს. მათ შორის პოტენციურად გააძლიერონ არსებული მიკერძოება და შექმნან „ფილტრის ბუშტები“ ან „ექო კაბინეტები“.

რაც შეეხება ბიზნესს და ბრენდებს, მათ გამოიყენეს სოციალური მედია მარკეტინგული და სარეკლამო მიზნებისთვის. სხვადასხვა პლატფორმებმა მათ კონკრეტული დემოგრაფიული ჯგუფებისთვის მიზნობრივი რეკლამის მიწოდების საშუალება მისცა, რამაც გარდაქმნა სარეკლამო ინდუსტრია.

სოციალურმა მედიამ შექმნა ცნობილი ადამიანების ახალი თაობა, რომლებიც არიან სოციალური მედიის გავლენიანი სახეები. ეს ადამიანები ქმნიან პერსონალურ ბრენდებს და ხშირად აქვთ მნიშვნელოვანი გავლენა თავიანთ მიმდევრებზე, რაც მათ მიმზიდველს ხდის რეკლამის განმთავსებლებისთვის.

„სურათი ათას სიტყვად ღირს“ – ეს გამონათქვამი, ალბათ, ყველაზე მეტად სოციალური მედიის სფეროშია რეზონანსული.<sup>159</sup> თანამედროვე სამყაროში, სადაც ვიზუალი ხშირად ცენტრალურ როლს თამაშობს, სწორედ რთული იდეის გადმოცემა უფრო ეფექტურად შეიძლება გამოსახულებით, ვიდრე გრძელი აღწერით.

სოციალურმა მედიამ ხელი შეუწყო კულტურული ტენდენციების, მემების და ვირუსული კონტენტის სწრაფ გავრცელებას. ის გადაიქცა კულტურული გაცვლის, მრავალფეროვანი პერსპექტივების და კრეატიულობის გაზიარების საშუალებად. სხვადასხვა პლატფორმებმა კონტენტის შემქმნელებს, ბლოგერებს, მუსიკოსებს, კომიკოსებს და ა.შ. გლობალურ აუდიტორიამდე მიღწევის და გართობის სფეროში კარიერის შექმნის შესაძლებლობა შესთავაზა. ამ პლატფორმებმა მოახდინა გართობის ინდუსტრიის დემოკრატიზაცია, რამაც ინდივიდებს საკუთარი ნიჭის და შემოქმედების დემონსტრირების ასპარეზი მისცა და შესძინა თავყვანისმცემლები გლობალური მასშტაბით. უნდა ითქვას, რომ სოციალური მედიის პლატფორმები გახდა აუცილებელი ინსტრუმენტი პროფესიული ქსელის, სამუშაოს ძიების და უნარების განვითარებისთვის.

„სოციალური მედია“ მოიცავს ციფრული პლატფორმების ფართო სპექტრს, თითოეულ მათგანს გააჩნია თავისი უნიკალური მახასიათებელი, მიზანი და დიზაინი.

#### *სოციალური მედიის პლატფორმების ტიპები*

- **სოციალური ქსელები:** *Facebook, LinkedIn, Instagram, Twitter* - აქ მომხმარებლები ქმნიან პროფილებს და უკავშირდებიან ცნობილ პირებს ან უცნობებს. ისინი ხშირად ემსახურე-

---

<sup>159</sup> Ballan, D. (2023, March 23). *Redefining Communication: The Transformational Impact of Social Media on Human Interaction*. English Plus Podcast. <https://englishpluspodcast.com/redefining-communication>

ბიან როგორც პერსონალურ ან პროფესიონალურ ქსელურ ინსტრუმენტებს, რაც საშუალებას აძლევს ადამიანებს გააზიარონ განახლებები, ფოტოები და შეტყობინებები თავიანთ ქსელთან.

- **კონტენტის გაზიარების ქსელები:** *YouTube, Vimeo* - ორიენტირებულია ვიდეოების გაზიარებასა და აღმოჩენაზე. მომხმარებლებს შეუძლიათ ატვირთონ და უყურონ მრავალფეროვან კონტენტს, დაწყებული საგანმანათლებლო ვიდეოებიდან, გასართობამდე.
- **მიკრობლოგი:** *Twitter* – მომხმარებელს სთავაზობს, განათავსოს მოკლე, ლაკონური განახლებები სახელწოდებით ტვიტები რომელიც შეზღუდულია გარკვეული სიმბოლოების რაოდენობით და შექმნილია სწრაფი, რეალურ დროში კომუნიკაციისთვის. მისი რამდენიმე ძირითადი ფუნქცია მას მიკრობლოგის უნიკალურ პლატფორმად აქცევს.
- **ბლოგინგი და კონტენტის შექმნა:** *WordPress, Medium* – აძლევს ინდივიდებს და ორგანიზაციებს სივრცეს, რომ გააზიარონ უფრო გრძელი შინაარსი, იქნება ეს პირადი ისტორიები, ექსპერტების მოსაზრებები თუ სიღრმისეული სტატიები.
- **შეტყობინებების აპლიკაციები:** *WhatsApp, Facebook Messenger, WeChat* – გვთავაზობს პირადი ან ჯგუფური შეტყობინებების სერვისებს, რაც უადვილებს ადამიანებს რეალურ დროში ერთმანეთთან დაკავშირებას.
- **სურათის და ვიდეოს გაზიარება:** *Instagram, Snapchat, Pinterest* – ეს პლატფორმები ხაზს უსვამენ ვიზუალური შინაარსის გაზიარებას, რაც მომხმარებლებს საშუალებას აძლევს გააზიარონ სურათები, ვიდეო და კრეატიული იდეები.
- **ონლაინ ფორუმები და საზოგადოებები:** *Reddit, Quora* – უზრუნველყოფენ მომხმარებლების დისკუსიებში ჩართვას, კითხვა-პასუხის რეჟიმს, ცოდნის და პირადი გამოცდილების გაზიარებას სპეციალიზებულ თემებში.
- **პროფესიული ქსელები:** *LinkedIn* – სპეციალიზებული სოციალური ქსელი, რომელიც შექმნილია პროფესიონალური და სამუშაოსთან დაკავშირებული საქმიანობისთვის. ეს არის ძირითადი პლატფორმა სამუშაოს მაძიებლებისთვის, დამსაქმებლებისთვის და პროფესიონალებისთვის. ის გახდა შეუცვლელი ინსტრუმენტი პროფესიული ურთიერთობების დამყარების და განვითარებისთვის, კარიერული წინსვლის და ინდუსტრიასთან დაკავშირებული მდიდარი ინფორმაციის მისაღებად.<sup>160</sup>

---

<sup>160</sup> Nations, D., Barton, M. What Is LinkedIn and Why Should You Be on It? Lifewire. <https://www.lifewire.com/what-is-linkedin-3486382> Updated: December 22, 2020.

## სოციალური მედიის მომავალი

სოციალური მედიის მომავალი ბევრისთვის დიდი ინტერესის და შემფოთების თემად რჩება. თუნდაც იმიტომ, რომ ის თანამედროვე ცხოვრების განუყოფელი ნაწილია და მისი გავლენა საზოგადოებაზე სიღრმისეული და მრავალმხრივია. სოციალური მედიის მომავლის პროგნოზირებისას შეგვიძლია ვთქვათ, რომ სოციალური მედიის ლანდშაფტი ტექნოლოგიასთან ერთად განვითარდება. თანამედროვე ტექნოლოგიები, როგორცაა გაძლიერებული რეალობა, ვირტუალური რეალობა და ბლოკჩეინი, გავლენას მოახდენენ როგორც სოციალურ მედიაზე, ასევე ჩვენს ინტერაქციაზე. ამ ინოვაციებს გააჩნიათ პოტენციალი გააუმჯობესონ მომხმარებლის გამოცდილება, შექმნან ჩართულობის ახალი ფორმები, გარდაქმნან კონტენტის გაზიარების და მოხმარების გზა. თუმცა, ტექნოლოგიურ წინსვლასთან ერთად, ეთიკური და მარეგულირებელი მოსაზრებები ასევე გადამწყვეტ როლს ითამაშებენ ამ პლატფორმების მომავლის ფორმირებაში. მნიშვნელოვანი იქნება კითხვები: მონაცემთა კონფიდენციალურობის, შინაარსის მოდერაციის, განვითარებადი ტექნოლოგიების გამოყენების ეთიკური პრობლემების შესახებ, რაც უზრუნველყოფს სოციალური მედიის პოზიტიურ და პასუხისმგებელიან ძალად დარჩენას.

აღსანიშნავია, რომ 2018 წლის კვლევებით სოციალური მედიის მომხმარებელთა საერთო რაოდენობა მსოფლიოში 2022 წლისთვის გაიზარდებოდა 3,29 მილიარდ მომხმარებელამდე, რაც იყო მსოფლიოს მოსახლეობის 42,3% (eMarketer, 2018).<sup>161</sup> 2024 წლის კვლევით დადგინდა, რომ ამჟამად სოციალური მედიის აქტიური მომხმარებლების გლობალური ჯამი არის 5,04 მილიარდი პირი – 62.61% (The complete Digital 2024 Global Overview Report, 2024).<sup>162</sup>

## ვირტუალური რეალობა

„პოსტმოდერნულ“ გარემოში ეკრანის კულტურა გახდა ისეთი კონსტრუქციის ფენომენი, როგორცაა „ვირტუალური რეალობა“.<sup>163</sup> მიუხედავად იმისა, რომ ვირტუალური რეალობა მეცნიერებაში ახალი არ არის, დღეს ის სრულიად ახლებურად არის წამოჭრილი და განხილული. ამის ერთ-ერთი მიზეზი კომპიუტერული ტექნოლოგიების განვითარებაა, რამაც ვირტუალური რეალობის იდეა რადიკალურად შეცვალა.

<sup>161</sup> Appel, G., Grewal, L., Hadi, R., Stephen, A. T. (2019, October 12). *The future of social media in marketing*. Springer Link. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11747-019-00695-1>

<sup>162</sup> Datareportal. *Digital 2024: Global Overview Report*. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report#>.

<sup>163</sup> Kirillova, N. (2018, November 29). *The transformation of screen culture as a phenomenon of information age*. Knowledge E. <https://knepublishing.com/index.php/KnE-Engineering/article/view/3622/7552#toc>

ტერმინი „ვირტუალური“ და მისგან მიღებული უფრო რთული ტერმინები, უჩვეულოდ გავრცელდა ბოლო ათწლეულის მანძილზე. მან შეავსო არა მხოლოდ ტექნიკური, არამედ ფსიქოლოგიური, ეკონომიკური, პოლიტიკური, სამედიცინო, მხატვრული, კულტურული და სხვა ლიტერატურა. მისი ასეთი აქტუალობა გარკვეულწილად ლოგიკურიც არის, რადგან თვითონ ტერმინი უჩვეულო, მიმზიდველი, თანამედროვეა.

„ვირტუალური რეალობის კონცეფცია – გვთავაზობს აზროვნების ახალ პარადიგმას, რომელიც საშუალებას იძლევა ერთ სიბრტყეში გავანალიზოთ რეალობები, რომლებიც დაკავშირებულია სხვადასხვა სახის ცოდნასთან: საბუნებისმეტყველო, ჰუმანიტარული, ტექნიკური და ფილოსოფიური“.<sup>164</sup> ის როგორც მხატვრული ფენომენი, არის რთული თვითორგანიზებული სისტემა, ერთგვარად სპეციფიკური, სენსუალურად (ვიზუალურ-აუდიო-ჰაპტიკურად) აღქმული გარემოთი, რომელიც შექმნილია ელექტრონული კომპიუტერული ტექნოლოგიების საშუალებით, რეალიზებულია და აქტიურია აღქმის ფსიქოლოგიაში.

ვირტუალური რეალობის აღქმის ფსიქოლოგიური და ტექნიკური ასპექტების ერთიანობა კარგად არის გამოხატული ვ. ბაბენკოს ტერმინების განმარტებით ლექსიკონში: „ის არის ერთგვარი ხელოვნური სამყარო, რომელშიც ადამიანი იძირება და ურთიერთქმედებს. ეს სამყარო იქმნება ტექნიკური (ძირითადად ელექტრონული) სისტემით, რომელსაც შეუძლია სტიმულების შესაბამისი ნაკრების შექმნა ადამიანის სენსორულ ველში და მისი რეაქციების აღქმა მოტორულ ველში“.<sup>165</sup>

თანამედროვე აუდიოვიზუალური ხელოვნება, მასობრივი და სპეციალიზებული, აქტიურად იყენებს „ვირტუალური“ და „ვირტუალური რეალობის“ ცნებებს. შესაბამისად ჩნდება კითხვები: რა არის ვირტუალური რეალობა? რა სახის ან ტიპის ვირტუალური რეალობა არსებობს? რა არის მისი როლი ადამიანის და საზოგადოების ცნობიერების ჩამოყალიბებაში?

პოსტმოდერნისტული ეპოქის და პოსტინდუსტრიული საზოგადოების ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი მახასიათებელია კიბერსივრცის და ქსელური საზოგადოების არსებობა; შესაბამისად, ვირტუალური რეალობისადმი ინტერესი იზრდება. ასევე იზრდება ამ ფენომენისადმი მიძღვნილი სამეცნიერო კვლევების რიცხვი და მიდგომებიც აბსოლუტურად განსხვავებულია. ჩვენ შეგვიძლია, განვიხილოთ რამდენიმე მიდგომა:

- არის მოსაზრება, რომ ვირტუალური რეალობის არსებობა პირდაპირ კავშირშია თანამედროვე საინფორმაციო ტექნოლოგიების განვითარებასთან;

<sup>164</sup> Bondarenko, R. (2007). *Virtual reality in a modern social situation*. Digital Science & Education LP.

<https://www.dissercat.com/content/virtualnaya-realnost-v-sovremennoi-sotsialnoi-situatsii>

<sup>165</sup> Бабенко В. С. (1996). *Виртуальная реальность: проблема интерпретации // Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры*. (С. 10–13). СПбГАК.

- ასევე, მის კავშირს ხედავენ საზოგადოების ვირტუალიზაციის მთლიანობაში, ან სოციალური ცნობიერების ფორმების (მორალური, რელიგიური და ესთეტიკური) გაგების სოციალურ-ფილოსოფიურ ასპექტში;
- რაც შეეხება მის გამოიყენებას ფსიქოლოგიაში, უნდა აღინიშნოს, რომ ამ მიდგომას, ბევრი მომხრე ჰყავს.<sup>166</sup>

„ვირტუალური რეალობის“ ხელოვნება ემყარება ოპოზიციის უარყოფას; რეალური – წარმოსახვითი, მატერიალური – სულიერი, ცოცხალი – უსულო, ორიგინალი – მეორადი, ბუნებრივი – ხელოვნური, გარეგანი – შინაგანი, მამაკაცი – ქალი, აღმოსავლური – დასავლური და ა.შ. შედეგად, წარმოიქმნება ფსევდო ავთენტურობის ეფექტი, რომელიც საფუძვლად უდევს კიბერსივრცის, კიბერრეალობის მრავალფეროვან ესთეტიკურ გამოცდილებას. რაც შეეხება მის არსს, მდგომარეობს შემდეგში: სპეციალურად აღჭურვილ რეციპიენტს, კომპიუტერთან დამაკავშირებელი სენსორების სისტემის დახმარებით, შეუძლია შეაღწიოს კიბერსივრცეში თავისი ელექტრონული ორეულის სახით; ის ნაწილობრივ ქმნის საკუთარ იმიჯს და აქტიურად მონაწილეობს არტთამაშებში. პროგრამის ვირტუალურ, ფანტომურ პერსონაჟებთან დაკავშირება საშუალებას გვაძლევს, განვიცადოთ შეგრძნებათა კომპლექსი, რომელიც რეალურ ცხოვრებისეულ სიტუაციებში ადამიანის ქმედებების და შეგრძნებების ადეკვატურია.<sup>167</sup>

დღევანდელი სამყარო არის ვიზუალურად ორიენტირებული, ვირტუალური შესაძლებლობების და ინფორმაციული ტექნოლოგიების სამყარო. ეკრანული და ტრადიციული ხელოვნების მუდმივი ურთიერთქმედების შედეგად ჩნდება ახალი შესაძლებლობები. მაგალითად, თანამედროვე ეკრანული ტექნოლოგიების წყალობით (კომპიუტერული ხელოვნება, ინტერნეტი) ჩამოყალიბდა ახალი ტიპის ვირტუალური მუზეუმი, ელექტრონული (ეკრანული) ბიბლიოთეკა და ა.შ. ელექტრონულ სამყაროში არამარტო კინო და ტელე-ფილმებმა დაიმკვიდრეს ადგილი, არამედ თეატრალურმა სპექტაკლებმა, შემოქმედებებმა სადამოებმა, მუსიკალურმა შოუებმა, ფილარმონიულმა და საოპერო კონცერტებმა, რომლებიც სულ უფრო მეტად ვირტუალური და მოთხოვნადი ხდება.<sup>168</sup>

ვირტუალურმა რეალობამ დაიწყო ჯანდაცვაზე ზრუნვა, რაც დიდ სარგებელს აძლევს როგორც პაციენტებს, ისე ექიმებს. სწორედ სამედიცინო ვირტუალური რეალობა გახდა მომხიბლავი შესაძლებლობების სფერო. ის შეეხო არა მხოლოდ სამეცნიერო ფანტასტიკის მოყვარულთა ფანტაზიას, არამედ კლინიკურ მკვლევრებს და პრაქტიკოსებს. მიუხედავად იმისა, რომ ვირტუა-

<sup>166</sup> Хуторной, Н., Первушина, Н. (2016, ноября 30). *Виртуальная реальность: методологические подходы к определению понятия*. Вестник ВГУ. <http://www.vestnik.vsu.ru/pdf/phylosophy/2016/04/2016-04-06.pdf>

<sup>167</sup> Маньковская, Н., Бычков, В. (2011). *Современное искусство как феномен техногенной цивилизации*. ВГИК.

<sup>168</sup> Кириллова, Н. (2013). *Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества*. Уральский Университет.



ლური რეალობა არ არის ჰანაცვა, ის არის ძლიერი საგანმანათლებლო ინსტრუმენტი გარკვეული სასწავლო მიზნების მისაღწევად, რომელიც იმკვიდრებს ადგილს მსოფლიოს წამყვან სასწავლო ცენტრებში. ვირტუალური რეალობის მომავალი მისი სასწავლო გეგმებში მუდმივ ინტეგრაციასა და ტექნოლოგიურ განვითარებაში მდგომარეობს, რაც სიმულირებული კლინიკური გამოცდილების გაზიარების საშუალებას იძლევა. ეს კი ხელს უწყობს ხარისხიან, ინტერპროფესიულ განათლებას ნებისმიერი მასშტაბით, განურჩევლად გეოგრაფიისა. ყოველდღიურად სულ უფრო და უფრო მეტი მაგალითია იმის, თუ როგორ ახდენს ვირტუალური რეალობა დადებით გავლენას პაციენტების ცხოვრებასა და ექიმების მუშაობაზე.<sup>169,170</sup>

გლობალური ვირტუალური და გაძლიერებული რეალობის ჯანდაცვის ბაზრის მოცულობამ 2028 წლისთვის, წინასწარი გეგმის მიხედვით, 18,7 მილიარდ დოლარს მიაღწევს – სწორედ ახლა არის ერთ-ერთი ყველაზე საინტერესო დრო იმისთვის, რომ ამ ახალი ეპოქის ავანგარდის ნაწილი გავხდეთ. დღეს ჯანდაცვის სექტორში ვირტუალური რეალობის პოტენციური შემოიფარგლება მხოლოდ იმ ადამიანების კრეატიულობით და გამომგონებლობით, რომლებიც ქმნიან თუ იყენებენ ამ ტექნოლოგიას. ვირტუალური რეალობის ახალი ინსტრუმენტების ფართოდ გამოყენება კი მაქსიმალურად წარმოაჩენს პრობლემების დაძლევის გზებს, და საბოლოო ჯამში, დაგვეხმარება გავხდეთ უფრო მეტად „ადამიანურები“.<sup>171</sup>

როგორც დავინახეთ აუდიოვიზუალური კულტურის კონსტრუქცია – რეალობის სიმულაციის კონცეფცია უდაოდ ფენომენალური საგანია. უნდა აღინიშნოს, რომ შესაძლოს და რეალურს შორის დაპირისპირებისგან განსხვავებით, ვირტუალურის დინამიკა გაგებულა, როგორც პოტენციური ძალა ან ორგანო, რომელიც აქტიურია პროცესში, მას კი შეუძლია, შეცვალოს რეალობის შესახებ ჩვენი დღევანდელი იდეების საფუძველი.<sup>172</sup>

ერთი შეხედვით შეიძლება ჩანდეს, რომ ვირტუალური რეალობის განვითარება პოსტმოდერნულ ეპოქაში ულიმიტოა (მინიმუმ ტექნიკურად). ერთერთი, მაგრამ მთავარი პრობლემა, რომელიც აწესებს მნიშვნელოვან და ფუნდამენტურ შეზღუდვებს ვირტუალური რეალობის განვითარებაზე, მასზე დაფუძნებული ხელოვნების პრაქტიკაზე და ახალ ესთეტიკურ გამოცდილებაზე „მდგომარეობს ადამიანის ფსიქიკის რეალურ შესაძლებლობებში, მისი ფუნქციონირება“.

<sup>169</sup> Mesko, B. (2020, January 29). *5 Ways medical virtual reality is already changing healthcare*. Medical Futurist. <https://medicalfuturist.com/5-ways-medical-vr-is-changing-healthcare/>

<sup>170</sup> Pottle, J. (2019, October 3). *Virtual reality and the transformation of medical education*. National Library of Medicine. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6798020/>

<sup>171</sup> Visualise Creative Limited. *Virtual Reality in Healthcare*. <https://visualise.com/virtual-reality/virtual-reality-healthcare>

<sup>172</sup> Adam, O. (2012, April 2). *Cyber space and virtual realit*. Communication and Media Technologies. <https://www.ojcm.net/download/cyber-space-and-virtual-reality.pdf>

ნირების დასაშვებ საზღვრებში, ელექტრონული ვირტუალური სამყაროს კვაზირეალობის პრაქტიკულად უსაზღვრო სფეროში“.<sup>173</sup>

თანამედროვე ციფრული ტექნოლოგიური ცივილიზაციის განვითარების ამჟამინდელი ტემპის გათვალისწინებით, ვირტუალური რეალობის ფენომენი თავის ესთეტიკურ ასპექტში არ დააყოვნებს და ძალიან მალე მოიცავს მთელ კაცობრიობას. აშკარაა, რომ ვირტუალური რეალობა გულისხმობს სრულიად ახალ ესთეტიკურ გამოცდილებას, რომელიც ადამიანს აქამდე არ შეხვედრია და შესაბამისად დასჭირდება, ადეკვატური მეთოდები მისი შესწავლის, გააზრების და აღწერისთვის. ფაქტობრივად, ვირტუალური რეალობა გახდა XXI საუკუნის ადამიანის განსაკუთრებული სულიერი სფერო, რომელშიც იგი თავს მატერიალური სამყაროს მატერიალურ არსებად გრძნობს.<sup>174</sup>

შეგვიძლია ვთქვათ, რომ ტექნოლოგიური პროგრესის თითოეული ნაბიჯისას, ჩვენ აღმოვაჩინებთ საკუთარ თავს იმ სფეროს უფსკრულის წინ, რომლის საზღვრები რეალობასა და ფანტაზიას შორის გამუდმებით ნიველირდება. ფიზიკურის და ციფრულის ამ კონვერგენციამ წარმოშვა ამაღელვებელი და ამოუცნობი შესაძლებლობების სფერო, რომელიც ელოდება შესწავლას. ვირტუალური და გაძლიერებული რეალობის ტექნოლოგიების მზარდი სირთულეს გადავყავართ იმერსიულ გარემოში, რაც იწვევს ჩვენი განსხვავებების ღრმა გადაფასებას რეალობასა და წარმოსახვას შორის. ამ ციფრულ ლანდშაფტებში შეგვიძლია ვიურთიერთოთ ფანტასტიკურ არსებებთან, გავიაროთ წარმოსახვითი სამყაროები, ან თუნდაც განვიხილოთ ისტორიული მოვლენები ისე, თითქოს ამ მოვლენების თანამონაწილენი ვართ.

ეკრანული შემოქმედების სხვადასხვა ფორმით განვითარებამ გადამწყვეტი როლი ითამაშა კულტურის სფეროს დემოკრატიზაციასა და მედია-გარემოს ტრანსფორმაციაში. ვიზუალური შესაძლებლობების შევსებით და გარდაქმნით, მოხდა არა მხოლოდ ახალი ტიპის პარადიგმის ჩამოყალიბება, რომელიც დაფუძნებულია ტექნოლოგიების და შემოქმედების სინთეზზე, არამედ ჩამოყალიბდა პარალელური სამყაროს კონსტრუქცია – „ვირტუალური რეალობა“.<sup>175</sup>

### **აუდიოვიზუალური კულტურის ტექნოლოგიური ბუნება, ფორმები და ექსპრესია**

აუდიოვიზუალური კულტურა, როგორც ტექნოგენური ფენომენი, მოიცავს საინფორმაციო, საკომუნიკაციო, დიზაინის, ტექნოლოგიების, წარმოების, მასობრივი გამრავლების, მოდი-

<sup>173</sup> Маньковская, Н., Бычков, В. (2010). *Современное искусство как феномен техногенной цивилизации*. (ст. 144). ВГИК.

<sup>174</sup> ჭანტურია, თ. (2022). *ვირტუალური რეალობა პოსტმოდერნულ ეპოქაში*. სახელოვნებო მეცნიერებათა დიეზანი. თბილისი, „კენტავრი“, №1 (88)

<sup>175</sup> Kirillova, N. (2018, November 29). *The transformation of screen culture as a phenomenon of information age*. Knowledge E. <https://knepublishing.com/index.php/KnE-Engineering/article/view/3622/7552#toc>

ფიკაციის და მოდერნიზაციის ტექნიკურ გამოყენებას. დღევანდელი სამყარო არის ვიზუალურად ორიენტირებული, ვირტუალური შესაძლებლობების და ინფორმაციული ტექნოლოგიების სამყარო. თანამედროვე ეკრანულმა შემოქმედებამ დაიწყო აუდიტორიის მოზიდვა არა მხოლოდ გასართობად, არამედ მან მოიცილა ადამიანის საქმიანობის ყველა სფერო, მათ შორის შემეცნებითი თუ საგანმანათლებლო.

აუდიოვიზუალური კომუნიკაციის არსი არის „ვერბალური, არავერბალური, სინესთეტიკური აუდიო-ნიშნებით ვიზუალური შეტყობინებების ფორმათა ერთობლიობა, რაც გამოიხატება ტექსტების, ნივთების ხელოვნური და ბუნებრივი ფორმების, კონტურების, ხაზების, მონახაზების, ფაქტურის, ტექსტურის, სილუეტების და სხვა ვიზუალურად აღქმადი კომპონენტებით“.<sup>176</sup>

ახალ რეალობაში ციფრულმა ტექნოლოგიამ აუდიოვიზუალური კულტურა სანახაობრივი კომუნიკაციის დღესასწაულად გადააქცია. მან შექმნა მძლავრი, პოლიტიკურ-ინდუსტრიული, კულტურული, ურბანული სივრცეები, ფოტოგრაფიის, კინემატოგრაფიის, ტელევიზიის, სარეკლამო ურთიერთქმედების, ციფრული ხმის, კომპიუტერული ანიმაციის, ქსელური გარემოს, მობილური კომუნიკაციის, გაძლიერებული და ვირტუალური რეალობის სინთეზი.<sup>177</sup>

ეკრანული ციფრული კულტურა ქმნის ხატოვანი შინაარსის მხატვრული შემოქმედების განვითარების საფუძველს ტექნოლოგიური საშუალებებით. თანამედროვე საზოგადოების ტექნოგენური ბუნების გავლენით, ძველი ფორმები და მიმართულებები ტრანსფორმირდება, ჩნდება ახალი ტენდენციები აუდიოვიზუალურ კულტურაში, რაც ხელს უწყობს მის ხარისხობრივ განვითარებას. ეს ყოველივე კი სცილდება ტრადიციულს და, შესაბამისად, დგება მისი ახალი ბუნების შესწავლის აუცილებლობა. ასევე მიმდინარეობს კლასიკური ღირებულებითი სისტემების ინტენსიური გადაფასება, ტრადიციული პრინციპების უარყოფა და ახლის ძიება, რაც ადეკვატურია სამეცნიერო და ციფრული ტექნოლოგიური პროგრესის ეპოქისათვის.<sup>178,179,180</sup> აუდიოვიზუალური შემოქმედება, ტექნოლოგიური თვალსაზრისით, შეიძლება განვიხილოთ როგორც ხმოვან-ხედვითი გზავნილების ჩამოყალიბებული მაუწყებელი სისტემა, რომელიც კომპლექსურ გავლენას ახდენს აღმქმელ აუდიტორიაზე.

---

<sup>176</sup> Хилько, Н. (2001). *Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении Личности*. (ст. 18.) СФРИК.

<sup>177</sup> Шуб, М., Бенин, В., и др. (2019). *Информационная эпоха: новые парадигмы культуры и образования*. Уральский Университет.

<sup>178</sup> Кириллова, Н. (2016, Сентябрь 10). *Экранная культура как конструктор «виртуальной реальности»*. Современная Наука: Актуальные Проблемы Теории И Практики <http://www.nauteh-journal.ru/files/7ccf75d8-6d5b-4746-9bf1-b0decae63a2c>

<sup>179</sup> Разлогов, К. (2005). *Новые аудиовизуальные технологии*. Едиториал УРСС.

<sup>180</sup> Хилько, Н. (2001). *Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении Личности*. СФРИК.

აუდიოვიზუალური შემოქმედების დიჯიტალიზაცია და ტექნოლოგიური გარდაქმნები საინტერესო და რთული პროცესებია, შესაბამისად, ამ სიახლესთან ერთად ბევრი კითხვა ჩნდება. მაგალითად, საინტერესოა რა ფორმით ქმნის ციფრული ეკრანი მომავალს? ეკრანული კულტურის ტექნოლოგიური ტენდენციები როგორ აყალიბებს მომავლის ჰიბრიდულ რეალობას? რამდენად მოქმედებს აუდიოვიზუალური კულტურა ციფრული ტექნოლოგიის მართვაზე და როგორ აპირებს მის ფორმირებას?

- დავიწყოთ იმით, რომ თანამედროვე სამყაროში აუდიოვიზუალური ტექნოლოგია გახდა კომუნიკაციის, განათლების, გართობის ერთ-ერთი შეუცვლელი დომინანტი სოციალურ-კულტურული საქმიანობის სისტემაში. ტექნოლოგიების განვითარებასთან ერთად, ეკრანი უფრო მრავალმხრივი, იმერსიული და ინტეგრირებული ხდება ჩვენს გარემოში. ეკრანი ვითარდება და უფრო პერსონალიზებულ, ინტერაქტიულ და დაუნაწევრებელ გამოცდილებას გვთავაზობს.
- ეკრანის კულტურის ტექნოლოგიური ტენდენციები იწვევს ჰიბრიდული რეალობის გაჩენას, სადაც ფიზიკური და ციფრული სამყარო ერთმანეთს ერწყმის. გაძლიერებული და შერეული რეალობების ტექნოლოგიები ახორციელებენ ციფრულ ინფორმაციის ზედდებას ფიზიკურ გარემოზე, იმერსიული და ინტერაქტიული გამოცდილების შესაქმნელად. ფიზიკურ და ციფრულ სფეროებს შორის საზღვრების ნიველირება ღრმა გავლენას ახდენს სხვადასხვა ინდუსტრიებზე, მათ შორის განათლებაზე, ჯანდაცვაზე, წარმოებაზე, გართობაზე და ა.შ.
- აუდიოვიზუალური კულტურა მნიშვნელოვან როლს ასრულებს ციფრული ტექნოლოგიების მართვის ჩამოყალიბებაში. სტრიმინგ პლატფორმების, სოციალური მედიის და მომხმარებლის მიერ გენერირებული კონტენტის ზრდამ შეცვალა ის, თუ როგორ მოვიხმართ და ვაწარმოებთ აუდიოვიზუალურ მედიას. კონტენტის შემქმნელები და ტექნოლოგები იყენებენ ხელოვნური ინტელექტის და კომპიუტერული ხედვის მიღწევებს კონტენტის შექმნის, გავრცელების, პერსონალიზაციის გასაუმჯობესებლად. უფრო მეტიც, აუდიოვიზუალური კონტენტი განაპირობებს ინოვაციას ისეთ სფეროებში, როგორც ვირტუალური წარმოება, რეალურ დროში რენდერირება და დიპფეიკი (გამოსახულების ან ხმის სინთეზის ტექნიკა ხელოვნური ინტელექტის საფუძველზე).

აუდიოვიზუალური ტექნოლოგია საშუალებას აძლევს საზოგადოებას, რომ გააცნობიეროს საკუთარი შემოქმედებითი იდეები ვირტუალურ სამყაროში. ის ხელს უწყობს მეხსიერების, რეაქციის, ინტელექტის, ლოგიკის, ყურადღების, აღქმის და წარმოსახვის განვითარებას.<sup>181</sup>

---

<sup>181</sup> Nicolaou, C., Matsiola, M., Kalliris, G. (2019, July). *Technology-enhanced learning and teaching methodologies through audiovisual media*. ResearchGate. [https://www.researchgate.net/publication/334647397\\_Technology-Enhanced\\_Learning\\_and\\_Teaching\\_Methodologies\\_through\\_Audiovisual\\_Media](https://www.researchgate.net/publication/334647397_Technology-Enhanced_Learning_and_Teaching_Methodologies_through_Audiovisual_Media)

აუდიოვიზუალური შემოქმედების წარმოების ოპტიმიზაციამ გამოიწვია „მასობრივი კულტურის“ სემენტის მნიშვნელოვანი გაფართოება, რომელიც ერთგვარი ინდუსტრიაა. ნებისმიერი ინდუსტრიის მსგავსად, ის ავითარებს აუდიოვიზუალური პროდუქტის შექმნის გარკვეულ ტექნოლოგიას, რაც იწვევს მრავალი მხატვრული კომპონენტის ნიველირებას. ანუ ტექნოლოგია ხშირად იწვევს აუდიოვიზუალური პროდუქტის არა მხოლოდ ფორმის, არამედ შინაარსის კარნახს.<sup>182</sup> თანამედროვე მედიის ცნობილმა მკვლევარმა მ. მაკლუენმა ამ პრობლემაზე რადიკალური მოსაზრება გამოთქვა. მისი აზრით, ტექნიკური კომპონენტი რეალურად განსაზღვრავს ინფორმაციის შინაარსობრივ და ემოციურ ასპექტს. სწორედ ეს აზრია გამოთქმული მის ცნობილ გამონათქვამში “The Medium Is The Message”. მაკლუენს მტკიცებულებად, რომ ინფორმაციის მიწოდების მეთოდი უკვე მესიჯია, მაგალითისთვის მოჰყავს ფილმის აღქმა: „კინოს შინაარსი არის რომანი, პიესა ან ოპერა. კინემატოგრაფიული ფორმის ეფექტი არ არის დაკავშირებული მის პროგრამულ შინაარსთან“.<sup>183</sup> რა თქმა უნდა უდავოა, რომ სიბნელეში თეთრ ეკრანზე გამოსახულ სხვადასხვა მოძრავ სურათებს, განსაკუთრებული ხიბლი აქვთ. მაგრამ ეს შეიძლება ჩაითვალოს მხოლოდ ფენომენის ნაწილად. იმის მტკიცება, რომ ფორმის გავლენა არანაირად არ არის დაკავშირებული ფილმის შინაარსთან, შესაძლოა დასაფიქრებელი იყოს. მაგალითად, თუ დიდ მონიტორში ვუყურებთ მხატვრულ ნაწარმოებს, ისიც შეძლებს ძლიერი შთაბეჭდილების მოხდენას ჩვენზე. უფრო მეტიც, ეკრანის სივრცის მხატვრული ინტერპრეტაცია, იდეოლოგიური და მხატვრული შინაარსი, აბსოლუტურად განსხვავებულად იმოქმედებს მაყურებლის შეხედულებებზე, შეგრძენებებზე, ემოციებზე, აღქმაზე, გონებასა და გრძნობებზე.

ეკრანი ჩვენი ყოველდღიური ცხოვრების განუყოფელ ატრიბუტად იქცა და ამის ნათელი მაგალითი მისი ტოტალური გამოყენებაა. საინტერესოა ის ფაქტი, რომ ზოგიერთი თანამედროვე ფილოსოფოსი და კულტუროლოგი თვლის, რომ საგანგაშოა ეკრანის საყოველთაოობა. მაგალითად ჟ. ბოდრიარი აღნიშნავს „...გამოსახულებას აღარ შეუძლია წარმოიდგინოს სინამდვილე, რადგან იგი თვითონ გახდა რეალური, არ შეუძლია აჯობოს მას, გარდაქმნას, იოცნებოს მასზე, რადგან ის თავად გახდა ვირტუალური რეალობა... რეალობა განიდევენა რეალობიდან. ალბათ მხოლოდ ტექნოლოგია რჩება ერთადერთ ძალად, რომელიც კვლავ აკავშირებს რეალობის გაფანტულ ფრაგმენტებს“...<sup>184</sup> რა თქმა უნდა, ბოდრიარის მოსაზრება ღრმად დასაფიქრებელია, თუმცა აღსანიშნავია, რომ ყველაფრის მიუხედავად, ეკრანი სამყაროს ესთეტიკური სურათის არეკვლაა.

დღეს თამამად ვამბობთ, რომ XXI საუკუნე ტექნოგენური ცივილიზაციის ერაა. ამ ტექნოგენური ცივილიზაციის მუდმივი დომინანტი კი აუდიოვიზუალური შემოქმედებაა, რო-

<sup>182</sup> Poznin, V. (2014, June). *The Impact Of Technology On Screen Aesthetics*. Journals Eco-Vector. [https://journals.eco-vector.com/2074-0832/article/view/14832/en\\_US](https://journals.eco-vector.com/2074-0832/article/view/14832/en_US)

<sup>183</sup> McLuhan, M. (1994). *Understanding Media, The extensions of man*. MIT Press.

<sup>184</sup> Baudrillard, J. (2005). *The conspiracy of art*. (p. 120). Semiotext(e).

მელიც გამოიხატება ვიზუალურ გამოსახულებებში, მუდმივად ექსპერიმენტირებს და ფოკუსირდება ახალი სივრცის შექმნაზე, რომლის პულსი და დინამიკა ორიენტირებულია მაქსიმალურად იდეალურისკენ. „ტექნოგენური აუდიოვიზუალური კულტურა განასახიერებს ურთიერთქმედების შედეგებს არტეფაქტებით. ტექნოლოგიური სივრცის შექმნისას აუდიოვიზუალურ სფეროში, უნდა გვახსოვდეს, რომ ბუნებრივი გარემო თავად ხდება ტექნოლოგიის შექმნის ელემენტი“.<sup>185</sup>

თანამედროვე სამყაროში, გლობალური გამოწვევებისას, კაცობრიობის წინაშე აუდიოვიზუალურმა კულტურამ მნიშვნელოვანი მისია ითავა. მან ძალიან სწრაფად განიცადა ტრანსფორმაცია და თითქმის ყველა პროფესიის ადამიანის ერთგული მსახური გახდა. იზოლაციის პერიოდში წარმოგვიდგინა ბევრი ნოვატორული გამოგონება. აღსანიშნავია, რომ მასშტაბურმა დიჯიტალიზაციამ, ახალ ტექნოლოგიებთან ერთად, როგორებიცაა ვირტუალური და გაძლიერებული რეალობები, დაჩქარებულად დაიწყო კულტურული გამოცდილების ახალი ფორმების შექმნა. ასე რომ, გლობალური გამოწვევებისას ეკრანული კულტურა გახდა კომუნიკაციის, ადამიანური ურთიერთობების, თანამედროვე ცივილიზაციის ფლაგმანი.<sup>186</sup>

კაცობრიობის და ტექნოლოგიების ურთიერთობა რთული და ზოგჯერ შემაშფოთებელია. ხშირად დავფიქრებულვართ, თუ რა მისია აქვს ჩვენს ცხოვრებაში ტექნოლოგიებს. თუმცა ფაქტია, რომ ისტორიის ხანგრძლივი პერიოდის განმავლობაში ეს ურთიერთობა განიხილებოდა სხვადასხვა კულტურულ სახეებსა თუ კონტექსტებში. ტექნოლოგია გვაძლევს არა მხოლოდ კომუნიკაციის და თვითგამოხატვის ახალ მექანიზმებს, არამედ მუდმივად განვითარებად სოციალურ გარემოს. ტექნოლოგიასთან ადამიანის ურთიერთქმედების კონცეფციიდან წარმოიშვა მდელვარება კაცობრიობის შესაძლო დასასრულის შესახებ. იმის მიუხედავად, რომ ეს შეიძლება ტექნოლოგიური პროგრესის საწინააღმდეგო ექსტრემალურ შეხედულებად აღიქმებოდეს, მსგავსი შიშები, სამწუხაროდ, დღესაც არსებობს. ჩვენს ყოფიერებაში ტექნოლოგიების გამოყენების მომხრე და მოწინააღმდეგე ზოგიერთი ძლიერი არგუმენტი მოყვანილია უტოპიურ ან დისტოპიურ ტექსტებში. კინემატოგრაფია მრავალი ათწლეულის მანძილზე იყო ამ არგუმენტების მასობრივი აუდიტორიისთვის მიტანის საშუალება, როგორც მისი ისტორიული კონტექსტის, ისე სამომავლო შესაძლებლობების თვალსაზრისით. ტექნოლოგია ან ახალი მედია, სხვადასხვა დროს, ნაჩვენები იყო როგორც კაცობრიობის მხსნელი ან დამანგრეველი, ზოგჯერ ორივე ერთდროულად.<sup>187</sup>

<sup>185</sup> Хилько, Н. (2001). *Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении Личности*. (ст. 11). СФРИК

<sup>186</sup> ჭანტურია, თ. (2023). *ეკრანული კულტურა - თანამედროვე ცივილიზაციის ფლაგმანი*. სახელოვნებო მეცნიერებათა დიეზანი. თბილისი, „კენტავრი“, № 2 (92).

<sup>187</sup> McBride, P. (2017, May 1). *A critical analysis of blade runner as a resource for speculation on the possibilities of new media and cyberspace*. Paul McBride. <https://paulmcbride.me/2017/05/01/essay-a-critical-analysis-of-blade-runner-as-a-resource-for-speculation-on-the-possibilities-of-new-media-and-cyberspace/>

ამერიკელი ფილოსოფოსი, მხატვარი, კინოსა და მედიის მკვლევარი, დ. როდოვიკი, თავის ნაშრომში “Audiovisual Culture and Interdisciplinary Knowledge” წერს: „რასაც მე ვუწოდებ აუდიო-ვიზუალურს, არის თანამედროვე ყოველდღიური ცხოვრების მნიშვნელოვანი და გლობალური ასპექტი, რომელიც... განიმარტება, როგორც პროგრესულ ტექნოლოგიაზე ორიენტირებული კულტურა“. ამ საინტერესო მოსაზრების შემდეგ ის ასევე დასძენს, რომ „მხოლოდ ინტერდისციპლინურ კრიტიკულ აზროვნებას შეუძლია აითვისოს ძალაუფლების ურთიერთობები და წინააღმდეგობის სტრატეგიები, რომლებიც წარმოიქმნება აუდიოვიზუალურ კულტურაში“.<sup>188</sup>

კულტურის ინტერდისციპლინურმა კრიტიკამ ყურადღება უნდა მიაქციოს ახალი ტექნოლოგიების მოხმარებასა და გამოყენებაში არსებულ ნიუანსებს, როგორც სასიკეთოდ, ისე ცუდი მიზნებისთვის, ასევე შემოქმედებით და დემოკრატიულ შესაძლებლობებს. აუდიოვიზუალური კულტურის ფეისი კვლავ ღია რჩება პოლიტიკური, ინტელექტუალური გამოწვევისთვის და გადამისამართებისთვის. ტექნოლოგიის გამოყენება ყოველთვის მოითხოვს სპეციალიზებულ ცოდნას. აღსანიშნავია, რომ მხოლოდ დიალექტიკური აზროვნება მოგვცემს საშუალებას შევქმნათ ძალაუფლების ფუნქციონირების და წინააღმდეგობის სტრატეგიების ახალი გზები.<sup>189</sup>

აუდიოვიზუალური შემოქმედების ექსპრესიული, ტექნიკური ელემენტების ანალიზი და კრიტიკული ცნობიერების ფორმირება ხელს უწყობს სოციალური აზროვნებას, გარემოს შეფასებას, ანალიზს და რეფორმირებას. ეს საშუალებას იძლევა გამოვიკვლიოთ პრაქტიკის, რეპრეზენტაციის და სიმბოლური ენების ნაკრები, რომლებიც დაკავშირებულია აუდიოვიზუალური კომუნიკაციის პროცესებთან, მათ სპეციფიკურ რეჟიმებთან, საშუალებებთან, კონკრეტულ სოციალურ კონტექსტში. თანამედროვე მედია მკვლევრების (ბ. ჰეგედორნის<sup>190</sup>, ს.ზაუერის<sup>191</sup>, ა. ნორიეგას<sup>192</sup>, რ. პოტერის<sup>193</sup>, რ. ენტმანის<sup>194</sup>) პრიორიტეტულ ინტერესებს მიეკუთვნება აუდიოვიზუალური დისკურსების და ნარატივების შესწავლა, კომუნიკაციის და წარმოდგენის ფენომენების გამოკვლევა, რათა გასაგები იყოს აუდიოვიზუალური პროდუქტების და მედიის ურთიერთობა წარმოების, გავრცელების, მოხმარების, გამოყენების კონტექსტში.

ზოგადად, აუდიოვიზუალური კულტურის ტიპების ისტორია შეესაბამება კომუნიკაციის საშუალებების განვითარების ზოგად მიმართულებებს, სადაც ახალი საშუალებები უფრო და

---

<sup>188</sup> Rodowick, D. (1995). *Audiovisual Culture and Interdisciplinary Knowledge*. Johns Hopkins University Press.

<sup>189</sup> ჭანტურია, თ. (2020). *კვანთული ხელოვნების ევოლუცია და თანამედროვე ტენდენციები*. სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი. თბილისი, „კენტავრი“, №4 (85).

<sup>190</sup> Berber Hagedoorn. <https://berberhagedoorn.wordpress.com/publications/>

<sup>191</sup> University of Groningen. <https://www.rug.nl/staff/s.c.sauer/research?lang=en>

<sup>192</sup> UCLA Chicano Studies Research Center. <https://www.chicano.ucla.edu/research/hate-speech-media>

<sup>193</sup> Media School, Indiana University. <https://mediaschool.indiana.edu/people/profile.html?p=rfpotter>

<sup>194</sup> George Washington University. <https://elliott.gwu.edu/robert-entman>

უფრო ადაპტირდება რეალობის ფაქტების ობიექტურ, დეტალურ რეპროდუცირებასთან, ხოლო ყოფილი სახეობები იღებენ თავიანთი ღრმა და განზოგადებული გააზრების ფუნქციას. აუდიოვიზუალური კომუნიკაციის შესაძლებლობების მუდმივ გართულებას ისეთი დიდი მნიშვნელობა აქვს, რომ შესაძლებელია თვალყური ვადევნოთ კულტურის იერსახის არსებულ ცვლილებას, აუდიოვიზუალური სახეობების თანაფარდობის ცვლილებასთან ერთად. ანუ მისი მდგომარეობა და დაკავშირებული ხელოვნების ფორმები გადაიქცევა მოცემული ისტორიული, კულტურული ეპოქის სტილისტურ მახასიათებლებად.

სამეცნიერო კონტექსტში აუდიოვიზუალური კულტურის ტექნოგენურობა, შეიძლება ჩაითვალოს ცივილიზაციის ერთ-ერთ ყველაზე მნიშვნელოვან ღირებულებად. თვალსაჩინოა მისი როლი კულტურათაშორისი ურთიერთქმედების, ახალი ცოდნის გენერირების და თანამედროვე საზოგადოების სტიმულაციის პროცესებში; ასევე, მსოფლმხედველობრივი პრინციპების და ცივილიზაციური განვითარების სტრატეგიების მიხედვით, როგორც თანამედროვე გლობალური კრიზისების დაძლევის პირობა.

ძალიან მნიშვნელოვანია აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიის, როგორც ფუნდამენტური ფილოსოფიური კატეგორიის ცნების დამუშავება, მატერიალური სისტემების ზოგადი ტექნიკური პრეზენტაცია, მისი ფენომენების მრავალფეროვნების შეჯამება და კლასიფიკაცია. ასევე, აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიების სამეცნიერო საფუძველის შესასწავლად აუცილებლად უნდა მოხდეს ტექნოლოგიის ფუნქციების გააზრება იმ თვალსაზრისით, თუ რა მნიშვნელობა აქვს ამ ყოველივეს საზოგადოების არსებობის და განვითარებისთვის. აშშ-ის ხელოვნების და მეცნიერებათა აკადემიის საბჭოს წევრი, კომპიუტერული მეცნიერი და პროგრამული უზრუნველყოფის ინჟინერი, Google-ს დირექტორთა საბჭოს თავმჯდომარე ე. შმიდტი გამოთქვამს აზრს: „ტექნოლოგიის წყალობით ყველა უფრო ჭკვიანი ხდება... და ადამიანების გაძლიერება ტექნოლოგიური პროგრესის საიდუმლოა“.<sup>195</sup>

ტექნოგენურ ცივილიზაციის ეპოქაში აუდიოვიზუალური კულტურა ხდება მსოფლმხედველობრივი დამოკიდებულებების და ცხოვრებისეული სტრუქტურების ფორმირების ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი ფაქტორი, რომელიც განსაზღვრავს ადამიანის დამოკიდებულებას სამყაროსადმი. იგი აყალიბებს სამყაროს სურათს, წარმოაჩენს მას როგორც ობიექტების სისტემას, რომელიც ვითარდება ბუნებრივი კანონების შესაბამისად.

ევრანული შემოქმედების სპეციფიკური კვლევებისას კონცეპტუალური რადიკალიზმით გამოირჩევა მ. მაკლუენის „კომუნიკაციურ-ცენტრისტული“ პოზიცია, რომელიც აცხადებს კაცობ-

<sup>195</sup> Sanders, I. (2015, January 22). *17 Quotes on the future of technology from Davos 2015*. World Economic Forum. <https://www.weforum.org/agenda/2015/01/17-quotes-on-the-future-of-technology-from-davos-2015/>



რიობის სენსუალური გაერთიანების ეპოქას მისტიკურ-მითოლოგიურ უტოპიაში კულტურული უნივერსუმის – სხეულის ხმოვან-ხედვითი და სხვა ელექტრონული საკომუნიკაციო საშუალებების აბსოლუტური განვითარების ხარჯზე. ამავდროულად, აუდიოვიზუალური კულტურის პრაქტიკა მხარს უჭერს კულტურული აზროვნების ყველა სფეროს, რომელიც ხაზს უსვამს თანამედროვე კულტურის პლურალისტურ ტენდენციებს (დიალოგიზმი, ახალი ეკლექტიციზმი, პოსტმოდერნიზმი).<sup>196</sup>

ტექნოგენური ცივილიზაციის წარმატებებმა, ტექნიკურმა და ტექნოლოგიურმა ინოვაციებმა, ადამიანების ცხოვრების ხარისხის გაუმჯობესებამ წარმოშვა იდეა, რომ ეს არის ადამიანის განვითარების მთავარი გზა. ორმოცდაათი წლის წინ, ცოტა თუ იწინასწარმეტყველებდა, რომ ტექნიკური პროგრესის ტრექტორია და მისი თანმხლები ღირებულებითი სისტემა პოტენციურად შეძლებდა კაცობრიობის კრიტიკულ წერტილამდე მიყვანას, სადაც ამ ცივილიზაციის შემდგომი განვითარების რესურსები ამოიწურებოდა. ეკონომიკური თუ სოციალური მიზნების განსახორციელებლად მომავლის ფორმირება საზოგადოების ერთ-ერთი ფუნდამენტური გამოწვევაა. ტექნოლოგია მთავარია ამ გამოწვევის დასაკმაყოფილებლად და მისი როლი, როგორც ჩანს, ასეთივე მნიშვნელოვანი იქნება მომავალშიც.<sup>197</sup>

აუდიოვიზუალური პროცესები სიმბიოტურია. მის სტრუქტურებში წარმოდგენილი ხელოვნების სხვადასხვა სფეროდან მიღებული შედეგი არის მაყურებლის სიამოვნება, გატაცება და ერთგვარი სენსორული ექსპედიცია. გამოსახულების კომპოზიციაში არასოდეს ქრება მიზიდულობა, გაოცება, ჰიპნოზირება, აბსტრაქტულობა, მისტიკურობა, ინტელექტუალურობა – ეს არის ეკრანული ზღაპარი, რომელიც ყოველთვის ახერხებს მაყურებლის ბოლომდე ჩაძირვას. ისიც უნდა აღინიშნოს, რომ ეკრანული შემოქმედების სპეციფიკას განსაზღვრავს მისი სემიოტიკური ბუნება და ტექნიკური საშუალებები – მაღალი ინფორმაციულობა, სიჩქარე, გრძნობების სიმარტივე, დამაჯერებლობა, ფიგურალური აღქმა. საინტერესოა ნ.ხილკოს მოსაზრება ვიზუალურ შემოქმედებაზე, ის წერს: „ვიზუალური კულტურა არის მხატვრული და კომუნიკაციური სივრცის ფორმირების საშუალება, რომელიც მოიცავს პერცეპტუალურ-ესთეტიკურ, ინტერპრეტაციულ, რეპროდუქციულ-კომუნიკაციურ, პროდუქტიულ-მხატვრულ, რეფლექსურ, შემეცნებით-კვლევით და ეთნოკულტურულ კომპონენტებს, რომლებიც აგებულია პიროვნული და მხატვრული ასპექტების ერთობის განვითარებაზე“.<sup>198</sup>

<sup>196</sup> Шамшин, Л. (2016). Аудиовизуальная культура: вчера, сегодня, завтра. (Лекция).

<sup>197</sup> OECD Publishing., Stevens, B. (1998). *21st Century technologies: promises and perils of a dynamic future*. Organization for Economic.

<sup>198</sup> Хилько, Н. (2001). *Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении личности*. (ст. 92). СФРИК.

ეკრანის შეფასებისას ნიუ-იორკის საქალაქო უნივერსიტეტის კომპიუტერული მეცნიერების პროფესორი ლ. მანოვიჩი აღნიშნავს რომ, „სწორედ ეკრანის ყურებისას – მომხმარებელი განიცდის ვირტუალურ სივრცეში მოგზაურობის, სადღაც სხვაგან ფიზიკური ყოფნის ილუზიას ან უბრალოდ ეკრანის მისაღმების შეგრძნებას“.<sup>199</sup> რა თქმა უნდა ეკრანის და საზოგადოების ურთიერთობა საკმაოდ რთული და საინტერესო პროცესია. შეიძლება ითქვას, რომ ეკრანის დამოკიდებულება თითოეული მაყურებლის მიმართ ინტიმურია და საინტერესო რიტუალს გავს. მაგალითად, ნ. ხილკოს აზრით: „ეკრანის მხრიდან დიალოგური ურთიერთობა, რომელიც მაყურებელს აქვს აუდიოვიზუალურ ინფორმაციასთან, ქმნის პირობებს, როდესაც არა მხოლოდ ეკრანი აკონტროლებს მაყურებელს, არამედ მაყურებელს შეუძლია გარკვეულწილად აკონტროლოს ეკრანი“.<sup>200</sup>

აუდიოვიზუალური შემოქმედების მნიშვნელობაზე შესაძლოა ბევრი ვისაუბროთ და ლოგიკურია, რომ კითხვებიც უამრავი იქნება, თუმცა საზოგადოებისთვის ყველაზე მნიშვნელოვან და აქტუალურ კითხვად მაინც რჩება, თუ რა მოიტანა ზოგადად ხმოვან-ხედვითმა კულტურამ?

უპირველეს ყოვლისა, უნდა აღინიშნოს, რომ მან შექმნა ახალი ტიპის კომუნიკაცია, რომელიც გამოიხატა ინდივიდის თავისუფალი წვდომის შესაძლებლობაში „საინფორმაციო სივრცესთან“. სწორედ ინფორმაციის თავისუფალმა გავრცელებამ ჩაუყარა საფუძველი ახალ და განსხვავებულ აზროვნებას.

შეიძლება ითქვას, რომ სულ ცოტა ხნის წინ, ეკრანული კულტურის სიახლე იყო კომუნიკაციური პარადიგმა, რომელიც ავსებდა ადამიანებს შორის კომუნიკაციის ტრადიციულ ფორმებს – პირდაპირი კომუნიკაციის კულტურას და წერილობით კულტურას. თუმცა ომმა და კოვიდ-პანდემიამ, მძიმე ეკოლოგიურმა გარემომ დააჩქარა ციფრული ტექნოლოგიების როლის ზრდა კულტურულ სფეროში და გახდა აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი პარადიგმის ფორმირების საფუძველი, რომელიც სცილდება ტრადიციულს. ახალმა მოდელმა შექმნა უამრავი პლატფორმა და მისი გამოყენება შესაძლებელია სწავლების და პრაქტიკის სხვადასხვა სფეროში, როგორც დამხმარე საშუალება – ბიზნესში, განათლებაში, მედიცინაში, ხელოვნების სხვადასხვა დარგში და ა.შ.

ტექნოლოგიების და ეკრანის ექსპრესიულობის ფორმირების სხვადასხვა ეტაპის განხილვამ თუ შესწავლამ, დინამიკურად გაგვიყვანა თანამედროვე აუდიოვიზუალური კულტურის ორბიტაზე, ამ ახალი ცივილიზაციის აუდიოვიზუალური კულტურის ტექნოგენური განვითარება კი მუდმივი პროცესია.

<sup>199</sup> Manovich, L. *Selected Press*. Manovich. <http://manovich.net/>

<sup>200</sup> Хилько, Н. (2001). *Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении Личности*. (ст. 4). СФРИК.

## თავი IV. აუდიოვიზუალური კულტურა, როგორც გარემოსდაცვითი პრობლემების გადაჭრის ინსტრუმენტი

*„ჩვენ არ ვაცნობიერებთ, რომ როდესაც გარემოს ვანადგურებთ,  
ჩვენ ვანადგურებთ იმას, რაც რეალურად არის ჩვენი დიდი „მე“.*

**ფრენს მეთიუსი**

ფილოსოფიის, როგორც კვლევის სტრუქტურირებულ დისციპლინად, ჩამოყალიბებამდე დიდი ხნით ადრე კაცობრიობა ფლობდა ფილოსოფიურ პრიზმაში გარემოს აღქმის გენეტიკურ უნარს, რომელიც ასახავდა ღრმა და შემეცნებით კავშირს არსებობასა და სამყაროს შორის. არსებითად, ფილოსოფიური აზროვნება ბუნების, ცოდნის, ეთიკის, ცხოვრების აზრის შესახებ ფუნდამენტური კითხვების განხილვის კუთხით ადამიანის ინტელექტუალური ცნობისმოყვარეობის უნივერსალური და თანდაყოლილი ასპექტია. მას არ სჭირდება ოფიციალური აღიარება ან აკადემიური წოდება.<sup>201</sup>

თანამედროვე სამყაროში გაჩნდა ახალი დისციპლინა ეკოსოფია (ეკოფილოსოფია), რომელიც არის ეკოლოგიური ჰარმონიის ან წონასწორობის ფილოსოფია. ტერმინი შემოიღეს ფრანგმა პოსტსტრუქტურალისტმა ფილოსოფოსმა, ფსიქოანალიტიკოსმა ფელიქს გუატარიმ და XX საუკუნის გამორჩეულმა ნორვეგიელმა ფილოსოფოსმა, ეკოლოგმა და მთამსვლელმა, არნე ნესმა.<sup>202</sup>

ფელიქს გუატარის მიერ ტერმინის გამოყენება მისაღები იყო სოციალური თავისუფლების მომხრეებისთვის, რომელთა ბრძოლაში სოციალური და გარემოსდაცვითი სფეროების ურთიერთკავშირის შესაფასებლად, ეკოკონტექსტში, დომინირებდა XX საუკუნის სოციალური რევოლუციური პარადიგმა. ფ. გუატარი ეკოსოფიას განიხილავდა, როგორც ახალ სფეროს მონისტური და პლურალისტური მიდგომით.<sup>203</sup>

მოსაზრების – „ეკოსოფია არის ეკოლოგიური ჰარმონიის ან წონასწორობის ფილოსოფია“ – ავტორს არნე ნესს განიხილავენ XX საუკუნის ერთ-ერთ ყველაზე გავლენიან ინტელექტუალად. ის იყო მნიშვნელოვანი და შთამაგონებელი ფიგურა XX საუკუნის ბოლოს გარემოსდაცვითი მოძრაობის ფარგლებში. მას ეკუთვნის ტერმინი „ღრმა ეკოლოგია“ – გარემოსდაცვითი პრობლემებისადმი მიდგომა, რომელიც საკუთარ ფესვებს დასავლურ მმართველ საზოგადოებასა და მსოფლმხედველობაში ეძებს. მრავალი წლის განმავლობაში მან შეიმუშავა საკუთარი ეკოსოფია, რომელიც ეფუძნება დედამიწის მიმართ ყურადღებას, რასაც უწოდა „ეკოსოფია T“.

<sup>201</sup> Philosophy at Florida State University. *What is Philosophy?*

<https://philosophy.fsu.edu/undergraduate-study/why-philosophy/What-is-Philosophy>

<sup>202</sup> Open Air Philosophy. *Biography of Arne Naess*. <https://openairphilosophy.org/arne-naess/>

<sup>203</sup> New World Encyclopedia. (2017, April 5). *Felix Guattari*.

[https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Felix\\_Guattari](https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Felix_Guattari)

T – არის ადგილი, სადაც მან განავითარა თავისი მოძღვრების ძირითადი ნაწილი – ტვერგაშტაინი (ნორვეგია). არნე ნესი თვლიდა, რომ მეოცე საუკუნის გარემოსდაცვითი კრიზისი წარმოიშვა გარკვეული უთქმელი ფილოსოფიური წინაპირობების (სული-მატერია, სული-სხეული – ღირებულებითი დუალიზმი) და თანამედროვე დასავლურ განვითარებულ საზოგადოებებში არსებული დამოკიდებულების გამო.<sup>204</sup>

„დადგა ღრო, რომ გავუზიაროთ მთელი ჩვენი სიცოცხლე ტანჯულ დედამიწას, რათა გაღრმავდეს ჩვენი იდენტიფიკაცია სიცოცხლის ყველა ფორმასთან, ეკოსისტემებთან, გეასთან, ჩვენს ძველ ზღაპრულ პლანეტასთან“.<sup>205</sup> არნე ნესის ეს სიტყვები მართლაც გამოხატავს ღრმა, ამრეკლავ გრძნობას და ჩვენს დამოკიდებულებას დედამიწის და მისი ყველა მაცხოვრებლის მიმართ. მისი აქცენტი ჩვენი იდენტიფიკაციის გაღრმავებაზე სიცოცხლის ყველა ფორმასთან, ეკოსისტემებთან და „გაიას“ კონცეფციასთან ასახავს მოწოდებას ჩვენი პლანეტის სიცოცხლის რთული ქსელის და ღრმა კავშირების გაგებისკენ. ამ სახის ეკოლოგიური ცნობიერება არის „ღრმა ეკოლოგიის“ ცნება, რომელიც მხარს უჭერს უფრო ჰარმონიულ და მდგრად თანაარსებობას ბუნებრივ სამყაროსთან. ნესის სიტყვები გვახსენებს სიცოცხლის მრავალფეროვანების პატივისცემის და მასზე ზრუნვის მნიშვნელობას.

„ღრმა ეკოლოგიის“ ფილოსოფია ხელს უწყობს ადამიანის დამოკიდებულების რადიკალურ ცვლილებას ბუნების მიმართ და მხარს უჭერს უფრო ჰარმონიულ, მდგრად თანაარსებობას ბუნებრივ სამყაროსთან. ანესს სჯეროდა ჩვენს პლანეტაზე მცხოვრები არსებების და ეკოსისტემების თანდაყოლილი ღირებულების აღიარების მნიშვნელობა, რაც ხელს უწყობს უფრო ეკოცენტრული მსოფლმხედველობის განვითარებას. არნე ნესის წვლილმა გარემოსდაცვით ეთიკასა და ფილოსოფიაში გრძელვადიანი გავლენა იქონია გარემოსდაცვით მოძრაობაზე.

ეკოფილოსოფია, როგორც გარემოს ფილოსოფია, არის ფილოსოფიის მიმართულება, რომელიც ფოკუსირებულია ადამიანებს და ბუნებრივ გარემოს შორის ურთიერთობაზე. იგი ცდილობს შეისწავლოს და გაიგოს ბუნებრივ სამყაროსთან ჩვენი ურთიერთობის ფილოსოფიური, ეთიკური და მეტაფიზიკური ასპექტები.

ეკოსოფია ხშირად იყენებს ინტერდისციპლინურ მიდგომას, შეხედულებებს ეკოლოგიის, ბიოლოგიის, ეთიკის, სოციოლოგიის, ფსიქოლოგიის და სხვა სფეროებიდან, რათა უზრუნველყოს გარემოსდაცვითი საკითხების ყოვლისმომცველი გაგება.

მთლიანობაში, ეკოსოფია ცდილობს ხელი შეუწყოს ადამიანსა და ბუნებრივ გარემოს შორის უფრო ჰარმონიულ და მდგრად თანაარსებობას, მათი ურთიერთობის ღრმა ეთიკური და

<sup>204</sup> Open Air Philosophy. *Biography of Arne Naess*. <https://openairphilosophy.org/arne-naess/>

<sup>205</sup> Arne Naess. (2023, June 29). Deep Ecology Immersions. <https://www.deepecology.org.au/tag/arne-naess/>

ფილოსოფიური საკითხების განხილვით. მისი ერთ-ერთი მთავარი საზრუნავი გარემოსდაცვითი ეთიკაა – როგორ უნდა მოექცნენ ადამიანები სამყაროს. განიხილავს საკითხებს, როგორებიცაა ბუნების მორალური ღირებულება, არაადამიანური ერთეულების უფლებები (მაგ., ცხოველები, ეკოსისტემები) და ჩვენი პასუხისმგებლობა გარემოს მიმართ.<sup>206</sup>

ცნობილი ამერიკელი რომანისტი, პოეტი, ესეისტი, გარემოს დაცვის აქტივისტი, კულტურის კრიტიკოსი ვენდელ ბერი წერს: „დედამიწის მოვლა – ჩვენი ყველაზე უძველესი, ყველაზე ღირსეული და ბოლოს და ბოლოს ყველაზე სასიამოვნო პასუხისმგებლობაა. ჩვენი ერთადერთი იმედი არის შევინარჩუნოთ ის, რაც მისგან დარჩა და წვლილი შევიტანოთ მის განახლებაში“.<sup>207</sup>

ტექნოლოგიურ ეპოქაში აუდიოვიზუალურ კულტურაში ეკოსოფიის ინტეგრირება და მათ შორის თანამშრომლობის ხელშეწყობა შეიძლება იყოს მძლავრი ვექტორი გარემოსდაცვითი ცნობიერების, ეთიკის და მდგრადი ღირებულებების ხელშეწყობისთვის, მედიისა თუ ხელოვნების საშუალებით.

ბევრ პრობლემას, რომელსაც ვაწყდებით, პიროვნულიდან გლობალურამდე, კულტურული განზომილება აქვს. პროგრესის გზაზე მსოფლიო კულტურის ამჟამინდელი მდგომარეობა, მეცნიერების და კულტუროლოგიების მხრიდან ფასდება როგორც კრიზისული (ი. ლევინი, 2017, ნ. ორესკესი, 2010, ნ. ჰარარი, 2017). ტექნოგენური ცივილიზაციის განვითარება მიუახლოვდა კრიტიკულ ეტაპებს. მან ამოწურა განვითარების რეზერვები და წარმოშვა მთელი რიგი პრობლემები, რომელთა გადაჭრაც შეუძლებელია ახალი ტიპის ცივილიზაციის ჩამოყალიბებამდე. შვედი ფილოსოფოსი, ოქსფორდის უნივერსიტეტის პროფესორი ნიკ ბოსტრომი, თავის ნაშრომში “Superintelligence”, გამოთქვამს აზრს, რომ „ახალი იდეები და ტექნოლოგიები განვითარდება საშინელი სისწრაფით და მეგა-დედამიწაზე არსებული გლობალური ცივილიზაცია გახდება თავისუფლად ინტეგრირებული კოლექტიური სუპერინტელექტი“.<sup>208</sup> ამ მოსაზრებაში ბოსტრომი ითვალისწინებს მომავლის სცენარს, სადაც ახალი იდეები და ტექნოლოგიები სწრაფად ვითარდება, წარმოქმნის გლობალურ ცივილიზაციას, რომელიც აყალიბებს თავისუფლად ინტეგრირებულ კოლექტიურ სუპერინტელექტს. ბოსტრომის ეს კონცეფცია ასახავს ტექნოლოგიური წინსვლის პოტენციურ ტრაექტორიას და მის გავლენას კაცობრიობის მომავალზე.<sup>209</sup>

<sup>206</sup> Antonioli, M. (2018, October 1). *What is Ecosophy?* Institute for Interdisciplinary Research into the Anthropocene. <https://iiraorg.com/2021/10/12/what-is-ecosophy/>

<sup>207</sup> Goodreads. *Berry, W.* [https://www.goodreads.com/author/quotes/8567.Wendell\\_Berry](https://www.goodreads.com/author/quotes/8567.Wendell_Berry)

<sup>208</sup> Bostrom, N. (2014) *Superintelligence*. Oxford University Press. p. 56.

<sup>209</sup> ჭანტურია, თ. (2023). *ეკრანული კულტურა – თანამედროვე ცივილიზაციის ფლაგმანი*. სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი. თბილისი, „კენტავრი“, № 2 (92).

ბოლო ათწლეულის გამანადგურებელმა მოვლენებმა, მათ შორის ბუნებრივმა (მიწისძვრები, წყალდიდობები, ტყის ხანძარები და სხვ.) და ხელოვნურმა (ომები, გარემოს დაბინძურება, კიბერუსაფრთხოების დარღვევა და სხვ.) კატასტროფებმა, პანდემიებმა (Swine Influenza, Covid-19), ლოკალურმა კატასტროფულმა ეპიდემიებმა (Ebola), არა მხოლოდ სოციალური ქაოსი შემოიტანეს ცხოვრების რიტმში, არამედ დათესეს სოციალური შიში, რამაც დაარღვია სქემა – გეო-, ბიო- და სოციოსფერო, დაანგრია ადამიანის განვითარების კოევოლუციური პროცესები. ამ სფეროების ურთიერთკავშირების გაანალიზებისას, ჩვენ შეგვიძლია უფრო ჩავუღრმავდეთ ბუნებრივი და ადამიანის მიერ გამოწვეული კატაკლიზმების, პანდემიების, ადგილობრივი მომაკვდინებელი ეპიდემიების ზემოქმედებას ადამიანის განვითარებასა და საზოგადოების ფუნქციონირებაზე.

ზემოთაღნიშნული პროცესები გახდა ისეთი მოვლენების განვითარების საფუძველი, როგორებიცაა: სოციალური ქაოსი (სამოქალაქო არეულობა, საპროტესტო აქციები, დემონსტრაციები და ა.შ.), სოციალური შიში (ვირუსებით დაინფიცირების და ომის შედეგების განცდის შიში), საზოგადოებრივი წესრიგის მოშლა (კრიმინალი, მარცვა, ძალადობა), სოციალური ერთობის რღვევა (ინსტიტუტების, საზოგადოების და თანამოქალაქეებისადმი ნდობის შემცირება, გაუცხოება, იზოლაციის განცდა).<sup>210</sup> მნიშვნელოვან პრობლემად იქცა სტიგმატიზაცია – უსამართლო, მიზანმიმართული დისკრიმინაციის და დეზინფორმაციის გამო. მაგალითად, გარკვეული რეგიონების მოსახლეობა ან ეთნიკური ჯგუფები შეიძლება დაადანაშაულონ დაავადების გავრცელებაში ან კონფლიქტის ზონებში მტრებად შერაცხონ. გამოვლინდა ფსიქოლოგიური დისტრესი (უიმედობა, ეგზისტენციალური შეშფოთება, სოციალური იზოლაცია და სხვ.).<sup>211</sup>

დღევანდელ სამყაროში ადამიანის არსებობისთვის აუცილებელია ახალი ღირებულებითი ორიენტირების შექმნა, ბუნებისადმი განსხვავებული დამოკიდებულების ჩამოყალიბების ხელშეწყობა და გარემოს შესანარჩუნებლად რესურსების რაციონალური გამოყენება. ეს გამოწვევები მჭიდროდ არის დაკავშირებული მზარდ დიჯიტალიზაციასთან. ეტაპობრივად ხდება ციფრული ეკო-ცივილიზაციის განვითარება, ახალი მეთოდების და პარადიგმების ძიება, რაც საშუალებას იძლევა აღდგეს ეკოლოგიური საზოგადოების ცხოვრების და კულტურის ხარისხი.

ბუნების სიმშვიდე და სიდიადე არა მხოლოდ აზროვნების აკვანია, არამედ ცხოვრების მაღალი ხარისხის შეუცვლელი ელემენტია. ბუნების სილამაზის შესანარჩუნებლად აუცილებელია ეკონომიკური კეთილდღეობა და სოციალური სტაბილურობა. მეცნიერების და ტექნოლოგიების გამოყენებით, ეკოლოგიური ცივილიზაციის თანამედროვე კონცეფცია არის ადამიანის და

<sup>210</sup> Klein, N. (2008) *The Shock Doctrine: The Rise of Disaster Capitalism*. Picador.

<sup>211</sup> Bauman Z. (2006) *Liquid Fear*. Polity.

ბუნების ერთიანობა. სწორედ ეს არის „ადამიანსა და ბუნებას, ადამიანსა და ადამიანს, ადამიანსა და საზოგადოებას შორის ჰარმონიის იდეალური წინაპირობა“.<sup>212</sup>

თანამედროვე კულტურის განვითარების პროცესები, მათი შეფასება სოციალურ და ჰუმანიტარულ კვლევებში სულ უფრო მეტად არის დაკავშირებული ახალ ტექნოლოგიებთან, მენეჯმენტის, პროექტების ხელშეწყობის ფუნქციურ-ინსტრუმენტულ ფორმებთან. ანალიტიკოსები თვლიან, რომ კულტურის განვითარება მთავარი ფაქტორია ადამიანის შესაძლებლობების გაუმჯობესებაში. ამავდროულად, ეს არის ადამიანს და სამყაროს შორის ევოლუციური ურთიერთობების პროცესი, პლანეტარული არსებობის განვითარების პირობა, რაც ახალ საფეხურზე ასვლის საშუალებას იძლევა.<sup>213</sup> თანამედროვე ეკოლოგიური კრიზისი, ფაქტობრივად კულტურის და ცივილიზაციის კრიზისია. მისი დაძლევა შესაძლებელია მხოლოდ თანავეოლუციური პლანეტარული ცნობიერების ჩამოყალიბებით, სამყაროს ბედსა და შთამომავლობაზე პასუხისმგებლობის აღიარებით.

დღევანდელი კრიზისი მოწმობს არსებული იდეების პროგნოზული რეზერვების ამოწურვას. გამოსავალი, უპირველეს ყოვლისა, არის ახალი შემეცნებითი წარმოდგენების აგების გზა. კულტურამ თავისი განვითარების გარკვეულ ეტაპზე გამოიწვია გლობალური პრობლემები, როდესაც დაისვა კითხვა კაცობრიობის შემდგომი არსებობის შესაძლებლობის შესახებ. მაგრამ კულტურას ასევე შეუძლია ამ პრობლემების გადაჭრის და მოგვარების გზების პოვნა.<sup>214</sup>

მნიშვნელოვანია გვესმოდეს, რომ კულტურის საშუალებების, მეთოდების, ფორმების ფართო სპექტრს (ხელოვნება, ლიტერატურა, განათლება, მუსიკა, კინო, ტელევიზია, ციფრული, ონლაინ და სოციალური მედია და ა.შ.) შეუძლია უზრუნველყოს უფრო მდგრადი და ჰარმონიული მომავალი.

აღსანიშნავია, რომ კულტურულ სექტორზე COVID-19-ის პანდემიის გრძელვადიანი შედეგების ფონზე, იუნესკომ გააძლიერა თავისი ძალისხმევა წევრ სახელმწიფოებთან მთელი კულტურული ეკოსისტემის მხარდასაჭერად.<sup>215</sup>

ჩვენ ვცხოვრობთ ეკოლოგიური კატასტროფების ეპოქაში, სადაც ეკოლოგიური კოლაფსის რეალობები ახდენს ზეგავლენას საზოგადოებაზე.<sup>216</sup> სწორედ ამ ურთულესი პროცესის დროს

---

<sup>212</sup> CCICED. (2020, July 13). *Ecological civilization: A new development paradigm*.

<https://cciced.eco/environmental-and-ustries/ecological-civilization-a-new-development-paradigm/>

<sup>213</sup> Баркова, Э. (2016). *Экофилософская картина мира в проблемном поле современного познания*.

КиберЛенинка. <https://cyberleninka.ru/article/n/ekofilosofskaya-kartina-mira-v-problemnom-pole-sovremennogo-poznaniya/viewer>

<sup>214</sup> Лисеев, И. (2006). *Модернизация общества и экология часть I*. ИФ РАН.

<sup>215</sup> UNESCO. *Culture for sustainable development*. <https://www.unesco.org/en/sustainable-development/culture>

<sup>216</sup> Eijk, X. *Ecology Futures*. Akvstjoostmasters. <https://www.akvstjoostmasters.nl/programmes/ecology-futures>

აუდიოვიზუალური კულტურის მთავარი გამოწვევა არის გარემოს დეგრადაციის ნარატივის იდენტიფიცირება, კრიტიკული შეფასება და განვითარება.

ამერიკელი ბიოლოგი, კონსერვატორი და მწერალი რეიჩელ კარსონი, თავის ნაშრომებში წერს: „ის, ვინც ჭვრეტს დედამიწის სილამაზეს, პოულობს ძალის მარაგს, რომელიც გაძლებს მანამ, სანამ სიცოცხლე გაგრძელდება“.<sup>217</sup> ეს მოსაზრება ვარაუდობს, რომ კავშირი ბუნებრივ სამყაროსთან შეიძლება იყოს შთაგონების, სიძლიერის და მოტივაციის ღრმა წყარო. მიუხედავად იმისა, რომ ავტორმა ეს მოსაზრება განსხვავებულ კონტექსტში და სხვა ეპოქაში წარმოგვიდგინა, მისი ძირითადი იდეა ნამდვილად შეიძლება გამოვიყენოთ აუდიოვიზუალური კულტურის ერთ-ერთ მისიის განმარტებისას – გარემოსდაცვითი ცნობიერების ხელშეწყობა. რეიჩელ კარსონის ამ გზავნილის აუდიოვიზუალურ კულტურასთან მიმართებაში განხილვა ნიშნავს, რომ დედამიწის სილამაზის, მრავალფეროვნების და დაუცველობის ჩვენებით დღევანდელი და მომავალი თაობებისთვის შეგვიძლია სამყაროს პატივისცემის, დაცვის აუცილებლობის დემონსტრირება.

აუდიოვიზუალური კულტურა და ეკოლოგია თანამედროვე საზოგადოების ორი მნიშვნელოვანი ასპექტია, რომლებიც მჭიდროდ არიან ერთმანეთთან დაკავშირებულნი. აუდიოვიზუალური შემოქმედების წარმოება და მოხმარება, პირდაპირ გავლენას ახდენს გარშემო არსებულ ბუნებრივ სამყაროზე და მნიშვნელოვანია ამ ურთიერთობის გაგება მდგრადი მომავლის შესაქმნელად.

ევრანული შემოქმედების წარმოება (ფილმები, სატელევიზიო შოუები, მუსიკალური ვიდეორგოლები და ა.შ.) ხშირად მოითხოვს მნიშვნელოვან რესურსებს და ენერჯიას, ამან კი შეიძლება გამოიწვიოს ეკოსისტემის დეგრადაცია. თუმცა, უნდა აღინიშნოს, რომ ბოლო წლებში მზარდი მოძრაობაა გარემოზე შემოქმედების შესამცირებლად, რაც გამოიხატა იმაში, რომ ბევრმა მწარმოებელმა კომპანიამ წამოიწყო ეკოლოგიურად სუფთა პრაქტიკა, როგორცაა განახლებადი ენერჯის წყაროების გამოყენება, ნარჩენების შემცირება და მდგრადი ტრანსპორტის განვითარება.<sup>218</sup>

ზემოთქმულიდან გამომდინარე მნიშვნელოვანია განვიხილოთ ტექნო-კულტურული პარადიგმა, რომლის მთავარი პრიორიტეტია ეკოლოგია. ეს ინოვაციური კონცეფცია ასახავს მზარდ გლობალურ ცნობიერებას აქტუალური გარემოსდაცვითი საკითხების ირგვლივ. ეს გადასვლა ნიშნავს ფართო საზოგადოების მიერ იმის გაცნობიერებას, რომ ჩვენი განვითარების ამჟა-

<sup>217</sup> Carson, R. (1998). *The Sense of Wonder*. Harper. P. 47.

<sup>218</sup> Lawson, E. *9 Companies with Great Environmental Initiatives*. Smartcitiesdive.

<https://www.smartcitiesdive.com/ex/sustainablecitiescollective/9-companies-great-environmental-initiatives/1193165/>



მინდელი ტრაექტორია საჭიროებს ხელახლა შეფასებას და ადაპტაციას ჩვენი პლანეტის და მისი მაცხოვრებლების კეთილდღეობის უზრუნველსაყოფად. ეს მიდგომა მიზნად ისახავს გარემოსთან ჰოლისტური ურთიერთობის ჩამოყალიბებას, რაც ხელს უწყობს გრძელვადიან კეთილდღეობას. პარადიგმას, რომელიც ათავსებს ეკოლოგიას მის ბირთვში, აქვს პოტენციალი, აამაღლოს ცნობიერება გარემოსდაცვით საკითხებთან დაკავშირებით. ამ კონტექსტიდან გამომდინარე საინტერესოა წარმოვაჩინოთ ხმოვან-ხედვით შემოქმედების რამდენიმე მნიშვნელოვანი შესაძლებლობა, რაც უნისონშია ეკოსოფიის და ტექნო-კულტურული პარადიგმის ინტეგრაციასთან.

**აუდიოვიზუალური კულტურის პოტენციალი** – ხელოვნების და გარემოსდაცვითი ცნობიერების სფეროების გაერთიანებით, აუდიოვიზუალური კულტურის კონცეფცია ხდება საიმედო ინსტრუმენტი გარემოსდაცვითი პრობლემების გადასაჭრელად. ეს შერწყმა ელევანტურად უსვამს ხაზს პრინციპს, რომ შემოქმედებითობა და ცნობიერება შეიძლება გაერთიანდეს რთული ეკოლოგიური პრობლემების გადასაჭრელად. მნიშვნელოვანია აუდიოვიზუალური კულტურის პოტენციალის გაღრმავება ჩვენს პლანეტაზე პოზიტიური ცვლილებების წახალისებისთვის.<sup>219</sup>

ეპოქაში, სადაც ხმოვან-ხედვით შემოქმედებას აქვს უპრეცედენტო გავლენა, მედიის, კინოს, აუდიო ლანდშაფტის და ციფრული ნარატივის ძალის გამოყენებამ შეიძლება შემოგვთავაზოს ინოვაციური გადაწყვეტილებები აქტუალური გარემოსდაცვითი საკითხებისთვის.

ვიზუალური და სმენითი ელემენტების ჰარმონიული სინთეზი აუდიოვიზუალურ შინაარსში არის ემოციური კავშირების დამყარების და რთული გზავნილების ეფექტურად გადმოცემის მძლავრი საშუალება. ამ ელემენტების ოსტატურად გამოყენება შესაძლებლობას აძლევს შემქმნელებს (რეჟისორებს, სცენარისტებს, პროდიუსერებს და ა.შ.) გამოიწვიონ კონკრეტული ემოციები, გაზარდონ ჩართულობა და გადმოსცენ იდეები აუდიტორიასთან ღრმა რეზონანსის გზით. აუდიოვიზუალური კონტენტი არის ამბის თხრობის ძლიერი საშუალება. დამაჯერებელი თხრობით კი, შინაარსს შეუძლია, ეფექტურად ჩამოაყალიბოს მოსაზრებები, სხვადასხვა პერსპექტივის წარმოდგენით, სოციალური საკითხების ხაზგასმით და მორალური ღირებულებების გადმოცემით. „ციფრული თხრობის მოგზაურობა გრძელდება და ჩვენ მოუთმენლად ველით საინტერესო ისტორიებს, რომლებიც გველის წინ.“<sup>220</sup>

**გარემოსდაცვითი ცნობიერების ამაღლება** – აუდიოვიზუალური კულტურის სფეროს აქვს არსებითი პოტენციალი გარემოსდაცვითი ცნობიერების ამაღლების და პოზიტიური მოქმედებების გასაძლიერებლად. ლოგიკურია, ჩნდება კითხვა, კონკრეტულად რას ვგულისხმობთ ამ

<sup>219</sup> Bakhtiary, M. J., Behzadi, M. (2023, July). *Digital Storytelling*. ResearchGate.

[https://www.researchgate.net/publication/372133782\\_Digital\\_Storytelling\\_Unleashing\\_the\\_Power\\_of\\_Narrative\\_i](https://www.researchgate.net/publication/372133782_Digital_Storytelling_Unleashing_the_Power_of_Narrative_i)

<sup>220</sup> იქვე.

ყოველივეში? – საინტერესო ეკრანულ ნარატივებს, რომლებიც ხაზს უსვამენ გარემოსდაცვით საკითხებს და გავლენას ახდენენ ადამიანების ცხოვრებაზე, შეუძლიათ შექმნან ემოციური კავშირი, რომელიც მაყურებელს აღუძრავს სურვილს, იზრუნოს გარემოზე.

ვიზუალურ წარმოდგენას აქვს უნიკალური უნარი წარმოაჩინოს როგორც ბუნებრივი სამყაროს სილამაზე, ასევე გარემოს დეგრადაციის საშინელი შედეგები. ეს კონტრასტული პორტრეტები შეიძლება გახდეს გარემოზე ჩვენი დაფიქრების პროვოცირების ინსტრუმენტი. დოკუმენტურ ფილმებს აქვთ უნარი ჩაულრმავდნენ გარემოსდაცვით რთულ საკითხებს, გადმოსცენ სიღრმისეული ინფორმაცია, ექსპერტთა მოსაზრებები და რეალური მაგალითები. მათ შეუძლიათ, ნათელი მოჰფინონ ნაკლებად ცნობილ პრობლემებს, მაყურებელს შესთავაზონ პოტენციური გადაწყვეტილებები და მისცენ პროაქტიული ნაბიჯების გადადგმის მოტივაცია.

საინტერესოა ის ფაქტი, რომ დღესდღეობით ყალიბდება გარემოსდაცვითი კინოს ახალი ტიპი, რომელშიც მდგრადობის საკითხი გათვალისწინებულია არა როგორც მხოლოდ თემა, არამედ პროდუქტის შექმნის პროცესშიც.

აუდიოვიზუალური ინდუსტრია თანდათან ითვალისწინებს გარემოსდაცვით საკითხებს, რის შედეგადაც ისინი დღეს ხელოვნების ამ ფორმის ძირითად თემად იქცა. გარემოსდაცვითი საზრუნავების ბირთვი არის კლიმატი – „თემა, რომელიც ყველაზე ხშირად შუქდება მედიაში“, როგორც ამას ფრანგი მწერალი გიომ სენტენი ამტკიცებს.<sup>221</sup>

საპასუხისმგებლოა აუდიოვიზუალური შემოქმედების ეკოლოგიურად სუფთა ფორმით წარმოების კონცეფციაში არა მარტო პროდუქციის შექმნა, არამედ გავრცელებაც. ხმოვან-ხედვითი კულტურის თანამშრომლობა გარემოსდაცვით საკითხებთან მიზნად ისახავს მაყურებლის ქცევის შეცვლას უკეთესობისკენ.

ხმოვან-ხედვით შემოქმედებაში გარემოსდაცვითი საკითხების ინტეგრირებისას ჩნდება ეკო-კინო, ფილმის სახეობა, რომელშიც ეკოლოგიური პრობლემები ხშირად მთავარი თემაა და უმეტეს შემთხვევაში, რეალობას და მეცნიერული ფაქტების ობიექტურობას ეყრდნობა. ის ასევე ხდება მედიუმი სხვა გზავნილებისთვისაც. ახალი ეკოლოგიური პრაქტიკა იძენს ადგილს აუდიოვიზუალურ ინდუსტრიაში, რომელიც მიზნად ისახავს ეკოლოგიური კატასტროფების თავიდან აცილების ინოვაციური გზების შემუშავებას ადრეულ ეტაპზე.<sup>222</sup>

ცნობილი ბრიტანელი მეცნიერი და ტელეწამყვანი სერ დევიდ ფრედერიკ ატენზორო, რომელიც ცნობილია თავისი დოკუმენტური ფილმებით და სატელევიზიო სერიალებით, მათ

<sup>221</sup> Sainteny, G. (2015). *Le climat qui cache la forêt*. Rue Echiquier.

<sup>222</sup> Dorlin, O. (2019, January 23). *Towards an Ecological Cinema*. Booksandideas. <https://booksandideas.net/Towards-an-Ecological-Cinema>

შორის “Planet Earth” და “The Blue Planet”, ამტკიცებს, რომ აუდიოვიზუალური კულტურა გადამწყვეტ როლს თამაშობს გარემოსდაცვითი ცნობიერების ხელშეწყობაში. მისმა ფილმებმა მნიშვნელოვანი წვლილი შეიტანეს ბუნების და ველური ბუნების შესახებ კინოწარმოების სფეროში და გადამწყვეტი როლი ითამაშეს გარემოსდაცვითი ცნობიერების ამაღლებაში.<sup>223</sup>

საინტერესოა გაეროს გარემოსდაცვითი პროგრამის ხელმძღვანელის ინგერ ანდერსენის აზრი ფრედერიკ ატენბოროზე „თუ ჩვენ გვაქვს შესაძლებლობა, ავიცილოთ თავიდან კლიმატის და ბიომრავალფეროვნების განადგურება და გავასუფთავოთ დაბინძურებული ეკოსისტემები, ეს მხოლოდ იმიტომ, რომ მილიონობით ჩვენგანს შეუყვარდა პლანეტა, რომელიც სერ დევიდ ფრედერიკ ატენბორომ ტელე-ეკრანით გვიჩვენა“.<sup>224</sup>

შეიძლება ითქვას, რომ ი. ანდერსენის მოსაზრება აძლიერებს იმ აზრს, რომ აუდიოვიზუალურ მედიას, ეფექტური გამოყენების შემთხვევაში, შეუძლია გადამწყვეტი როლი ითამაშოს გარემოსდაცვითი გამოწვევების გადაჭრაში პოზიტიური დამოკიდებულების შთაგონებით, პასუხისმგებლობის გრძნობის გაძლიერებით და კოლექტიური ძალისხმევის მობილიზებით მდგრადობისკენ. ეს დინამიკური ურთიერთქმედება აუდიოვიზუალურ კულტურას, გარემოსდაცვით ცნობიერებას და კოლექტიურ მოქმედებას შორის მეტყველებს იმაზე, თუ რა ღრმა გავლენა შეიძლება ჰქონდეს მედიას საზოგადოების დამოკიდებულებების და ქცევების შეცვლაზე.

ატენბოროს თვალსაზრისის შესაბამისად, სხვადასხვა ფილმებში ეფექტურად არის დემონსტრირებული ეკოლოგიური პრობლემები და კატასტროფები. შეგვიძლია წარმოვიდგინოთ რამდენიმე მათგანი.

დოკუმენტურ ფილმში „უხერხული სიმართლე“ (An Inconvenient Truth - Paramount Vantage, 2006) რომლის რეჟისორია ამერიკელი დევის გუგენჰაიმი, მთავარ გმირად ამერიკელი გარემოსდამცველი ალბერტ გორი გვევლინება. მეცნიერული მონაცემების, ვიზუალური დამხმარე საშუალებებისა და რეალური მაგალითების კომბინაციის გამოყენებით, ფილმი გადმოსცემს პლანეტაზე გლობალური დათბობის გავლენას, მათ შორის ტემპერატურის მატებას, პოლარული ყინულის დნობას და ექსტრემალურ ამინდს. ის ასევე ხაზს უსვამს შედეგებს ეკოსისტემებსა და ადამიანთა საზოგადოებებზე. მარტივი ენით გორი ასახავს გლობალური დათბობის სამეცნიერო და პოლიტიკურ ასპექტებს, ხაზს უსვამს პოტენციურ შედეგებს, თუ ადამიანის მიერ წარმოქმნილი ნახშირორჟანგის ემისია არ შემცირდება.

<sup>223</sup> BBC Wildlife Magazine. (2022, August 8). *Who is Sir David Attenborough?* Discover Wildlife.

<https://www.discoverwildlife.com/people/david-attenborough-facts>

<sup>224</sup> United Nations International. (2022, April 21). *Climate and Environment*.

<https://news.un.org/en/story/2022/04/1116682>

ფილმში ასახულია გლობალური დათბობის შედეგები მთელს მსოფლიოში როგორებიცაა: სიკვდილი ექსტრემალური სიცხის ტალღების შედეგად, უსახლკარობა წყალდიდობის გამო, გვალვის, ღვარცოფების, ქარიშხლების და ტაიფუნების უფრო ხშირი შემთხვევები. ასევე ასახულია ყოველდღიურად ტემპერატურის თითქოს და უმნიშვნელო მატება, რომელიც გავლენას ახდენს ეკოლოგიურ ციკლებზე. ფილმი მიუთითებს ჩვენი პლანეტის კატასტროფულ მომავალზე, იმ შემთხვევაში, თუ სასწრაფო ზომები არ იქნება მიღებული.

„უხერხულმა სიმართლემ“ დიდი როლი ითამაშა ეკოლოგიური კრიზისის შესახებ საზოგადოების ცნობიერების ამაღლებაში და მნიშვნელოვან საგანმანათლებლო ინსტრუმენტად იქცა სკოლებსა თუ უმაღლეს სასწავლებლებში.<sup>225</sup>

დოკუმენტური ფილმი „წარღვნამდე“ (Before the Flood - Appian Way, RatPac Documentary Films, Insurgent Docs, Mandarin Film Productions, National Geographic Documentary Films, 2016), რომლის რეჟისორია ამერიკელი ფიშერ სტივენსი, წარმოადგენს ყოვლისმომცველ მიმოხილვას კლიმატის ცვლილებაზე, ეკოსისტემებზე, ველურ ბუნებასა და ადამიანთა თემებზე. ფილმი იკვლევს ისეთ საკითხებს, როგორებიცაა ტყეების განადგურება, ოკეანის მჟავიანობა, ყინულის ქუდების დნობა და ა.შ. ფილმი იწყება ანთროპოცენის ეპოქის ახსნით, რომელიც აღნიშნავს იმ პერიოდს, როდესაც ადამიანის საქმიანობამ დაიწყო მნიშვნელოვანი გლობალური ზემოქმედება დედამიწის კლიმატსა და ეკოსისტემებზე. ამ წინაპირობის შექმნით, ის აჩვენებს, თუ როგორ გამოიწვიეს ადამიანებმა ეკოლოგიური კატასტროფა.

თამამად შეგვიძია ვთქვათ, რომ „წარღვნამდე“ არის ძლიერი და დამაჯერებელი დოკუმენტური ფილმი, რომელიც არა მხოლოდ წარმოადგენს კლიმატის ცვლილებას, არამედ ინდივიდებს სთავაზობს მოწოდებას მოქმედებისკენ და მთავრობებს კი – თემებს ამ კრიტიკული გარემოსდაცვითი საკითხების გადასაჭრელად. ის არის მნიშვნელოვანი გასაღები კლიმატის ცვლილების წინააღმდეგ ბრძოლაში და უკეთესი ცვლილებების მოტივატორი.

ამერიკული დრამა „აღთქმული მიწა“ (Promised Land - Participant Media Image Nation, 2012), რომლის რეჟისორია გას ვან სანტი (მთავარ როლში – მეთ დეიმონი), იკვლევს რამდენიმე რთულ საკითხს, რომლებიც დაკავშირებულია ენერგეტიკულ ინდუსტრიასთან, გარემოსდაცვით საზრუნავთან და ეთიკურ დილემებთან.

ფილმის ცენტრალური საკითხი „ფრეკინგის“ გარშემო ტრიალებს. ფრეკინგი (fracking) ანუ პლასტების ჰიდრაულიკური გაგლეჯა არის ბუნებრივი აირის და ნავთობის მოპოვების ინტენსიფიცირების ერთ-ერთი მეთოდი, როდესაც ჭაბურღილიდან ხდება წყლის, ქვიშის და ქიმიკატების

---

<sup>225</sup> Coriddi, J. (2008). *An Inconvenient Truth*. A Development Education Review. <https://www.developmenteducationreview.com/issue/issue-6/inconvenient-truth>

ნარევის მაღალი წნევით მიწაში ჩაჭირვანა, ქანების დაშლა და ნამარხი საწვავის გათავისუფლება. მეთოდის არსია მაღალგამტარი ხელოვნური ნაპრაღის შექმნა. ფილმი ხაზს უსვამს გარემოს და ჯანმრთელობის პრობლემებს, რომლებიც დაკავშირებულია ფრეკინგთან, მათ შორის მიწისქვეშა წყლების, ჰაერის დაბინძურება და ბუნებრივი ლანდშაფტების განადგურება.

ფილმი გვიჩვენებს, თუ როგორ შეიძლება, ხელოვნურმა ჩარევამ გარემოში, მაგალითად „ფრეკინგმა“, დაყოს საზოგადოება დაპირისპირებულ ჯგუფებად. მოსახლეობის ნაწილი ამ ყოველივეს აღიქვამს, როგორც ეკონომიკური ზრდის და სიღარიბისგან თავის დაღწევის შესაძლებლობას, მეორე ნაწილს კი უჩნდება გარემოს და ჯანმრთელობის გაუარესების ლეგიტიმური შიში. ეს დაყოფა ქმნის დაძაბულობას და კონფლიქტს მეგობრებსა და მეზობლებს შორის.

ფილმში ასევე წარმოდგენილია საინფორმაციო ასიმეტრიის საკითხი – ენერგოკომპანიას უფრო მეტი რესურსი და საინფორმაციო გავლენა აქვს, ვიდრე ადგილობრივ მოსახლეობას.

მთლიანობაში, „ალტექმული მიწა“ ეხება ეკონომიკური ინტერესების, გარემოსდაცვითი საზრუნავების, ეთიკური დილემების კომპლექსურ ურთიერთქმედებას ფრეკინგის კონტექსტში. ფილმი მაყურებელს სთავაზობს, დაფიქრდეს მოკლევადიან ეკონომიკურ სარგებელსა და გრძელვადიან გარემოსდაცვით და ჯანმრთელობის შედეგებზე, ასევე, ძალაუფლებების დინამიკაზე, რომელიც ჩართულია ასეთ გადაწყვეტილებებში. „ალტექმული მიწა“ ასახავს დამაფიქრებელ ნარატივს, რომელიც აჩენს კითხვებს ენერგეტიკული ინდუსტრიის პრაქტიკის მდგრადობის და ეთიკური საკითხების შესახებ.

რაც შეეხება ანიმაციას და ინფორმაციას, ისინი გვთავაზობენ გზებს რთული სამეცნიერო კონცეფციების გასამარტივებლად, რითაც მათ უფრო ფართო აუდიტორიისთვის ხელმისაწვდომს გახდის. ამ ვიზუალურ საშუალებებს შეუძლიათ ეფექტურად წარმოაჩინონ ისეთი პროცესები, როგორებიცაა ტყეების განადგურება, კლიმატის ცვლილება და დაბინძურება, რაც მათ უფრო საინტერესოს და ინფორმაციულს ხდის.

ანიმაციური სამეცნიერო ფანტასტიკური ფილმი “Wall-E” (Wall-E - Pixar Animation Studio, 2008), რომლის რეჟისორია ამერიკელი ენდრიუ სტენტონი, წარმოგვიდგენს ერთი შეხედვით გასართობ, გულის ამაჩუყებელ ამბავს, სადაც წარმოჩენილია რამდენიმე დამაფიქრებელი და მნიშვნელოვანი საკითხი.

ანიმაციური ფილმის ერთ-ერთი ცენტრალური თემაა გარემოს უკონტროლო დეგრადაციის და კონსიუმერიზმის შედეგები. მოქმედება ხდება მომავალში, დედამიწის ზედაპირი დაფარულია ნაგვით და გარემო დაბინძურებულია, რის გამოც ადამიანებმა მიატოვეს მშობლიური პლანეტა და კოსმოსს შეაფარეს თავი. ეს არის გამაფრთხილებელი ნარატივი გარემოს მდგრადობის მნიშვნელობის და ჭარბი მოხმარების შედეგების შესახებ. წარმოდგენილი სცენარი

ასახავს კაცობრიობის უუნარობის გამო ეკოლოგიური პრობლემების (კლიმატის ცვლილება და რესურსების ამოწურვა) გაღრმავების პოტენციურ შედეგებს.

ფილმში მკაფიოდ ჩანს „მჯდომარე“ ადამიანების (რომლებიც მთლიანად დამოკიდებულნი არიან ტექნოლოგიაზე) და მომხმარებლური ცხოვრების წესის კრიტიკა. ეს ასპექტი აჩენს შემფოთებას ადამიანის ჯანმრთელობასა თუ ფიზიკურ კეთილდღეობაზე თანამედროვე ტექნოლოგიების გავლენის შესახებ და ასევე ვარაუდს, თუ როგორ შეიძლება, ტექნოლოგიამ კომუნიკაციის და კომფორტის უზრუნველყოფისას გამოიწვიოს ემოციური განცალკევება და მარტოობა.

“Wall-E” საბოლოოდ უბედურების ფონზე გვიგზავნის იმედის გზავნილს. ფილმის ფინალში ნათლად ჩანს, თუ როგორ არის შესაძლებელი ოდესღაც დაბინძურებული გარემოს გარდარჩენა და ბუნების გაახალგაზრდავება. სწორი ქმედებებით, აზროვნების და ბუნებისადმი დამოკიდებულების შეცვლით, შესაძლებელია ადამიანის საქმიანობით გამოწვეული გარემოსდაცვითი ზიანის აღმოფხვრა და ადამიანის ბუნებასთან მეტად დაახლოვება.

ასევე მნიშვნელოვანია ეკო-არტი. ასეთ ინსტალაციებს და გამოფენებს შეუძლიათ აუდიო-ვიზუალური კულტურის ელემენტების შერწყმა გარემოს ფილოსოფიასთან. ამ პროექტებმა შეიძლება გამოიყენონ მულტიმედიური ელემენტები, მათ შორის ვიდეო, ხმოვანი პეიზაჟები და ინტერაქტიული დისპლეები აუდიტორიის ჩართვისთვის ბუნების, ეკოლოგიური საკითხების სენსორულ და ინტელექტუალურ კვლევებში.

იმერსიულ ტექნოლოგიებს, როგორცაა ვირტუალური რეალობა (VR) და გაძლიერებული რეალობა (AR), შეუძლიათ მნახველების „ჩაძირვა“ გარემოში, სადაც შესაძლებელია გარემოსდაცვითი საკითხების ჩვენება, ძლიერი ემოციური რეაქციების გამოწვევა და ჩვენი პლანეტის დაცვის აუცილებლობის გრძნობის გაღვივება. პროექტები შეიძლება შეიქმნას ეკოსოფიურ პრინციპებთან შესაბამისობაში, რაც ხელს შეუწყობს ბუნებისადმი თანაგრძნობას, ინდივიდებს კი შეეძლებათ ვირტუალურად შეისწავლონ სხვადასხვა ეკოსისტემები და გარემო, მაშინაც კი, თუ ფიზიკურად არ შეეძლებათ მათი მონახულება.

ისეთ პლატფორმებზე, როგორცაა Instagram, TikTok და YouTube, მოკლე ვიდეოებმა, პირდაპირმა ჩართვებმა და ისტორიებმა შეიძლება ეფექტურად მიაღწიონ ახალგაზრდა აუდიტორიას. სოციალური მედიის ტენდენციები და გამოწვევები, ასევე ემსახურება გარემოსდაცვითი ცნობიერების ამაღლებას და ამ მიმართულებით სხვადასხვა აქტივობაში ჩართულობის გაძლიერებას, რაც ნიშნავს მდგრადი განვითარების შესახებ ინფორმაციის გაზიარებას და საზოგადოების წახალისებას, მონაწილეობა მიიღონ გარემოსდაცვით საკითხებთან დაკავშირებულ ღონისძიებებში, დისკუსიებში ან პროექტებში. კონკრეტულ გარემოსდაცვით საკითხებზე ორიენტირებული მოკლე ფილმების შექმნა წარმოადგენს ძირითადი ინფორმაციის „შედეგ-

ბულ“ ფორმატში გადაცემის ეფექტურ საშუალებას. ამ ფილმების ჩვენება შესაძლებელია ღონისძიებებზე, კინოფესტივალებზე და ონლაინ-პლატფორმებზე.<sup>226</sup>

უნდა აღინიშნოს, ასევე, კულტურული და ბუნებრივი ღირსშესანიშნაობების აუდიოვიზუალური წარმოდგენები, რომლებიც ხელს უწყობს მდგრად ტურიზმს. ამ წარმოდგენებს შეუძლიათ მიიზიდონ ეკოლოგიურად შეგნებული მოგზაურები და დაეხმარონ ტურიზმის პოპულარიზაციას. მდგრადი ტურიზმი გულისხმობს პასუხისმგებელი მოგზაურობის პრაქტიკის ადვოკატირებას. აუდიოვიზუალურ პრეზენტაციებს შეუძლიათ მოგზაურებს ასწავლონ მდგრადი ტურიზმის პრინციპები, მათ შორის გარემოზე ზემოქმედების მინიმუმამდე შემცირება, ადგილობრივი კულტურის პატივისცემა და კონსერვაციის ინიციატივების მხარდაჭერა. VR და AR ტექნოლოგიების გამოყენება აუდიოვიზუალურ პრეზენტაციებში მოგზაურებს საშუალებას აძლევს მიიღონ ჩაძირული და ინტერაქტიული გამოცდილება. შეიძლება შეიქმნას ბუნებრივი ღირსშესანიშნაობების ვირტუალური ტურები, რაც უზრუნველყოფს წინასწარ გადახედვას, წახალისებს ეკო-განათლებას და შეამცირებს ფიზიკური მოგზაურობის საჭიროებას. და ბოლოს, აუდიოვიზუალური პრეზენტაციების გაეროს მდგრადი განვითარების მიზნებთან (SDGs) შესაბამისობამ შეიძლება ხაზი გაუსვას ტურიზმის როლს გლობალური მდგრადი განვითარების მიზნების მიღწევაში.

ამგვარად, აუდიოვიზუალური თხრობის ემოციური პოტენციალის გამოყენება ხელს შეუწყობს უფრო ინფორმირებული და ეკოლოგიურად შეგნებული საზოგადოების შექმნას. მიმზიდველი ვიზუალი და დამაჯერებელი თხრობა კი შეიძლება გახდეს ხიდი მეცნიერულ ფაქტებსა და საზოგადოების გაგებას შორის.

როგორც ზემოთ აღვნიშნეთ, აუდიოვიზუალური კულტურა არის მძლავრი ინსტრუმენტი გარემოსდაცვითი საკითხების შესახებ ცნობიერების ამაღლებისთვის, თუმცა ის ასევე აწყდება გარკვეულ გამოწვევებს და პოტენციურ პრობლემებს.

**მწვანე შენიღბვა (Greenwashing)** – რა არის მწვანე შენიღბვა? ეს ტერმინი, ასახავს პროცესს, რომელიც ქმნის ცრუ შთაბეჭდილებას ან აწვდის ცრუ ინფორმაციას იმის შესახებ, თუ რამდენად ეკოლოგიურად სუფთაა კომპანიის პროდუქტები. „მწვანე შენიღბვა“ გულისხმობს უსაფუძვლო განცხადებებს მომხმარებლების მოსატყუებლად, რათა დააჯერონ ისინი თითქოს კომპანიის პროდუქტები ეკოლოგიურად სუფთაა ან უფრო მეტ პოზიტიურ გავლენას ახდენს გარემოზე, ვიდრე რეალურად არის.

---

<sup>226</sup> Gómez-Casillas, A., and Gómez Márquez, V. (2023, May 1) *The effect of social network sites usage in climate change awareness in Latin America*. National Library of Medicine. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC10150149/#>

ტერმინი “Greenwashing” პირველად 1986 წელს გამოიყენა ამერიკელმა ეკოლოგმა ჯეი ვესტერველდმა სტატიაში, სადაც დაგმო სასტუმროების გავრცელებული პრაქტიკა, რომლებიც ითხოვდნენ სტუმრებისგან პირსახოცების ხელახლა გამოყენებას ენერჯის დაზოგვის მიზნით. ვესტერველდი ამტკიცებდა, რომ იგივე სასტუმროები ფაქტიურად არაფერს აკეთებდნენ გარემოს დასაცავად და რომ „პირსახოცების“ მოთხოვნა „მწვანე შენიღბვის“ აქტი იყო.<sup>227</sup>

მნიშვნელოვანია გვესმოდეს, რომ „მწვანე შენიღბვის“ საწინააღმდეგოდ, მომხმარებლები და დაინტერესებული მხარეები უნდა იყვნენ ფხიზლები და კრიტიკულები გარემოსდაცვითი პასუხისმგებლობის შესახებ განცხადებების შეფასებისას. კომპანიების რეალური პრაქტიკის კვლევამ, მესამე მხარის სერთიფიკატების მოძიებამ, მათი ძალისხმევის საერთო გამჭვირვალობის გათვალისწინებამ, შეიძლება დიდი სამსახური გაუწიოს ინდივიდებს, რათა მიიღონ ინფორმირებული გადაწყვეტილებები და მხარი დაუჭირონ ნამდვილად ეკოლოგიურად შეგნებულ ბიზნესს.

**მდგრადი პრაქტიკის ხელშეწყობა** – აუდიოვიზუალურ კონტენტს შეუძლია ეფექტურად შეუწყოს ხელი მდგრად პრაქტიკას სხვადასხვა სფეროში, სოფლის მეურნეობიდან და ენერგეტიკიდან ტრანსპორტირებამდე და მშენებლობამდე. ეკოლოგიურად მავნე ქცევის შედეგებისა და ეკოლოგიურად სუფთა არჩევანის უპირატესობების ილუსტრირებით, ის ხელს უწყობს ქცევის ცვლილებას და მდგრადი ცხოვრების წესის დამკვიდრებას. მისი გამოყენება ასევე ხელს უწყობს განახლებადი ენერჯის წყაროების ხაზგასმას, როგორცაა მზე, ქარი და ჰიდროენერგეტიკა. შეუძლია აჩვენოს, თუ როგორ ამცირებს ეს ტექნოლოგიები სათბურის გაზების გამონაბოლქვს და ჰაერის დაბინძურებას, რაც განაპირობებს უფრო სუფთა და მდგრად ენერგეტიკულ მომავალს. ასევე მნიშვნელოვანია მწვანე სამშენებლო პრაქტიკა, ენერგოეფექტური დიზაინი და მდგრადი მასალების გამოყენება. აუდიოვიზუალურ კონტენტს შეუძლია მიაწოდოს არქიტექტორებს, მშენებლებს და სახლის მფლობელებს ინფორმაცია იმის შესახებ, თუ როგორ უნდა შექმნან მდგრადი დიზაინი, რომელიც გამოიყენებს ნაკლებ რესურსებს და შეამცირებს გარემოზე მათ მავნე ზემოქმედებას.<sup>228</sup>

### **სენსაციონალიზმი, არასწორი ინტერპრეტაცია და ყურადღების დიაპაზონი.**

ემოციურად დატვირთული ციფრული კონტენტის შექმნას, რა თქმა უნდა, შეუძლია ცნობიერების ამაღლება, მაგრამ არსებობს ზედმეტად შორს წასვლისა და შიშის გაღვივების ან გარემოსდაცვითი საკითხების სენსაციონალიზაციის რისკი. შესაბამისად, სანდოობის შესანარ-

<sup>227</sup> Sullivan, J. (2009). *Greenwashing' Gets His Goat*. Recordonline.

<https://www.recordonline.com/story/news/2009/08/01/greenwashing-gets-his-goat/51926672007/>

<sup>228</sup> Biological Diversity. *12 Ways To Live More Sustainably*.

[https://www.biologicaldiversity.org/programs/population\\_and\\_sustainability/sustainability/live\\_more\\_sustainably.html](https://www.biologicaldiversity.org/programs/population_and_sustainability/sustainability/live_more_sustainably.html)



ჩვენებლად და აუდიტორიაში გრძელვადიანი აპათიის ან სკეპტიციზმის თავიდან ასაცილებლად, მნიშვნელოვანია პრობლემების და პოტენციური გადაწყვეტილებების დაბალანსებული ხედვა. ექვგარეშეა, რომ მეცნიერული კვლევის და ეკოლოგიური პროცესების ზუსტი წარმოდგენა უმთავრესია კარგად ინფორმირებული საზოგადოების განვითარებისთვის. გარემოსდაცვით საკითხებზე მონაცემთა არასწორმა ინტერპრეტაციამ ან ინფორმაციის არასწორად წარმოდგენამ შეიძლება გამოიწვიოს გაუგებრობა, რაც ხელს შეუშლის აუდიტორიის უნარს, ჩაერთოს ინფორმირებულ დისკუსიებში.

ციფრული კომუნიკაციის ეპოქაში ყურადღების დიაპაზონი შესამჩნევად შემცირდა. ამის მიუხედავად, აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიები საზოგადოებისთვის რთული თემების ეფექტურად მიწოდების საშუალება გახდა. სიმარტივის ხაზგასმა სასიცოცხლოდ მნიშვნელოვანია ფართო აუდიტორიის მოსაზიდად, მაგრამ ის მოითხოვს ფრთხილ ნავიგაციას, რათა თავიდან ავიცილოთ ბალანსის დარღვევა გამარტივებასა და მეტისმეტ გამარტივებას შორის. ამ კონტექსტში გამარტივება გულისხმობს ინფორმაციის მნიშვნელოვანი დეტალების მკაფიოდ და პირდაპირ წარმოდგენას კომპრომისის გარეშე, ასევე, საკითხის ხელმისაწვდომობის უზრუნველყოფას ინფორმაციის დანაკარგის გარეშე.

როდესაც კაცობრიობა ებრძვის ეკოლოგიურ სირთულეებს, ვიზუალური სიუჟეტების თხრობის ძალა და იმერსიული გამოცდილება ემსახურება ცვლილებების კატალიზატორს. სთავაზობს პლატფორმას გარემოსდაცვითი საკითხების გადაუდებლობის შესახებ კომუნიკაციისთვის და ხელს უწყობს ჩვენი პლანეტის მომავლის დაცვის საერთო ვალდებულებას. არსებითად, კულტურას, ტექნოლოგიას და ეკოლოგიას შორის თანამშრომლობა სცილდება საზღვრებს, ის ქმნის გამძლეობის, ადაპტაციის, კაცობრიობასა და ბუნებას შორის უფრო ჰარმონიული თანაარსებობის დაპირების დამაჯერებელ ნარატივს.<sup>229</sup>

საერთო ჯამში, აუდიოვიზუალური კულტურა და ეკოლოგია თანამედროვე საზოგადოების ორი მნიშვნელოვანი ასპექტია, რომლებიც მჭიდროდ არიან ერთმანეთთან დაკავშირებულნი. ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების და ეკოლოგიის ურთიერთობა რთული, საინტერესო, აქტიური და მრავალმხრივია. ამ თანამშრომლობის წარმოება და მოხმარება პირდაპირ გავლენას ახდენს გარშემო არსებულ ბუნებრივ სამყაროზე. აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიები ადამიანებს ახალი და ინოვაციური გადაწყვეტილებების მიღების საშუალებას აძლევენ.

---

<sup>229</sup> Davis, S. (2023, November 7), *Art About Climate Change: The Power Of Visual Storytelling For Environmental Advocacy*. Dogwood Alliance. <https://dogwoodalliance.org/2023/11/art-about-climate-change-the-power-of-visual-storytelling-for-environmental-advocacy/>

ბოლოსკენ შეგვიძლია გამოვყოთ ძირითადი პუნქტები: პრობლემების კულტურული განზომილება, გამოწვევები პანდემიის და კონფლიქტების დროს, ციფრული ეკო-ცივილიზაცია, აუდიოვიზუალური კულტურის ძალა, აუდიოვიზუალური გამოცდილების გავლენა, ვიზუალური და სმენითი ელემენტების შერწყმა, გარემოსდაცვითი ცნობიერების ამაღლება, დოკუმენტური, მხატვრული ფილმები და ანიმაცია, იმერსიული ტექნოლოგიები, ახალგაზრდა აუდიტორიის ჩართვა, აუდიოვიზუალური თხრობა ინფორმირებული საზოგადოებისთვის, შთამაგონებელი გადაწყვეტილებები და ინოვაციები, კულტურა და ცივილიზაცია, იუნესკოს ძალისხმევა.

ამდენად, აუდიოვიზუალური შემოქმედების მისიაა ცოდნის, კულტურის და ეკოლოგიის გარდაქმნა, განვითარება, ამაღლება და შეცნობა. მას შეუძლია, შექმნას შემოქმედებითი შესაძლებლობების ფართო არეალი, ახალი პროდუქტების და სერვისების შემუშავებიდან დაწყებული არსებული ცოდნის და კულტურის გაძლიერებამდე.

აუდიოვიზუალურ კულტურაში ეკოსოფიის ინტეგრირებით და ამ ორ სფეროს შორის თანამშრომლობის გაძლიერებით, შეიძლება შეიქმნას საინტერესო, დამაფიქრებელი და ემოციურად რეზონანსული კონტენტი, რომელიც ხელს შეუწყობს გარემოსდაცვითი ცნობიერების, ეთიკური ქმედებების და ბუნებრივ სამყაროსთან ჩვენი ურთიერთობის უფრო ღრმა გაგებას. ასეთმა ძალისხმევამ შეიძლება, ხელი შეუწყოს გარემოს და მდგრადობის უფრო ფართო მოძრაობას და დაეხმაროს გარემოსდაცვითი საკითხების შესახებ ცნობიერების ამაღლებას.

ჩვენ შევეცადეთ, ხაზი გაგვესვა აუდიოვიზუალური მედიის პოტენციალისთვის, რომელმაც უნდა გადალახოს კულტურული და ლინგვისტური ბარიერები, რაც მას უნივერსალურ ინსტრუმენტად აქცევს გარემოსდაცვითი კომუნიკაციის და ცნობიერებისთვის.

## თავი V. ეკრანული ენის თეორიები და ეფექტები

*„უნდა ვისაუბროთ არა ისე, რომ მსმენელს ჩვენი  
კარგად ესმოდეს, არამედ ისე, რომ მისთვის  
შეუძლებელი იყოს ჩვენი არასწორად გაგება“.*  
**მარკუს ფაბიუს კვინტილიანი**

ეკრანული ენის სწრაფი განვითარება განპირობებულია კაცობრიობის მატერიალური და სულიერი კულტურის ევოლუციით. აუდიტორიაზე ზემოქმედების პროცესში უზარმაზარ როლს თამაშობს ეკრანის აუდიოვიზუალური ენა, რომელიც საშუალებას გვაძლევს გადავცეთ ნებისმიერი გზავნილი: საინფორმაციო, ჟურნალისტური, დოკუმენტური, მხატვრული, სამეცნიერო, საგანმანათლებლო და ა.შ. ამავდროულად, ის ქმნის ხელსაყრელ პირობებს ადამიანის აზრების, გრძნობებისა და შთაბეჭდილებების სამყაროს ჰოლისტიკური გამჭვავებისთვის.

აუდიოვიზუალური ენის მეშვეობით ეკრანი ყოველდღიურად ჭრის ფართო აუდიტორიის მრავალფეროვანი საჭიროებების, მოთხოვნების და ინტერესების დაკმაყოფილების მნიშვნელოვან ამოცანებს. ეკრანულ ენას შეუძლია, ხელი შეუწყოს ადამიანის როგორც პიროვნების განვითარებას და ზრდას, ასევე აქტიური გავლენა მოახდინოს გემოვნებაზე, შეხედულებებზე, მსოფლმხედველობაზე, ჩამოაყალიბოს დამოკიდებულებები, შექმნას სახელმძღვანელო პრინციპები, სულიერი, მორალური და კულტურული ფასეულობები, ასევე საზოგადოებრივი აზრი.

ხელოვნებათმცოდნეები თავიანთ ნამუშევრებში ფართოდ იყენებენ ტერმინს „ხელოვნების ენა“, ფილმების შემქმნელთა შორის გამოყენებულია ტერმინი „კინოს ენა“ და ა.შ. რომლის საფუძველია ცნება „ენა“. ხელოვნებათმცოდნე, კინოკრიტიკოსი და კულტუროლოგი კ. რაზლოგოვი თავის ნაშრომში განმარტავს შეხედულებას „ეკრანის ენის“ შესახებ: „თუ ეკრანის რეალურ მახასიათებლებს გამოვიყენებთ, ის უფრო მეტად შეიძლება შევადაროთ ბუნებრივ ენას, ვიდრე მხატვრულ ლიტერატურულ ენას, რამეთუ აუდიოვიზუალური ენა ემსახურება ეკრანის კომუნიკაციური ფუნქციების ერთობლიობას და არ შემოიფარგლება მხოლოდ კინემატოგრაფიით“.<sup>230</sup> ეკრანულ ენას, როგორც კულტურულ ფენომენს, შეუძლია გააერთიანოს ადამიანები მაყურებელთა ერთ დიდ ოჯახში, რომლებიც მუდმივად უზიარებენ შთაბეჭდილებებს ერთმანეთს, საუბრობენ მსოფლიოში მომხდარ მოვლენებზე, თითქოს საკუთარი თვალით ხედავდნენ ყოველივეს.<sup>231</sup>

<sup>230</sup> Разлогов, К. (2005). *Новые аудиовизуальные технологии*. (ст. 215). Едиториал УРСС.

<sup>231</sup> Гегелова, Н. (2009). *Телевизионная речь как явление культуры*. КиберЛенинка.  
<https://cyberleninka.ru/article/n/televizionnaya-rech-kak-yavlenie-kultury/viewer>

## აუდიოვიზუალური ენის თეორიები

აუდიოვიზუალური ენის თეორიები, რომლებსაც ხშირად ვიზუალური კომუნიკაციის თეორიებს უწოდებენ, არის ცნებების და პრინციპების ერთობლიობა, რომლებიც იკვლევენ, თუ როგორ არის კომბინირებული აუდიო და ვიზუალური ელემენტები სხვადასხვა მედია ფორმატში, აზრების, ემოციების, შეტყობინებების და ნარატივების გადმოსაცემად. ეს თეორიები მიზნად ისახავს იმის გაგებას, თუ როგორ მუშაობს აუდიო და ვიდეო ენა ერთად, რათა შექმნან ჰოლისტიური და ეფექტური კომუნიკაციის გამოცდილება.

მოდით განვიხილოთ აუდიოვიზუალური ენის თეორიების რამდენიმე ძირითადი ასპექტი და კონცეფცია:

**სემიოტიკა** – აუდიოვიზუალური ენის თეორიების ფუნდამენტური კომპონენტია. ის ეხება ნიშნების და სიმბოლოების შესწავლას. ხმოვან-ხედვითი ენის კონტექსტში, სემიოტიკა ეხმარება თეორეტიკოსებს და ანალიტიკოსებს გააცნობიერონ, თუ როგორ აყალიბებს ვიზუალური და სმენითი ელემენტების ერთობლიობა ენას, რომელიც აუდიტორიას აწვდის შეტყობინებებს და კონტენტის მნიშვნელობას. ის უზრუნველყოფს მედიაში არსებული ნიშნების და სიმბოლოების შესწავლის ჩარჩოს, რომელიც ავლენს, თუ როგორ არიან ისინი სტრუქტურირებული, ინტერპრეტირებული კულტურულ და სოციალურ კონტექსტში.<sup>232</sup>

**ინტერსემიოტიკური თარგმანი** – ეს კონცეფცია იკვლევს ერთი სემიოტიკური სისტემიდან მეორე სისტემაზე მნიშვნელობის გადატანას – „თარგმნას“. მაგალითად, წერილობითი ნიშნებიდან ან ვერბალური ენიდან თარგმნა აუდიოვიზუალური ფორმის ნიშნებად და სიმბოლოებად. დღეს აუდიოვიზუალურ მედიაში აქტუალურია, თუ როგორ არის ვიზუალურად წარმოდგენილი ვერბალური კონტენტი ან როგორ გამოიყენება ვიზუალური მეტაფორები, აბსტრაქტული ცნებების გადმოსაცემად.

**მულტიმოდლობა** – თავისი საბაზისო მნიშვნელობით არის კომუნიკაციის და სოციალური სემიოტიკის თეორია. კომუნიკაცია ხშირად მოიცავს რამდენიმე რეჟიმს, როგორებიცაა ვერბალური ან წერილობითი ენები, გამოსახულებები, ხმები, ქესტები. ეს მიდგომა იკვლევს, თუ როგორ ურთიერთქმედებენ განსხვავებული რეჟიმები და ავსებენ ერთმანეთს მდიდარი და თანმიმდევრული გზავნილის შესაქმნელად.<sup>233</sup>

<sup>232</sup> Stanford Encyclopedia of Philosophy. (2006, October 13). *Peirce's Theory of Signs*.

<https://plato.stanford.edu/entries/peirce-semiotics/> Substantive Revision: August 4, 2022.

<sup>233</sup> Korhonen, V. (2010). *Dialogic literacy: A sociocultural literacy learning approach*. Sciencedirect.

<https://www.sciencedirect.com/topics/computer-science/multimodality#:~:text=Multimodality>

**ნარატივი და ისტორიის თხრობა** – ეს თეორია იკვლევს, თუ როგორ გამოიყენება აუდიო და ვიზუალური ელემენტები ნარატივების ასაგებად და ისტორიების მოსაყოლად. იგი შეისწავლის კინემატოგრაფიის, მონტაჟის, ხმის დიზაინის და ა.შ. ტექნიკებს, ასევე, მათ როლს თხრობის პროცესში (კინო, ტელევიზია, სხვადასხვა მედია).

**მედია ეფექტები** – ეს კონცეფცია იკვლევს აუდიო-ვიზუალური ელემენტების კომბინაციის ემოციურ და შემეცნებით გავლენას აუდიტორიაზე, მის აღქმებსა და დამოკიდებულებებზე.<sup>234</sup> მაგალითად, დრამატული განათების, ინტენსიური მუსიკის და ახლო კადრების გამოყენებამ შეიძლება შექმნას სასპენსის და შიშის განცდა, რითაც გამოიწვიოს შესაბამისი ემოციური რეაქციები მაყურებელში. გარდა ამისა, რეკლამის სფეროში ჩატარებულმა კვლევებმა აჩვენა, თუ როგორ შეიძლება გავლენა მოახდინოს ფერის, გამოსახულების და ნარატივის გამოყენებამ მომხმარებელთა ქცევასა და გადაწყვეტილების მიღებაზე. შესაბამისად, სწორედ „მედიუმებზეა“ დამოკიდებული როგორ გამოიყენებენ აუდიო და ვიზუალური კომპონენტების ენას, რათა ოსტატურად გამოიწვიონ კონკრეტული ემოციური რეაქციები და მოახდინონ გავლენა.

**კულტურული და კონტექსტუალური მოსაზრებები** – ეს თეორია განიხილავს კულტურულ და კონტექსტუალურ ფაქტორებს, რომლებიც გავლენას ახდენენ აუდიოვიზუალური შინაარსის ინტერპრეტაციაზე, თუმცა შესაძლოა მნიშვნელობა განსხვავდებოდეს აუდიტორიის კულტურული ფონის და კონტექსტის მიხედვით.<sup>235</sup>

**რიტორიკა და დარწმუნება** – კონცეფცია გულისხმობს, თუ როგორ გამოიყენება აუდიო-ვიზუალური ელემენტები დამაჯერებლობის გასაძლიერებლად ისეთ სფეროებში, როგორცაა რეკლამა და პროპაგანდა, რაც მოსაზრებებსა და ქცევაზე აუდიო-ვიზუალური ნიშნების და სიმბოლოების სტრატეგიული გავლენის ეფექტით გამოიხატება.

**კინესიკა** – ფოკუსირებულია სხეულის ენის, ჟესტების და მიმიკის, როგორც კომუნიკაციის არავერბალური ფორმების, შესწავლაზე. აუდიოვიზუალურ მედიაში კინესიკის გაგება აუცილებელია პერსონაჟების ან წამყვანების ემოციების და განზრახვების ინტერპრეტაციისთვის. „კინესური კომუნიკაცია არის სხეულის მოძრაობით კომუნიკაცია და, ალბათ, კომუნიკაციის ყველაზე ცნობილი არავერბალური ფორმაა...“<sup>236</sup>

<sup>234</sup> Sage Publications. *What Is A Media Effect?* (Chapter 3).

[https://www.sagepub.com/sites/default/files/upm-binaries/45690\\_Chapter\\_2.pdf](https://www.sagepub.com/sites/default/files/upm-binaries/45690_Chapter_2.pdf)

<sup>235</sup> Savard, I., Mizoguchi, R. (2019, December 18). *Context or culture: what is the difference?* SpringerOpen.

<https://telrp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039-019-0112-5>

<sup>236</sup> Market Business News. *Kinesic communication – definition and meaning.*

<https://marketbusinessnews.com/financial-glossary/kinesic-communication-definition-meaning/>

ამერიკელი ანთროპოლოგის, კინესიკის მეცნიერების ერთ-ერთი ფუძემდებლის რეი ბერდვისტელის აზრით, კინესიკა არის – „სახის გამომეტყველება, ქესტები, პოზა და სიარული, ასევე ხელების და სხეულის თვალსაჩინო მოძრაობები“.<sup>237</sup> ის ამტკიცებდა, რომ სხეულის ყველა მოძრაობა გადმოსცემს მნიშვნელობას. მას სჯეროდა, რომ არავერბალურ ქცევას აქვს გრამატიკა, რომელიც შეგვიძლია გავაანალიზოთ ისევე, როგორც სალაპარაკო ან წერილობითი ენა.

**ვიზუალური გრამატიკა** – ვარაუდობს, რომ ვიზუალურ ელემენტებს აქვთ გრამატიკა და სინტაქსი, რომელიც ძალიან გავს ენას. ეს გრამატიკა მოიცავს კადრირების, კომპოზიციის, განათების და ვიზუალური თანმიმდევრობის პრინციპებს, რომლებიც აყალიბებენ ნარატივს და გადმოსცემენ აზრს. „დღეს თითქმის ყველას, ყველა სახის კომუნიკაციისას სჭირდება გამოსახულებების გამოყენება ან გაგება, ყველაზე ფორმალური პროფესიული პუბლიკაციებიდან დაწყებული, ყველაზე ჩვეულებრივი სოციალური მედიის პოსტით დამთავრებული და ვიზუალური ენის საფუძვლების ცოდნა აუცილებელია როგორც კონტენტის შემქმნელებისთვის, ისე მომხმარებლებისთვის.“<sup>238</sup>

როგორც ვნახეთ, ხმოვან-ხედვითი ელემენტების გავლენა სცილდება კინოს და რეკლამის საზღვრებს. სხვადასხვა ტიპის მედიაში აუდიო და ვიზუალური კომპონენტების ინტეგრაციას შეუძლია ემოციების გამოწვევა, აღქმის ფორმირება და დამოკიდებულებებზე გავლენის მოხდენა. მთლიანობაში, აუდიოვიზუალური ენის თეორიები ინტერდისციპლინარული სფეროა და ემყარება ლინგვისტიკას, მედია-კვლევებს, სემიოტიკას, ფსიქოლოგიას და ა.შ. ამ თეორიების გაგება ხსნის ფანჯარას აუდიოვიზუალური თხრობის რთულ სამყაროში და შესაბამისად, მათი შესწავლა მნიშვნელოვანია რეჟისორებისთვის, რეკლამის შემქმნელებისთვის, ციფრული მედიის წარმომადგენლებისთვის, პროდიუსერებისთვის, კონტენტის შემქმნელებისთვის, დიზაინერებისთვის, მედია ანალიტიკოსებისთვის და ა.შ., რაც მათ საშუალებას მისცემს, გამოიყენონ ეკრანის ენის ძალა, შექმნან ეფექტური, მიმზიდველი, გავლენიანი აუდიოვიზუალური შინაარსი, რომელიც მიაღწევს რეზონანსს სამიზნე აუდიტორიასთან.

### **ეკრანი, როგორც მმართველი ამ სამყაროში**

დღეს მსოფლიო განიცდის ტოტალური ეკრანის სინდრომს. ეს ფენომენი მოიცავს ჩვენი ცხოვრების სხვადასხვა ასპექტს, ომში ეკრანების გამოყენებიდან დაწყებული, სამედიცინო პროცედურებში ლაპაროსკოპიის განხორციელებამდე. უსაფრთხოების კამერების ყველგან არსებობა,

<sup>237</sup> Market Business News. *Kinesic communication – definition and meaning*.

<https://marketbusinessnews.com/financial-glossary/kinesic-communication-definition-meaning/>

<sup>238</sup> Riechers, A. *The Elements of Visual Grammar*. Princeton University Press.

<https://press.princeton.edu/books/hardcover/9780691231235/the-elements-of-visual-grammar>

მეტროში, ოფისებსა თუ მაღაზიებში, ფარული გადაღებები მობილური ტელეფონების საშუალებით, ელექტრონული ტრანზაქციები, სატელევიზიო შოპინგი, ტელეკონფერენცია, ელექტრონული ფოსტით კომუნიკაცია, ონლაინ განათლება და ა.შ. ამან არამარტო მნიშვნელოვნად გააფართოვა გეოგრაფიული და სოციალურ-კულტურული სივრცის კოორდინატები, არამედ გარდაქმნა და შეცვალა თანამედროვე ადამიანის – „ხედვის სივრცე, შემეცნების სივრცე“, <sup>239</sup> მისი „ემოციური დიაპაზონი“.

ეკრანის მიერ მხატვრული და კომუნიკაციური პოტენციალის დაგროვებამ, მისმა ეტაპობრივმა განვითარებამ, ცხადყო თუ რა დიდი მნიშვნელობა ქონდა აუდიოვიზუალური ხელოვნების ინტეგრირებას სამყაროში. წიგნების, გაზეთების, ჟურნალების სამყარო, კინო, რადიო, სატელევიზიო მაუწყებლობა, ინტერნეტ რესურსები – ეს ყოველივე გაერთიანებულია ერთ დიდ აუდიოვიზუალურ ცივილიზაციად, რომელიც ართობს, პროპაგანდირებს, მანიპულირებს, იძლევა განათლებას, აქვს შემეცნებითი მიზნები, ახდენს გავლენას შეფასებაზე, მოსაზრებაზე, ქცევაზე, ინტელექტის განვითარებაზე, „პლანეტარული“ და „გლობალური“ აზროვნების ფორმირებაზე. ეს პროცესი მუდამ აქტიურია, შესაბამისად ყოველდღიურად იზრდება და იცვლება ეკრანული სივრცის არეალი.

აუდიოვიზუალური კულტურა, კონცეპტუალურად მეტწილად ეკრანული კულტურის სინონიმია. მასზე საუბრისას ყველაზე ხშირად ეკრანულ ფორმებს გულისხმობენ, რადგან მათთვის საერთო საწყისი ხმოვან-ხედვითი გამოსახულებაა. თუმცა, არის ეკრანის ფუნქციონირების სფეროები, სადაც აუდიო კომპონენტი არ არის ან ნიველირებულია. მაგალითად, კომპიუტერის მონიტორის ან მობილური ტელეფონის ეკრანის ზოგიერთი შეტყობინება. ამ თვალსაზრისით, ეკრანის კულტურა, როგორც კონცეფცია, მოიცავს უფრო ფართო შინაარსს. მეორე მხრივ, თუ აუდიოვიზუალურობას ადამიანის გარემომცველი სამყაროს შესწავლის უნივერსალურ მახასიათებლად ჩავთვლით, მაშინ „აუდიოვიზუალური კულტურის“ ცნება უფრო ფართოა, ვიდრე „ეკრანის კულტურის“. იგი მოიცავს ადამიანის მიერ წარმოებული ხმოვან-ხედვითი ფენომენების უზარმაზარ არეალს, ყოველივე „ხილვადს და სმენადს“. <sup>240</sup>

ფილოსოფიურ განზომილებაში ეკრანი განიხილება როგორც რთული სოციალური ფენომენი, ამიტომაც თანამედროვე მკვლევართა და კულტუროლოგთა მხრიდან იგი წარმოადგენს სხვადასხვაგვარი ინტერპრეტაციის და უფრო ღრმა ანალიზის საგანს.

<sup>239</sup> Агафонова, Н. (2009). *Экранное искусство художественная и коммуникативная специфика*. (ст. 40). БГУ культуры и искусств.

<sup>240</sup> Иоскевич, Я., Грановская О., Дуков Е., и др. (2005). *Новые аудиовизуальные технологии*. Едиториал УРСС.

ფილოსოფოსების და კულტურის თეორეტიკოსების კვლევებმა წარმოაჩინა ეკრანი როგორც მედიუმი ჩვენსა და რეალობას შორის. ისინი სვამენ კითხვებს: როგორ აყალიბებს ეკრანი სამყაროს ჩვენეულ აღქმას და რა არის მისი რეპრეზენტაციული ბუნების არსი. მაგალითად, კულტუროლოგმა და ფილოსოფოსმა ჟ. ბოდრიარმა ეკრანი განსაზღვრა, როგორც რაღაც მმართველი ამ სამყაროში. მისი აზრით, მაკონტროლებელი ეკრანი დაჯილდოვებული შეიძლება იყოს ტელემატიკური ძალაუფლებით, ანუ დისტანციურად ყველაფრის რეგულირების უნარით, მათ შორის საშინაო საქმეების, თამაშის, სოციალური ურთიერთობების და დასვენების.<sup>241</sup>

ზოგიერთი მკვლევარი, მათ შორის მარშალ მაკლუენი, განიხილავს ეკრანს ტექნოლოგიური დეტერმინიზმის კონტექსტში. ის ამტკიცებდა, რომ თავად მედია (ეკრანი) მნიშვნელოვან როლს ასრულებს კულტურის და ადამიანის ქცევის ჩამოყალიბებაში. კონცეფცია “Medium Is The Message” ხაზს უსვამს ეკრანის ტრანსფორმაციულ ძალას თანამედროვე საზოგადოებაში.

ფენომენოლოგებმა შეისწავლეს ეკრანთან პერსონიფიცირებული ურთიერთობის გამოცდილება. ფრანგი ფილოსოფოსი, ეგზისტენციალური ფენომენოლოგიის წარმომადგენელი მორის მერლო-პონტი იკვლევს აღქმის პერსონიფიცირებულ გამოცდილებას, ჩვენი სხეულების კავშირს სამყაროსთან და ჩვენს ურთიერთქმედებას სხვადასხვა ინტერფეისთან, მაგალითად ეკრანთან.<sup>242</sup>

ფილოსოფიის დოქტორის ს. კოვალევა აზრით, ეკრანი არის „გლობალური ქსელების განვითარების პრევალირებული ფენომენი, რაც ქმნის კაცობრიობის ახალ თაობას, რომელიც წარმოდგენილია დისპლეების და მონიტორების გარეშე“.<sup>243</sup> თუმცა სოციოლოგიის, ამერიკული კინოს და მედიის კვლევების პროფესორი რ. ბუტჩი განსაზღვრავს ეკრანის კულტურას როგორც მედიას, რომელიც „ვიზუალური კულტურის თანამედროვე ფორმაა, სადაც გამოსახულებები უფრო მეტია, ვიდრე ენა“. ის ასევე მიუთითებს, რომ „ეკრანი ნივთია – ის იკავებს და კონტექსტუალიზებულია იმ ადგილის მიხედვით, სადაც მოთავსებულია...“<sup>244</sup>

რაც შეეხებათ კულტურის მკვლევრებს, ისინი სწავლობენ/იკვლევენ ეკრანის სოციო-კულტურულ და პოლიტიკურ განზომილებებს. მათი აზრით მნიშვნელოვანია კულტურულ ნარატივებზე, ძალაუფლების დინამიკასა და სოციალურ ნორმებზე ეკრანის ზემოქმედების სიღრმისეული და ფუნდამენტური ანალიზი.

როგორც ვხედავთ, ეკრანი მართლაც არის ღრმა ფილოსოფიურ-კულტურული კვლევის საგანი, სადაც სხვადასხვა მოაზროვნე წარმოგვიდგენს ეკრანის მრავალფეროვან პერსპექტივას, როლს და გავლენას თანამედროვე საზოგადოებაზე. აქედან გამომდინარე, ეკრანის განმარტების

<sup>241</sup> Baudrillard, J. (2012). *The ecstasy of communication*. Semiotext(e).

<sup>242</sup> Ponty, M. M. (2013). *Phenomenology of Perception*. Routledge.

<sup>243</sup> Ковалёва, С. (2013). *Медиаобраз экрана в постсовременном пространстве*. ст. (4-5). Автореферат.

<sup>244</sup> Butsch, R. (2019). *A screen culture history*. (p. 8). Polity.



ფორმირებისას მივდივართ დასკვნამდე, რომ მისი განსაზღვრა შესაძლოა უსასრულოდ და რაც უფრო მეტი მოსაზრება ექნებათ მეცნიერებს, კულტუროლოგებს, ფილოსოფოსებს თუ მედია-ექსპერტებს, მით უფრო გლობალური და საინტერესო იქნება აუდიოვიზუალური ფენომენის შესწავლა. თუმცა ეკრანი, პირველ რიგში, მაინც შეიძლება ჩაითვალოს კომუნიკაციის ახალ პარადიგმად, რომლის დომინანტური როლი სოციალური ცხოვრების თითქმის ყველა სფეროში ვლინდება. ამ ფენომენის უპირატესობა ყოველდღიურად იზრდება. შესაბამისად, საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები მოითხოვს ეკრანის, როგორც ინფორმაციის აქტის ვიზუალური საშუალების მუდმივ გაუმჯობესებას.

ახალი საკომუნიკაციო მოწყობილობების და ინფრასტრუქტურის კომპლექსმა თავდაყირა დააყენა კინოს და ტელევიზიის სამყარო. დიჯიტალიზაციამ ეკრანის ყველა მედია ერთმანეთთან დააკავშირა ისე, რომ ერთი და იგივე ტექსტი და სურათი ხელმისაწვდომია მრავალ პლატფორმაზე, მომხმარებლებს კი შეუძლიათ შეუფერხებლად გადაერთონ ერთიდან მეორეზე. მედიის ამ ურთიერთდაკავშირებამ ასევე გააერთიანა ინდუსტრიები, დაწყებული კინოდან და ტელევიზიიდან, კომპიუტერებით და ტელეფონებით დამთავრებული. ამ ყოველივემ საფუძველი ჩაუყარა უზარმაზარი მულტიმედიური გლობალური კორპორაციების ჩამოყალიბებას.<sup>245</sup>

აუდიოვიზუალური შემოქმედების ევოლუცია წარმოშობს ახალ ჰორიზონტებს და გამოწვევებს, რაც შესაძლებლობას გვაძლევს მოვყვეთ ისტორიები, გადმოვცეთ იდეები და გამოვიწვიოთ ემოციები ადრე მიუღწეველი გზებით. ხმოვან-ხედვითი შემოქმედება გახდა თანამედროვე კულტურის გული, რომელიც რეზონანსშია ჩვენი ცხოვრების ყველა კუთხესთან – ჩვენს მიერ მოხმარებული ნარატივიდან, იმ საშუალებებამდე, რომლებითაც გამოვხატავთ საკუთარ თავს. რაც უფრო რთული ხდება საკომუნიკაციო გარემო, მით უფრო იზრდება ადაპტაციის და აუდიოვიზუალური კულტურის ცვალებადი პროპორციების გაგების აუცილებლობა. ამ ცვლილებების გათვალისწინება მოითხოვს არა მხოლოდ მგრძნობელობას ტექნოლოგიის ტრანსფორმაციული ძალის მიმართ, არამედ ინფორმირებულობასაც იმ ნიუანსური გავლენის შესახებ, რომელსაც ეს ევოლუცია ახდენს ჩვენს საზოგადოებაზე. კულტურულ გარემოში ამ ცვლილებების შესწავლით, შეგვიძლია უკეთ ჩავწვდეთ აუდიოვიზუალურ კრეატიულობას, ტექნოლოგიასა და ადამიანს შორის ციფრულ ეპოქაში არსებულ რთულ ურთიერთკავშირს.

თანამედროვე გარემოში ადამიანის არსებობა დამოკიდებული ხდება ეკრანზე, რომელმაც განსაზღვრა ახალი სოციალური რეალობის ფორმირების ვექტორი, ცხოვრების ვირტუალიზაცია და ადამიანთა გლობალური საკითხების წინაპირობების შექმნა.

---

<sup>245</sup> Butsch, R. (2019). *A screen culture history*. (p. 8). Polity.

აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალ შესაძლებლობებს და კომუნიკაციური გარემოს მუდმივ „გართულებას“ დიდი კულტუროლოგიური მნიშვნელობა ენიჭება. შესაძლებელია, თვალყური ვადევნოთ პარადიგმის გარეგნულ ცვლილებებს და, ამასთან ერთად, აუდიოვიზუალური კულტურის სახეობების თანაფარდობათა ცვლილებასაც.

### ჰიპოდერმული ნემსის თეორია

მასობრივი კომუნიკაციის „ჰიპოდერმული ნემსის“ თეორია, ან როგორც მას ასევე უწოდებენ „ჯადოსნური ტყვიის“ თეორია, არის ერთ-ერთი ყველაზე ადრეული პოსტულატი იმის შესახებ, თუ რა გავლენას ახდენს მასმედია აუდიტორიაზე. ეს არის „პირდაპირი ეფექტის“ თეორია, რაც იმას ნიშნავს, რომ იგი ქმნის სტიმულ-პასუხის ურთიერთობას მედია ტექსტებს და ამ ინფორმაციის მომხმარებელ მასობრივ აუდიტორიას შორის. „ჰიპოდერმული ნემსის“ თეორია, უზარმაზარ ძალას მიაწერს მედია შეტყობინებებს, ხოლო მსმენელს, მაყურებელს ან მომხმარებელს განიხილავს როგორც უკიდურესად მოწყვლადს იმ მესიჯების მიმართ, რომელთა მეშვეობით „ინიექციის“ მსგავსად შეჰყავთ იდეები, პოზიციები ან მოსაზრებები აუდიტორიის წევრების გონებაში, რის შედეგად მათი მდგომარეობა იცვლება „წამლის დოზის“ შესაბამისად.<sup>246</sup>

#### რა არის ჰიპოდერმული ნემსის თეორია?

„ჰიპოდერმული ნემსის“ თეორია არის კომუნიკაციის მოდელი, რომელიც ვარაუდობს, რომ მედია მესიჯები ჩასმულია პასიური აუდიტორიის ტვინში. „ჰიპოდერმული ნემსის“ თეორია პირველად შემოგვთავაზა კომუნიკაციის თეორეტიკოსმა ჰ. ლასველმა 1927 წელს თავის წიგნში: „პროპაგანდის ტექნიკა მსოფლიო ომში“. მან ეს თეორია შეიმუშავა პირველი მსოფლიო ომის დროს პროპაგანდის ეფექტზე დაკვირვების შემდეგ. იმ პერიოდში, როდესაც ომისადმი საზოგადოების მხარდაჭერა კრიტიკული იყო, მედია გამოიყენებოდა მორალის ასამაღლებლად და მხარდაჭერის გასაძლიერებლად. ჰ.ლასველის საკომუნიკაციო მოდელი არის წრფივი ჩარჩო, რომლის მიხედვით კომუნიკაციის პროცესი სეგმენტაციის გზით აიხსნება. მან შემოგვთავაზა მედია პროპაგანდა სამი სოციალური ფუნქციით: მეთვალყურეობა, კორელაცია, გადაცემა.

თეორია აცხადებს, რომ აუდიტორიით მანიპულირება შესაძლებელია კონტროლირებადი და განპირობებული წესით. სწორედ ორსონ უელსის 1938 წლის რადიო გადაცემა „სამყაროთა ომები“ ამ თეორიის კლასიკური მაგალითია. დრამატული რადიოსერიალის ერთ ეპიზოდში გადაცემა შეწყდა მარსელების შემოსევის ყალბი ანონსით. ამ განცხადებამ ფართო პანიკა გამოიწვია

<sup>246</sup> Robinson, M. (2021, May 03). *Hypodermic needle theory*. Search Works Stanford University. [https://searchworks.stanford.edu/articles/ers\\_129814592](https://searchworks.stanford.edu/articles/ers_129814592)

შეერთებულ შტატებში – ბევრი ვარაუდობდა, რომ მოცემულ მომენტამდე აუდიტორია დეტერმინირებული იყო სიუჟეტში ნათქვამი შეტყობინებებით.<sup>247</sup>

უნდა აღინიშნოს, რომ „ჰიპოდერმული ნემსის“ თეორია აშკარად ეფექტურია, თუმცა მიუხედავად ამისა, სოციოლოგები თვლიან, რომ ეს თეორია დაფუძნებულია მხოლოდ დაშვებებზე ადამიანის ქცევის შესახებ. საღი აზრი ვარაუდობს, რომ თეორია მუშაობს მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ მასობრივი აუდიტორიის შემადგენელი პირები იზიარებენ მსგავს თვისებებს, გამოცდილებას, რწმენას ან წინამავალ ცოდნას. მაგალითად, ამერიკელი სოციოლოგი პ. ლაზარსფელდი თავის კვლევებში აკეთებდა დასკვნას, რომ ინტერპერსონალური კომუნიკაცია უფრო ეფექტურია ვიდრე მასობრივი კომუნიკაცია, როდესაც ამოცანა აუდიტორიის დარწმუნებაა.<sup>248</sup>

სოციოლოგებმა შეისწავლეს მასობრივი კომუნიკაციის ეფექტურობა საარჩევნო კამპანიის დროს. ამომრჩეველთა მასობრივი გამოკითხვის შედეგებმა აჩვენა, რომ მოსახლეობის ჩართულობა, შეტყობინების გადაცემიდან ორი კვირის შემდეგ, უფრო მაღალი აღმოჩნდა, ვიდრე გადაცემისთანავე. მკვლევრები მივიდნენ დასკვნამდე, რომ პირველი ეტაპი ძირითადად ინფორმაციის გადაცემაა, ხოლო მეორე კი – გავლენის. ამრიგად, მასობრივი კომუნიკაციის ორეტაპიანი კონცეფცია იქნა შემოთავაზებული.<sup>249</sup>

თუ განვიხილავთ „ჰიპოდერმული ნემსის თეორიის“ მნიშვნელობას დადებით კონტექსტში, პირველ რიგში, უნდა ითქვას, რომ მან უზრუნველყო პლატფორმა მედიის ეფექტების შესწავლის შემდგომი გაუმჯობესებისთვის.

ჩვენს სამყაროში გლობალიზაციის პროცესების ფონზე, როდესაც კაცობრიობა მრავალი გამოწვევის წინაშე დგას, ჩნდება კითხვა, არის თუ არა „ჰიპოდერმული ნემსის“ თეორია ისევე აქტუალური ტოტალურ ციფრულ ეკრანულ გარემოში?

თავისუფლად შეიძლება ითქვას, რომ ციფრულ ეპოქაში განვითარებული ტენდენციების გამო, განსაკუთრებით სოციალური მედიის გავლენით აუდიტორიაზე, როგორც ჩანს, არსებობს შესაძლებლობა, „ჰიპოდერმული ნემსის თეორია“ აქტუალური აღმოჩნდეს დღეს. ეჭვგარეშეა, რომ საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების წინსვლამ, სავარაუდოდ, ხელახლა განსაზღვრა მასობრივი კომუნიკაცია, ისევე როგორც მისი გავლენა. შესაბამისად, არგუმენტი იმის შესახებ, რომ „ჯადოსნური ტყვიის“ თეორიამ პოპულარობა მოიპოვა მაშინ, როდესაც პოსტულირებული იყო, რადგან ტელევიზიაზე მხოლოდ რამდენიმე ადამიანს ჰქონდა წვდომა არ არის მართებული.

<sup>247</sup> Cuofano, G. *What is the hypodermic needle theory?* FourWeekMBA.

<https://fourweekmba.com/hypodermic-needle-theory/> Updated: October 27, 2023.

<sup>248</sup> Lazarsfeld, P., Katz, E. (2005). *Personal influence*. Routledge.

<sup>249</sup> Wright, J. (2015). *International encyclopedia of the social & behavioral sciences*. Elsevier.

აქედან გამომდინარე, მედიის დამაჯერებელი შინაარსის გავლენის ქვეშ ყოფნა იღებს უფრო და უფრო მეტად მასშტაბურ ხასიათს.<sup>250</sup>

### დეზინფორმაციის ეფექტი და სანდოობის შეფასება

იუტას უნივერსიტეტის პროფესორი ე. ჰოლტონი ინფორმირებულობის შესახებ შემდეგ მოსაზრებას გამოთქვამს – „ზოგჯერ წარმოუდგენლად გვეჩვენება, რომ არ ვიყოთ ინფორმირებული. ჩვენს ყოველდღიურ ცხოვრებას აკრავს ახალი ამბები და ინფორმაცია. საქმე კი იმაშია, რომ თანამედროვე მოსახლეობის დიდი ნაწილი სიახლეებით გადატვირთულად გრძნობს თავს“.<sup>251</sup> თუ პროფესორ ე. ჰოლტონის აზრს გავაგრძელებთ, შეიძლება ითქვას, მართლაც, ჩვენი ცხოვრება ტოტალურ ეკრანთან ერთად ნიუსების და ინფორმაციის მიმღებად გადაიქცა, რომელიც იმდენად სწრაფად და დასვენების გარეშე მუშაობს, რომ, სამწუხაროდ, გადატვირთვის დროც კი არ რჩება. საინფორმაციო ეპოქაში დეზინფორმაცია ჩვეულ ნორმად იქცა და მისი სიღრმისეული გავება არაერთი მკვლევრის თუ მეცნიერის შესწავლის საგანი გახდა. თუმცა დეზინფორმაციის ფსიქოლოგია და ისტორია სრულად ვერ იქნება გაგებული თანამედროვე ტექნოლოგიების მონაწილეობის გარეშე. ისტორიულად ცნობილია, რომ სწორედ დეზინფორმაციამ შეუწყო ხელი რომის იმპერატორების ხელისუფლებაში მოსვლას; ისინი იყენებდნენ შეტყობინებებს მონეტებზე, როგორც მასობრივი კომუნიკაციის ფორმას. რაც შეეხება ნაცისტურ პროპაგანდას, ის დიდწილად ეყრდნობოდა ბეჭდურ პრესას, რადიოს და კინოს. დღეს დეზინფორმაციულ კამპანიებს შეუძლიათ გამოიყენონ ციფრული ინფრასტრუქტურა, რომელიც უზადლოა.<sup>252</sup>

ათწლეულების განმავლობაში, სამეცნიერო კომუნიკაცია ეყრდნობოდა ინფორმაციის დეფიციტის მოდელს დეზინფორმაციაზე რეაგირებისას, ის ფოკუსირებული იყო ხალხის მხრიდან არასწორ გაგებაზე ან ფაქტებზე წვდომის ნაკლებობაზე. თუმცა, ინფორმაციის დეფიციტის მოდელი უგულებელყოფს დამოკიდებულების ფორმირების და ჭეშმარიტების განსჯის კოგნიტურ, სოციალურ და აფექტურ მამოძრავებელს.<sup>253</sup>

---

<sup>250</sup> Nwabueze, C., Okonkwo, E. (2018). *Rethinking the bullet theory in the digital age*. International Journal of Media, Journalism and Mass Communications. <https://www.arcjournals.org/pdfs/ijmjm/v4-i2/1.pdf>

<sup>251</sup> Holton, A., Chyi, H. (2012). *News and the overloaded consumer*. Academia.

[https://www.academia.edu/2147905/News\\_and\\_the\\_Overloaded\\_Consumer\\_Factors\\_Influencing\\_Information\\_Ov](https://www.academia.edu/2147905/News_and_the_Overloaded_Consumer_Factors_Influencing_Information_Ov)

<sup>252</sup> Ecker, U., Lewandowsky, S. (2022, January 12). *The psychological drivers of misinformation belief and its resistance to correction*. Nature. <https://www.nature.com/articles/s44159-021-00006-y>

<sup>253</sup> Ecker, U., Lewandowsky, S. (2022, January 12). *The psychological drivers of misinformation belief and its resistance to correction*. Nature. <https://www.nature.com/articles/s44159-021-00006-y>

„ჰიპოდერმული ნემსის თეორიის“ აქტუალობას და მნიშვნელობას ბოლო პერიოდის კვლევებზე ადასტურებენ. ის ძალიან მნიშვნელოვანი აღმოჩნდა მოქალაქეების ქცევის შესაფასებლად კრიზისების დროს, როგორც იყო, მაგალითად Covid-19-ის პანდემია.<sup>254</sup>

მთელ მსოფლიოში საზოგადოებამ აღიარა Covid-19-ის მძიმე დამანგრეველი მასშტაბები აუდიოვიზუალური ინფორმაციის სწრაფი მიწოდების, კომუნიკაციის და პუბლიკაციების წყალობით. თუმცა უნდა აღინიშნოს, რომ მსოფლიოში Covid-19 პანდემის შესახებ პირველადი ინფორმაცია სოციალურ მედიაში არ იყო დაცული დეზინფორმაციის გავრცელებისგან. ჯანდაცვის მსოფლიო ორგანიზაციის (WHO) გენერალურმა მდივანმა განაცხადა, რომ Covid-19-ის ეპიდემია განიცდიდა დეზინფორმაციულ „ინფოდემიას“ (ინფორმაციის ეპიდემია). მკვლევრებმა ასევე აღნიშნეს, რომ სამედიცინო დეზინფორმაციის შინაარსი, რომელიც დაკავშირებულია Covid-19-ის პანდემიასთან, საშინელი სისწრაფით ვრცელდებოდა სოციალურ მედიაში. დიდი რაოდენობით გაჯეტების გამოყენების წყალობით, ხმოვან-ხედვითი კულტურა იქცა ჯანმრთელობის შესახებ ინფორმაციის უდიდეს წყაროდ, შესაბამისად ამ ყოველივეს უზრუნველყოფენ იაფი და ადვილად ხელმისაწვდომი ინტერნეტ ტექნოლოგიები. BBC-ის სამაუწყებლო კომპანია აცხადებდა, რომ დეზინფორმაციის ადამიანური ღირებულება შეიძლება იყოს უდიდესი, რადგან ის ძირს უთხრის საზოგადოებრივი ჯანმრთელობის გზავნილებს.<sup>255</sup>

2014 წელს – ნიგერიაში სოციალური მედიის „ვირუსულ“ შეტყობინებაში ნათქვამი იყო, რომ მარილიანი წყლის დალევა და ბანაობა შეიძლება თავიდან აგვაცილოს ებოლას ვირუსის გავრცელება. შედეგად ჭარბი მარილის მოხმარების გამო რამდენიმე ადამიანი გარდაიცვალა, ათობით კი ჰოსპიტალიზებული იყო.<sup>256</sup>

2020 წელს – ამერიკელმა ცოლ-ქმარმა Covid-19-ის თავიდან ასაცილებლად მიიღეს ქლოროქინის ფოსფატი, მას შემდეგ, რაც პრეზიდენტმა დონალდ ტრამპმა გამოაცხადა ქლოროქინის სამკურნალო თვისებები, როგორც ვირუსის შესაძლო მკურნალობა (ჰიდროქსიქლოროქინი – მალარიის საწინააღმდეგო და ამეზიციდური საშუალება, იმუნოდეპრესანტი). მაგრამ წყვილის მიერ მიღებული ტოქსიკური ინგრედიენტი იყო ქიმიკატი, რომელიც ჩვეულებრივ

---

<sup>254</sup> Ahmad, A. (2022, July 13). *Covid-19 And The Resurgence Of The Hypodermic Needle Theory Applicability In Times Of Crises*. Springer Link. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-08954-1\\_124](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-08954-1_124)

<sup>255</sup> Spring, M. (2020, May 27). BBC News. *Coronavirus: The human cost of virus misinformation*. <https://www.bbc.com/news/stories-52731624>

<sup>256</sup> Aliyu, A., Nanlong, M. (2014, August 8). *Ebola: Two dead, 20 others hospitalised over excessive salt consumption*. Vanguard. <https://www.vanguardngr.com/2014/08/ebola-two-die-drinking-salt-water-jos/>

გამოიყენება აკვარიუმების გასაწმენდად. შედეგად მამაკაცის სიცოცხლე ფატალურად დასრულდა, ქალი კი კრიტიკულ მდგომარეობაში საავადმყოფოში გადაიყვანეს.<sup>257</sup>

COVID-19-ის პანდემიის შესახებ სოციალური მედიის დეზინფორმაციის წინააღმდეგ გამოსავლის ძიებისას, ჯანდაცვის მსოფლიო ორგანიზაციის საგანგებო სიტუაციების პროგრამის აღმასრულებელი დირექტორი მ. რაიანი ამბობდა – „ჩვენ გვჭირდება ვაქცინა დეზინფორმაციის წინააღმდეგ“ და მოუწოდებდა მკვლევრებს და სოციალურ მეცნიერებს ემუშავათ ამ კუთხით. შესაბამისად, კვლევებისას შემუშავდა კონცეპტუალური ჩარჩო, რათა ემპირიულად იყოს გამოკვლეული დეზინფორმაციის ეფექტი COVID-19-ის ინდივიდუალურ პასუხებზე და მომავალში როგორ განხორციელდეს „ჰიპოდერმული ნემსის“ და „გამძლეობის“ თეორიების შეზავება.<sup>258</sup>

ყალბი ინფორმაციის იდენტიფიკაციის ერთ-ერთი დიდი სირთულე მისი რეალისტური ფორმაა. ბოლო კვლევებმა აჩვენა, რომ არსებობს სოციალური მედიის გარკვეული პოლარიზაცია, რადგან მომხმარებლებს აქვთ წინასწარგანწყობა კონფირმაციის მიმართ, რაც გამოიხატება მხოლოდ იმ ინფორმაციის წაკითხვით და გაზიარებით, რომელიც შეესაბამება მათ რწმენას, ღირებულებებს. პერსონალიზაციის რამდენიმე ალგორითმზე დაყრდნობით, მომხმარებლები თავიანთ საინფორმაციო არხებში იღებენ მხოლოდ იმ ინფორმაციას, რომელიც შეესაბამება მათ წარსულ ქცევას, რითაც ქმნიან ეგრეთ წოდებულ „ექოკამინეტებს“. ამ ტიპის პოსტები და საპირისპირო ინფორმაციის ნაკლებობა აძლიერებს მომხმარებელთა რწმენას გარკვეულ ჯგუფში, მათი რეფლექსური აზროვნების და საპირისპირო ინფორმაციის მიღების უნარის შემცირებით. „ექოკამინეტი“ აიძულებს მომხმარებელს ენდოს წაკითხულ ინფორმაციას, მისი სიზუსტის შემოწმების გარეშე, ეს ყოველივე კი ხელს უწყობს ზედაპირულ აზროვნებას და სოციალურ მედიაში ყალბი ინფორმაციის უფრო მაღალ დაცვას.<sup>259</sup>

„ექოკამინეტი“ /Echo chamber (media)/ – არის კონცეფცია მედიის თეორიაში, როდესაც გარკვეული იდეები, რწმენა განმტკიცებულია შეტყობინების გადაცემით ან მისი განმეორებით დახურულ სისტემაში. ამავდროულად, ასეთი შეტყობინებები ახშობს სხვა მსგავსი ინფორმაციის ნაკადებს. სხვა სიტყვებით რომ ვთქვათ, ნებისმიერი განცხადება იწვევს არა დისკუსიას, არამედ თანამოაზრეების თანხმობას და მხარდაჭერას. ასეთ „დახურულ“ სისტემაში ადრესატები ქმნიან

<sup>257</sup> BBC News. (2020, March 24). *Coronavirus: Man dies taking fish tank cleaner as virus drug.* <https://www.bbc.com/news/52012242>

<sup>258</sup> Barua, Z. (2020, December). *Effects Of Misinformation On Covid-19 Individual Responses And Recommendations For Resilience Of Disastrous Consequences Of Misinformation.* ScienceDirect. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2590061720300569#bbb0040>

<sup>259</sup> Pelau, C., Pop, M. (2020, Jul 21). *The Breaking News Effect And Its Impact On The Credibility And Trust In Information Posted On Social Media.* National Library of Medicine. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34173443/>

მესიჯებს, უსმენენ საკუთარ თავს და ეთანხმებიან საკუთარ თავს. ამ დახურულ სისტემაში ალტერნატიული ინფორმაცია არ შედის.<sup>260</sup>

ციფრულ სამყაროში მოხმარებული ინფორმაციის დიდი ნაწილი დალაგებულია ავტომატიზებული ინტელექტუალური სისტემებით, სადაც წარმატებული კომუნიკაცია დამოკიდებულია ინფორმაციის სწრაფ გავრცელებაზე. სწორედ ამ ყოველივეს გათვალისწინებით, მნიშვნელოვანია წარმოდგენილი ან გამოქვეყნებული ხმოვან-ხედვითი ინფორმაციის სანდოობა.

აუდიოვიზუალური ინფორმაციისადმი საზოგადოების რეაქციაზე გავლენას ახდენს ინფორმაციის სანდოობა. აქედან გამომდინარე, სანდოობის შეფასება საზოგადოების ქცევის მნიშვნელოვანი განმსაზღვრელი ფაქტორია. თანამედროვე სამყაროში ეკრანული ინფორმაციის მიმართ სანდოობის შენარჩუნება ერთ-ერთ მნიშვნელოვან პრობლემად ითვლება. შესაბამისად, ბევრი მეცნიერი და მკვლევარი სვამს კითხვას და გამოთქვამს სხვადასხვა მოსაზრებას სწორედ ეკრანული ინფორმაციის სანდოობის პრობლემების შესახებ. მაგალითად, ელონის უნივერსიტეტის პროფესორის, ციფრული ჟურნალისტიკის ექსპერტის ჟ. ანდერსონის და პიუს ინტერნეტის და ტექნოლოგიების კვლევის ცენტრის დირექტორის ლ. რეინის მიერ დასმული კითხვებია: „გაჩნდება თუ არა მომავალში სანდო მეთოდები, რათა დაიბლოკოს ყალბი ნარატივები და თუ მიეცემა საშუალება ყველაზე ზუსტ ინფორმაციას გაბატონდეს საერთო საინფორმაციო ეკოსისტემაში? ან პირიქით გაუარესდება ონლაინ ინფორმაციის ხარისხი და სიზუსტე არასანდო, ხანდახან საშიში, სოციალური დესტაბილიზაციის იდეების გავრცელების გამო?“ ნიუ-იორკის სამართლის სკოლის ასოცირებული პროფესორი ა. უოლდმანი წერს: „როგორც დღეს, ხალხს მომავალშიც ექნება ნდობა ხმოვან-ხედვითი ინფორმაციისადმი, რომელიც ადასტურებს მათ ცრურწმენებს. მათ არ ექნებათ ნდობა იმ ინფორმაციისადმი, რომელიც ეჭვქვეშ აყენებს ამ ცრურწმენებს.“ საფრანგეთის სამეცნიერო კვლევების ეროვნული ცენტრის დირექტორმა მ. გროსეტმა განაცხადა: „როგორც ყოველთვის, იქნება კონკურენცია სიმართლესა და ტყუილს შორის“.<sup>261</sup> ჰარვარდის უნივერსიტეტის ბერკმან კლაინის ინტერნეტის და საზოგადოების ცენტრის მწერალმა და მკვლევარმა დ. ვაინბერგერმა გამოთქვა მოსაზრება: „საუკეთესო შემთხვევაში ჩვენ გვემის, რომ მიუხედავად იმისა, რომ ინტერნეტ ქსელები საგამომცემლო საშუალებას ჰგავს, ეს ასე არ არის. ეს არის ინტერაქტიული გარემო, რომელშიც იდეები იხსნება წინასწარი ვალიდაციის

<sup>260</sup> Cinelli, M. (2021, January 14). *The echo chamber effect on social media*. PNAS.

<https://www.pnas.org/doi/10.1073/pnas.2023301118>

<sup>261</sup> Anderson, J., Rainie, L. (2017, October 19). *The future of truth and misinformation online*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2017/10/19/the-future-of-truth-and-misinformation-online/>

გარეშე. ჩვენ უფრო მეტად „მეტა“ გავხდებით ჩვენს მიდგომებში და ვაღიარებთ, რომ ჩვენი პასუხისმგებლობა ეჭვქვეშ დავაყენოთ იმის ჭეშმარიტება და მართებულობა, რასაც ვხედავთ“.<sup>262</sup>

როგორც ვხედავთ, დეზინფორმაციის მუდმივად ტრანსფორმირებადი პარადიგმა იწვევს აბსოლუტურად განსხვავებულ აღქმას, ემოციებს, შეგრძნებებსა, თუ ქმედებებს მოსახლეობაში. შეიძლება ითქვას, რომ ეკრანულ ინფორმაციაზე დაყრდნობით საზოგადოების ფსიქოლოგიურმა კვლევამ შექმნა მყარი ფუნდამენტური ცოდნა იმის შესახებ, თუ როგორ აფასებენ ადამიანები რა არის ჭეშმარიტი და რა არის მცდარი, ახდენენ რწმენის ფორმირებას, შეაქვთ შესწორებები და შეიძლება გააგრძელონ დეზინფორმაციის გავლენის ქვეშ ყოფნა, მისი გამოსწორების შემდეგაც კი.<sup>263</sup> თუმცა, დეზინფორმაციის ფსიქოლოგიის სრულად გასაგებად კიდევ უამრავი სამუშაო ჩასატარებელი და საბოლოოდ შესწავლილი იქნება თუ არა, ალბათ, ძნელი სათქმელია.

ჩვენს რეალობაში ინფორმაციის სანდოობა თანამედროვე საზოგადოებისთვის ერთ-ერთი პრიორიტეტად რჩება. სწორედ ეკრანული შემოქმედების აქტიური მუშაობის შედეგია, რომ ადამიანების უმრავლესობა მაქსიმალურად ინფორმირებულია. აუდიოვიზუალური ინფორმაცია უნიკალური მახასიათებლების გამო მიეკუთვნება ინფორმაციის იმ ტიპს, რომელიც რაოდენობის და გაცვლის თვალსაზრისით განიხილება, როგორც მაშტაბური საინფორმაციო რესურსი, რომელიც სანდოობის შეფასებას უფრო რთულ პროცესად აქცევს. ინფორმაციის სანდოობის შეფასების ეფექტურობის გასაუმჯობესებლად კი საჭიროა დაკვირვება მომხმარებლის აღქმის თეორიის გათვალისწინებით.<sup>264</sup>

შეიძლება ითქვას, რომ „ჰიპოდერმული ნემსის თეორია“ და დეზინფორმაციის ეფექტი დღესაც – ციფრულ ეპოქაშიც აქტუალურია, რადგან აუდიტორია „აქტიურ-პასიურად“ რეაგირებს გარკვეულ მედიაკონტენტზე.

ადამიანები კითხულობენ, უსმენენ ან უყურებენ ინფორმაციას. რეალურად ისინი ცდილობენ სიმართლის ამოცნობას გადაჭარბებული თუ შეუფასებელი ამბებიდან. აუდიოვიზუალური ინფორმაციის ახალი ინტერაქტიული გარემო საშუალებას აძლევს მომხმარებელს მოიძიოს ინფორმაცია და გააზიაროს იგი ისე, როგორც არასდროს, ეს ყოველივე კი აცოცხლებს სანდოობის კონცეფციას და იპყრობს დიდ ყურადღებას.

<sup>262</sup> Anderson, J., Rainie, L. (2017, October 19). *The future of truth and misinformation online*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2017/10/19/the-future-of-truth-and-misinformation-online/>

<sup>263</sup> Ecker, U. (2022, January 12). *the psychological drivers of misinformation belief and its resistance to correction*. Nature. <https://www.nature.com/articles/s44159-021-00006-y>

<sup>264</sup> Sun, J. (2021, Mart 09). *Research on the credibility of social media information based on user perception*. Hindawi. <https://www.hindawi.com/journals/scn/2021/5567610/>



## ეკრანული ენის ფორმირება

არაფერი არ ძველდება ისე სწრაფად, როგორც ტექნიკური ინოვაციები, რომლებიც ერთმანეთს მზარდი სიჩქარით ცვლიან. ტექნიკური ენა, რომელზეც გუშინ ლაპარაკობდნენ, დღეს უკვე შენელებული ჩანს, ცხოვრებისგან დაცილებული, მოძველებული. ეკრანული შემოქმედება ყოველთვის ცვლიდა ენის ფორმებს და მათი შექმნის საშუალებებს, შესაბამისად მისი აღქმა მუდმივად იცვლებოდა. ეკრანის ენას (ისევე, როგორც ნებისმიერ სხვა ენას) აქვს გამოხატვის საშუალებების საკუთარი სისტემა. ეკრანის ენა, როგორც სინთეზური სიმბოლოების კომპლექსი, სხვადასხვა გენეზის ნიშნების ჩათვლით, გავლენას ახდენს აღქმაზე, პირველ რიგში, ვიზუალური კოდებით გამოხატული მნიშვნელობებით.

დღევანდელ გლობალურ ეპოქაში, სადაც გაჯეტების სიუხვეა, აუდიოვიზუალური კულტურის მნიშვნელოვან ნაწილად მაინც ტელევიზია რჩება, რომლის ფუნქციების როლი გაიზარდა კომპიუტერული ტექნოლოგიების წყალობით; თუმცა ძნელი წარმოსადგენია ეკრანის კულტურის ინფორმაციული კომპონენტი სემიოტიკური კონტექსტის მიღმა, რამეთუ ის არის საზოგადოების ინფორმაციით უზრუნველყოფის გარანტი.<sup>265</sup> კინოკრიტიკოსი და კულტუროლოგი დ. დონდურეი ამბობს: „ფუნქციების რაოდენობით ეს ინსტიტუცია უპრეცედენტოა, რადგან დღეს სწორედ ის აწარმოებს და ანაწილებს მსოფლიოში სემანტიკური სფეროს ძირითად ნაწილს“.<sup>266</sup> უნდა აღინიშნოს, რომ ფუნქციებთან ერთად იზრდება მაუწყებლის გავლენა მაყურებელზე. ასევე ამკარაა, რომ ეკრანის და კულტურის სიმბიოზური ბუნება ვლინდება ყველა ტელეშოუში, საპნის ოპერებიდან დაწყებული, სერიოზული ახალი ამბებით დამთავრებული. ტელე-ეკრანის საშუალებით შექმნილი ვირტუალური სამყარო სულ უფრო მეტად იპყრობს გონებას, გარდა ამისა, ის ხდება ახალი ჰაბიტატი მოსახლეობის უმრავლესობისთვის და აყალიბებს არა მხოლოდ საზოგადოებრივ აზრს, არამედ სოციუმის მენტალიტეტს.

დღეს „ეკრანი-საზოგადოება“ განიხილება, როგორც იმანენტური კავშირის პრობლემა. ეკრანის მრავალფეროვნების მიუხედავად შეიძლება ითქვას, რომ თანამედროვე სატელევიზო ეკრანულ ენაში არის სიტყვის განსაკუთრებული „ჟღერადობა“. მაგალითად, ჟურნალისტი და მედიამენეჯერი ჰ. იუშკავიჩიუსის აზრით, „ტელევიზია არის ყველაზე იაფი და ეფექტური გზა ერის განვითარებისთვის, კულტურის, ენისა და ტრადიციების შესანარჩუნებლად“. ის ასევე აღნიშნავს, რომ „მნიშვნელოვანია ტექნოლოგიის გამოყენების სისტემური თანხვედრა. მაგრამ

<sup>265</sup> N. Кириллова, Н. (2013). *Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества.*

Уральский Университет

<sup>266</sup> Мясникова, М. (2017). *Телевидение как феномен культуры.* (ст. 3). ВГИК.

საზოგადოებისთვის გაცილებით მნიშვნელოვანია, შეიქმნას მთლიანობაში სატელევიზიო მაუწყებლობის პროგრამული კონცეფცია, გარკვეული იდეებითა და ახალი აზრებით“.<sup>267</sup>

თანამედროვე ეკრანის ერთ-ერთი მთავარი კომპონენტი „ნიუსი“ გახდა. შესაბამისად, უნდა აღინიშნოს, რომ ტექნოლოგიური ინოვაციები (კომპიუტერიზაცია, დიჯიტალიზაცია, ონ-ლაინ ტექნოლოგიები, ოპერატიული ინფორმაციის მობილურ ტელეფონებზე გადაცემა და ა.შ.) მნიშვნელოვან და ზოგჯერ გადამწყვეტ როლს თამაშობს ახალი ამბების „განყოფილების“ განვითარებაში და გაუმჯობესებაში. „სიახლე (News) არის მესიჯი, რომელიც წარმოადგენს რეალობის თანამედროვე შეხედულებას კონკრეტულ საკითხთან, მოვლენასთან ან პროცესთან მიმართებაში. ის ასახავს ინდივიდისა თუ საზოგადოებისთვის მნიშვნელოვან ცვლილებებს, რომლებიც წარმოდგენილია ზოგადად მიღებულ ან ტიპურ კონტექსტში“...<sup>268</sup> სიახლე ყალიბდება კონსენსუსის გათვალისწინებით, თუ რა აინტერესებს აუდიტორიას, ასევე შიდა და გარე შეზღუდვებით, რომლებსაც შესაბამისი რედაქცია აწესებს. „...News – არის ნაჩქარევი გადაწყვეტილებების მიღების არასრულყოფილი შედეგი გარეგანი და შინაგანი ზეწოლის პირობებში“.<sup>269</sup>

დღევანდელ სამყაროში, სადაც ახალი ინფორმაციის მოძიება ისეთი სისწრაფით ხდება, რომ საზოგადოება ვერც კი ასწრებს მის გადამუშავებას, მედია-კონტროლერები მიჰყვებიან ბრიტანელი ბანკირის და ფინანსისტის ნათან როტშილდის „ჭეშმარიტებას“ – „ვინც ფლობს ინფორმაციას, ის ფლობს სამყაროს“. ისინი არა მარტო ინფორმატორები, არამედ ახალი ამბების ინტერპრეტატორები არიან, რომლებიც იყენებენ ტელე-მედია მანიპულირების ტექნოლოგიების მთელ სპექტრს. მათ შორის, ტექნოლოგიურად განვითარებულ მულტიმედია პლატფორმებს. ეკრანის ძალა, ზეგავლენა მოახდინოს მაყურებელზე, ჩვენს ყოველდღიურობაში ჩანს. თუმცა, რაც შეეხება „მორალური პანიკის წარმატებას“ დამოკიდებულია მედიის კონტროლერების ქმედებებზე, მათ უნარზე, გააყალბონ – მოათავსონ სოციალური პრეცედენტი ვირტუალური რეალობის საერთო სურათში, რითაც გამოიწვიონ საზოგადოების აფექტური და აგრესიული რეაქციები.

ჩვენს ჰიპერრეალურ და პოსტმოდერნულ გარემოში, სადაც ყველაფერი ვირტუალურია, დედამიწა გახდა „გლობალური სოფელი“,<sup>270</sup> ყველანი კი ეკრანზე დამოკიდებულნი გავხდით, მნიშვნელოვანია, რომ ეკრანმა გააცნობიეროს თავისი კავშირი კულტურასთან, რომელიც ითვლება მისი საკომუნიკაციო ქვესისტემის ინსტიტუტად. ამ ყოველივეს გათვალისწინებით ჩნდება კითხვა: რას გვთავაზობს თანამედროვე ეკრანი?

<sup>267</sup> Анисонян, Г. (2018 Январь). *Генрих Юшкявичюс: важно, чтобы чернила журналистов не превращались в кровь людей*. Ноев Ковчег. <https://noev-kovcheg.ru/mag/2018-01/6037.html>

<sup>268</sup> Dennis, E., Merrill, C. (1996). *Media debates: issues in mass communications*. Longman Pub Group.

<sup>269</sup> იქვე.

<sup>270</sup> McLuhan, M. (1992). *The Global Village*. Oxford University Press.

პანდემიის დროს აუდიოვიზუალურმა კულტურამ ბევრი ფუნქცია შეითავსა. ის გახდა მედიუმი, კომუნიკატორი, მოტივატორი, სასწავლო და სამუშაო პლატფორმა. ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ ვირტუალურმა სამყარომ არ დატოვა მოსწავლე სწავლის, სტუდენტი ლექცია-სემინარის, მეცნიერი კი კონფერენციის გარეშე; ექიმებს საკუთარი მოვალეობის მაქსიმალურად შესრულების საშუალება მისცა, ადამიანებს კი, ვინც სამედიცინო დახმარებას საჭიროებდა, ადეკვატური დიაგნოსტიკის და მკურნალობის შანსი.<sup>271</sup>

ტელე-ეკრანის ახალი მოდელის შექმნას, მის ტექნოლოგიურ განვითარებას, აუცილებლად თან სდევს ტელესივრცის ცვლილება. ეს კი იმას ნიშნავს, რომ ეკრანი საზოგადოებას სთავაზობს ახალ შესაძლებლობებს.

*მიმდინარეობს „ახალი ეკრანული ენის“ ფორმირების პროცესი.*

საინტერესოა, რომ ახალი იდეებით, განსხვავებული შინაარსის აზრებით, რთულ ციფრულ გარემოში, აუდიოვიზუალური პარადიგმის ცვლილებით იგი გვაცენებს საკუთარი უცოდინრობის მასშტაბის გაცნობიერების წინაშე, სადაც არსებული ცოდნაც კი არასრულია. თუმცა ფილოსოფოსი, პუბლიცისტი და სოციოლოგი ხ. ორტეგა აღნიშნავდა, რომ „ცოდნის დასაწყისი დადებითი პროცესია“.<sup>272</sup> ზუსტად ეს დასაწყისია დღეს „აუდიოვიზუალურ სამყაროში“ – ტელესივრცის პროფესიულ ვექტორზე მიმდინარეობს ეკრანული პროდუქტის შემოქმედებითი კრედოს გადახედვის პროცესი, სადაც ახალი სტანდარტების, კრიტერიუმების და ფორმულირებების დაუფლება ხდება. ეკრანული შემოქმედების ეკოსისტემის ციფრული სამყარო, გვთავაზობს ჰიბრიდულ, ინოვაციურ ტექნოლოგიურ ინფრასტრუქტურას და მოქნილ გარემოს. მისი ხელმისაწვდომობა, სერვისების ხშირი ცვლა და მრავალფეროვნება, შეცვლის ჩვენი ცხოვრების სწავლის და მუშაობის გზებს, ჩვენს აღქმას და რწმენას.

*აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმით იწყება ეკრანული ხედვის ახალი ერა.*

მაყურებელი, რომელიც უყურებს ეკრანს და იღებს სხვადასხვა სახის ინფორმაციას, თავისთვის ოდნავ განსხვავებულ რეალობას ქმნის.

და მაინც რა არის „ახალი ეკრანული ენა“? – ის არის სამყაროს სახე, რომელიც აყალიბებს საკუთარ კულტურას, ქმნის ახალ იდეებს, თავისი ინტერპრეტაციით, კორექტირებით, ადგილის და დროის მიხედვით, როგორც ერთგვარი პროდუქტიული ფენომენი. ის არის რეალობას და ვირტუალურ რეალობას შორის ერთგვარი მედიუმი, რომელსაც შეუძლია რეალური სამყაროდან

<sup>271</sup> ჭანტურია, თ. (2023). *ეკრანული კულტურა – თანამედროვე ცივილიზაციის ფლაგმანი*. სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი. თბილისი, „კენტავრი“, № 2 (92).

<sup>272</sup> Ortega Y Gasset, J. (1964). *What Is Philosophy?* (p. 78). Norton & Company.

გამოგზაუროს ვირტუალურში და ამავდროულად ყოველთვის აკონტროლოს მიმდინარე სოციალური პროცესების პულსი. ეკრანი კავშირშია ყოველდღიურ ცხოვრებასა და ყოველდღიურ კულტურასთან, რომელიც ავლენს აუდიოვიზუალური სინკრეტიზმის ფუნქციონირების მექანიზმებს. მან შეცვალა ადამიანის ხედვის სივრცე და მაყურებელი სულ უფრო ხშირად პასუხობს ყოველდღიური ცხოვრების გამოწვევებს, მტკიცედ უმკლავდება ტოტალურ ზეწოლას და სამყაროს საკუთარ ინდივიდუალურ სურათს აყალიბებს. ეკრანი იცვლება მაყურებლის და ტექნოლოგიების გავლენით. ის ხდება მოსახერხებელი, პერსონალური და მოთხოვნადი. ძალიან მნიშვნელოვანია მისი გარდაქმნა და მოდერნიზაცია. აუდიოვიზუალური შემოქმედება, სოციალურ-კულტურული პროგრესის ინდიკატორია.<sup>273</sup>

საბოლოოდ შეიძლება ითქვას, რომ გლობალიზაციის ეპოქაში მიმდინარეობს „ახალი ეკრანული ენის“ ფორმირება, რომელიც განსხვავებულ, თანამედროვე კონტენტს გვთავაზობს. მიუხედავად იმისა, რომ აუდიოვიზუალური შემოქმედების ინდუსტრია მუდმივად იცვლება და ტექნოლოგიები სწრაფად ვითარდება, მისი ძირითადი ღირებულება და პასუხისმგებლობა საზოგადოების განათლება და ინფორმირებაა.

---

<sup>273</sup> ჭანტურია, თ. (2023). *ეკრანული კულტურა - თანამედროვე ცივილიზაციის ფლაგმანი*. სახელოვნებო მეცნიერებათა ძიებანი. თბილისი, „კენტავრი“, № 2 (92).

## თავი V. საზოგადოებაზე აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი ტექნოლოგიური შესაძლებლობების გავლენის კვლევა

*„მილიარდში ერთია იმის შანსი,  
რომ ჩვენი რეალობა არ არის სიმულაცია“  
ილონ რივი მასკი*

გლობალიზაციის და ელექტრონული რევოლუციის ეპოქაში პროგრესული ტექნოლოგია სულ უფრო ხშირად გამოიყენება შემოქმედებითობისთვის. თანამედროვე გარდაქმნების და მოდერნიზაციის ფონზე, საზოგადოების და ინდივიდის შემოქმედებითი ძალების რეალიზებასთან ერთად, განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია აუდიოვიზუალური კულტურა, რომელიც უზრუნველყოფს კინოს, ტელევიზიის, ვიდეო, კომპიუტერული თუ ქსელური ხელოვნების განვითარებას. ეს კი გამოხატვის ახალი საშუალებების მოძიების შესაძლებლობას იძლევა.

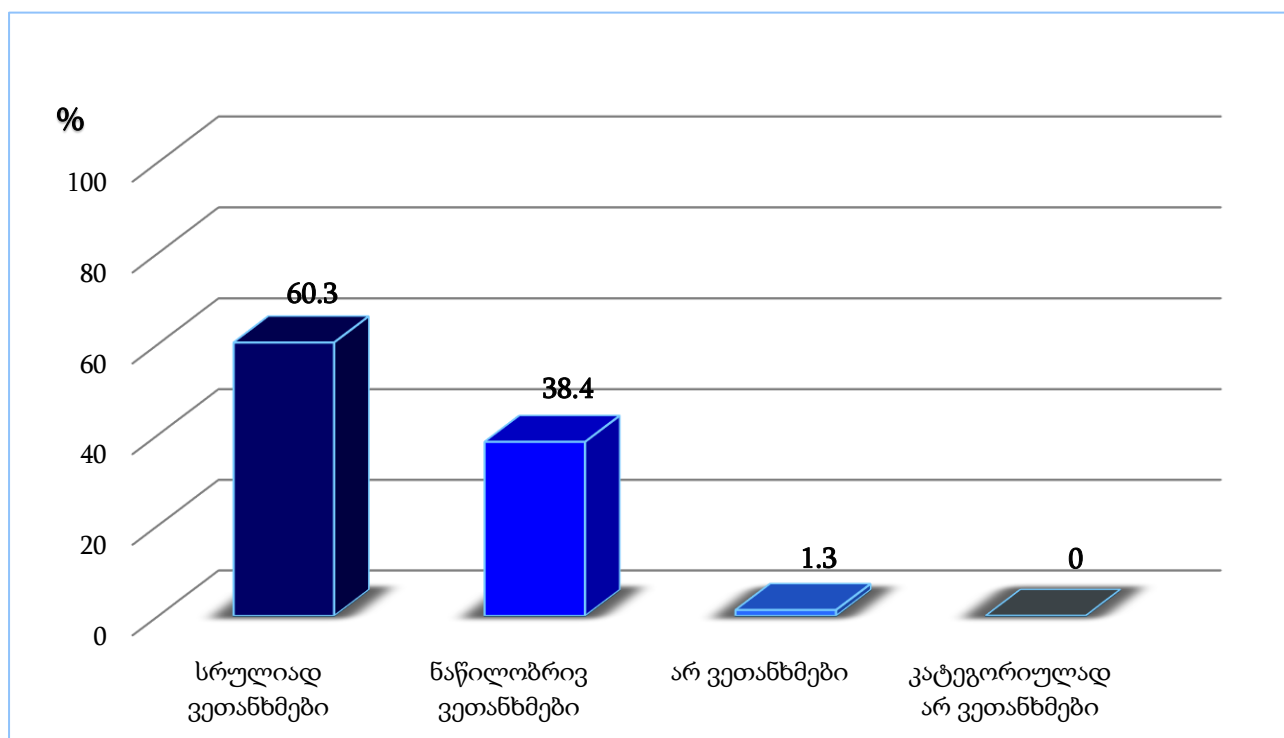
ჩვენი ნაშრომის საფუძველზე შეგვიძლია დავასკვნათ, რომ მიმდინარეობს აუდიოვიზუალური კულტურის პარადიგმის ცვლილება, რომელიც გავლენას ახდენს მთლიანად სამყაროზე. პარადიგმის ცვლის პროცესი შეეხო აბსოლუტურად ყველა სფეროს, რაც იმის მიმანიშნებელია, რომ ეს ყოველივე იქნეს ცივილიზაციურ ხასიათს.

აღნიშნული მოვლენები თვალსაჩინო გახდა ტოტალური ეკრანის სინდრომის ფონზე განვითარებული გლობალური გამოწვევებისას – კოვიდ პანდემია, ჰიბრიდული ომი, სხვადასხვა ეკოლოგიური კატაკლიზმი. აქედან გამომდინარე, ჩვენთვის ასევე საინტერესო გახდა აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის მიმდინარე პროცესის გავლენის და გავრცელების შესწავლა. აღნიშნული მიზნის მისაღწევად, ჩვენს მიერ დაიგეგმა საზოგადოებრივი აზრის კვლევა, გამოკითხვის მეთოდით.

შედგა კითხვარი, რომელიც მოიცავდა 15 კითხვას (იხ. დანართი № 1). სამიზნე ჯგუფს წარმოადგენდნენ თვრამეტ წელს ზემოთ ასაკის სტუდენტები, პროფესორ-მასწავლებლები, კულტურის სხვადასხვა მიმართულების მოღვაწეები, მედიის წარმომადგენლები, ექიმები. ამას გარდა, აღნიშნული გამოკითხვის პარალელურად გამოკითხულთა შორის რანდომულად შეირჩა რესპოდენტები (15 ადამიანი) და ჩატარდა მათი ინტერვიუება (სატელეფონო), რამაც ხელი შეუწყო კითხვარით მიღებული შედეგების შემდგომ ინტერპრეტირებას და ცალკეული საკითხების უფრო ღრმა განხილვას. კვლევაში მონაწილეობა მიიღო 100 ადამიანმა. კვლევის ჩატარების დრო – 20.12.2022- 20.03.2023.

## მიღებული შედეგები და მათი ინტერპრეტაცია

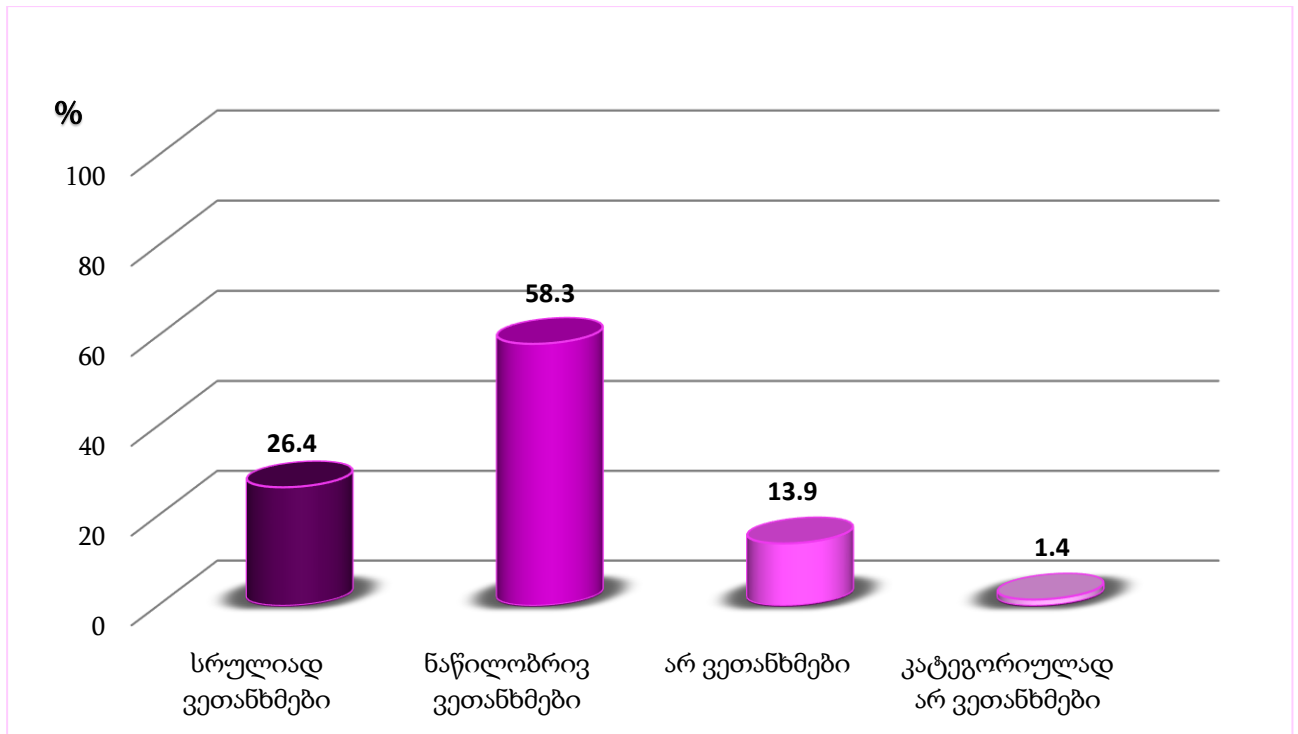
1. რამდენად ეთანხმებით, რომ აუდიოვიზუალური კომუნიკაციის ახალი შესაძლებლობები (ეკრანის ტრანსფორმაცია, ონლაინ-პლატფორმები, ვირტუალური და გაძლიერებული რეალობა, ა.შ.) მნიშვნელოვანი ცვლილებების მომტანია განათლების სფეროში?



### *ეკრანის კრეატიულობის დადებითი აღქმა განათლებაში*

გამოკითხულთა მნიშვნელოვანი უმრავლესობა 60,3% – სრულად ეთანხმება, რომ აუდიო-ვიზუალური კომუნიკაცია, ეკრანის ტრანსფორმაციის და ვირტუალური ტექნოლოგიების ჩათვლით, არსებითი ცვლილებების მომტანია განათლებაში. გამოკითხულთა 38,4% – ნაწილობრივ ეთანხმება ამ აზრს. ეკრანზე დაფუძნებული ტექნოლოგიების ინტეგრირების პოზიტიურ ზეგავლენაზე მიუთითებს თითქმის ერთსულოვანი შეფასება – 98,7%, რაც ამ ინსტრუმენტებთან დაკავშირებული პროდუქტიულობის ზრდის და პოზიტიური ცვლილებების გავრცელებულ რწმენას ადასტურებს.

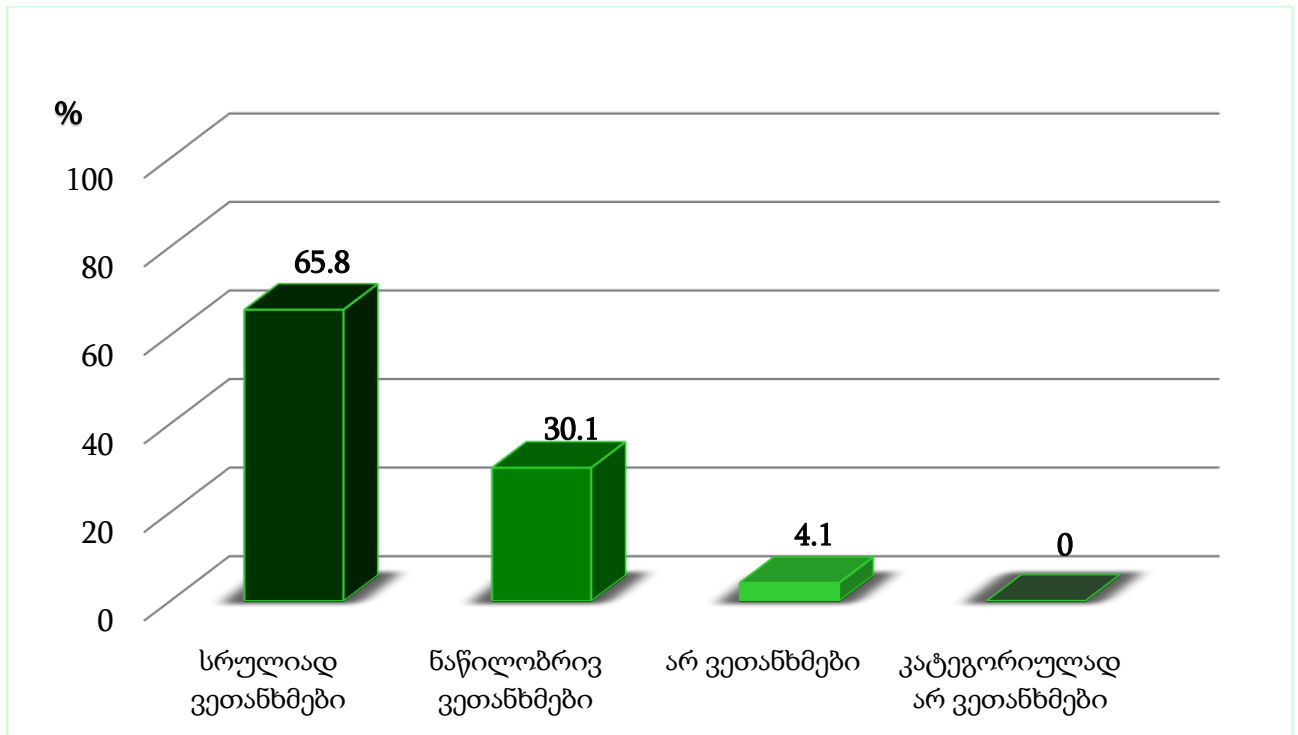
2. რამდენად ეთანხმებით, რომ ახალი ტექნოლოგიები ეკოლოგიური პრობლემის გადაჭრის ერთ-ერთი გზაა?



*ამბივალენტობა ტექნოლოგიებისა და ეკოლოგიის მიმართ*

გამოკითხულთა 58,3% – ნაწილობრივ ეთანხმება, რომ ეკოლოგიის და ზოგადად ბუნების დაცვის პრობლემების მოსაგვარებლად სწორედ ახალი ტექნოლოგიები შეიძლება იყოს გამოყენებული. 26,4% – სრულიად ეთანხმება და პოზიტიურ ჭრილში განიხილავს ტექნოლოგიის გავლენას ბუნებასთან მიმართებაში. რაც შეეხება 13,9% – არ ეთანხმება ამ მოსაზრებას და სამწუხაროდ, სკეპტიკურად უყურებს. როგორც ჩანს, რესპონდენტებს აქვთ ნიუანსირებული პერსპექტიული ხედვა, რაც მიუთითებს, რომ ისინი აღიარებენ ტექნოლოგიის პოტენციალს, მაგრამ მათ ასევე შეიძლება ჰქონდეთ ეჭვი, შემფოთება, ეთიკური მოსაზრებები ან გაურკვევლობა, ტექნოლოგიური გადაწყვეტილებების ეფექტურობის შესახებ.

### 3. რამდენად ეთანხმებით, რომ დღეს მსოფლიო განიცდის ტოტალური ეკრანის სინდრომს?

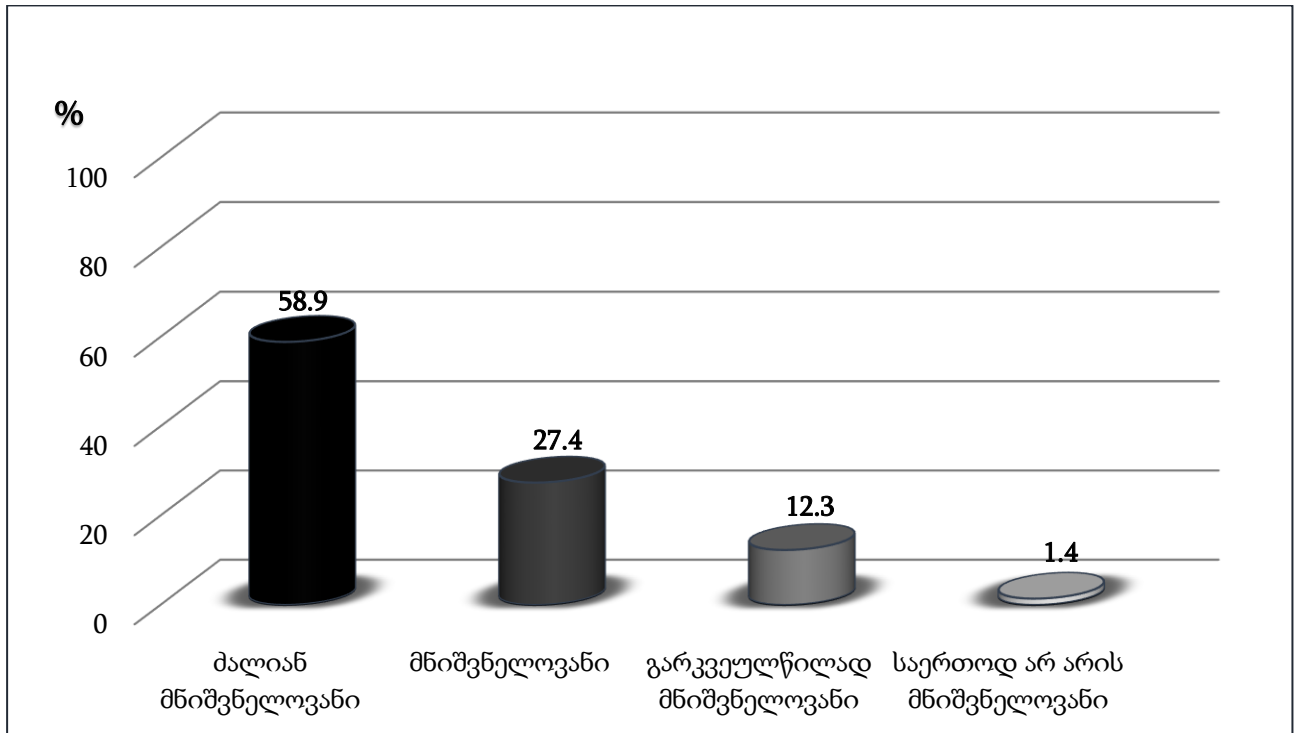


#### *ტოტალური ეკრანის სინდრომის აღიარება*

გამოკითხულთა 65,8% – სრულად ეთანხმება იმ აზრს, რომ დღეს სახეზეა ტოტალური ეკრანის სინდრომი და, სავარაუდოდ, ისინი საკუთარ ცხოვრებაზე ეკრანის ყოვლისმომცველ გავლენას აღიარებენ. 30,1% – ნაწილობრივ ეთანხმება ამ თეზისს. როგორც ვხედავთ ამ საკითხთან მიმართებაში არ არის სრული თანხმობა. საერთო მაჩვენებელი მიუთითებს იმ რესპონდენტთა მნიშვნელოვან რაოდენობაზე, ვინც იზიარებს ეკრანის გავლენას. მათ შეიძლება აღიარონ სინდრომი, მაგრამ შეიძლება სრულად არ დაეთანხმონ ამ იდეას. ამ ორი ჯგუფის კომბინაციით ვიღებთ – 95,9%, რომლებიც სრულად ან ნაწილობრივ ეთანხმებიან, რომ არსებობს ტოტალური ეკრანის სინდრომი. ეს მიუთითებს რესპონდენტებს შორის ფართო კონსენსუსზე, რომ ეკრანი მნიშვნელოვან როლს თამაშობს მათ ცხოვრებაში და არსებობს პოტენციური გამოწვევები, რომლებიც დაკავშირებულია მის გადაჭარბებულ გამოყენებასთან.



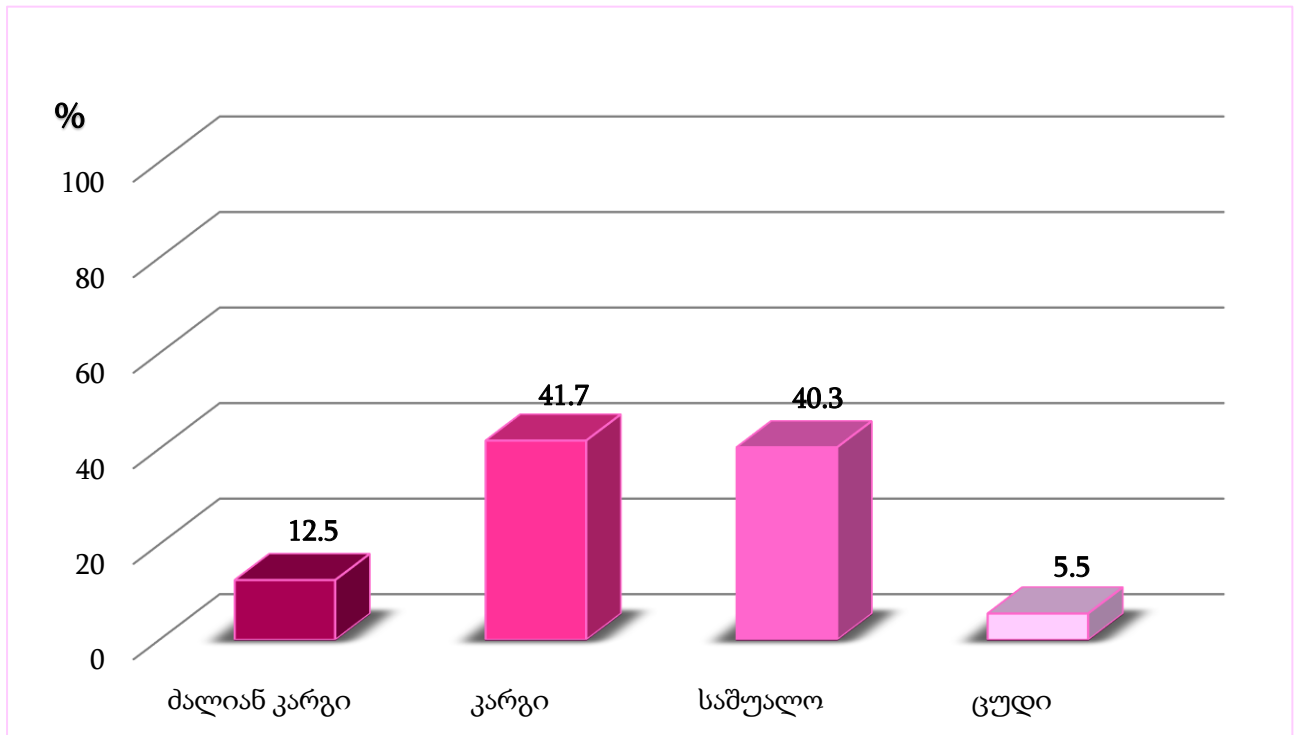
4. როგორ ფიქრობთ, რამდენად მნიშვნელოვანი იყო კოვიდ-პანდემიის პირობებში ახალი ვირტუალური პლატფორმების გამოყენება განათლებაში, ჯანდაცვაში და ა.შ.?



*ვირტუალური პლატფორმების მაღალი მნიშვნელობა კოვიდ-პანდემიის დროს*

გამოკითხულთა 58,9% – თვლის, რომ ახალი ვირტუალური პლატფორმების გამოყენება და მათი ფუნქციები ძალიან მნიშვნელოვანი იყო კოვიდ-პანდემიის პერიოდში სასწავლო თუ სამუშაო პროცესებისთვის. ეს პანდემიის გამოწვევებთან ადაპტაციის ნათელი მაგალითია. 27,4% – თვლის, რომ ვირტუალური პლატფორმების გამოყენება მნიშვნელოვანია. რაც შეეხება 12,3% – გარკვეულწილად მნიშვნელოვანი. გამოდის, რომ გამოკითხულთა 98,6% – შემოთავაზებულ პლატფორმებს მნიშვნელოვნად მიიჩნევს განათლების/სამუშაო პროცესებში.

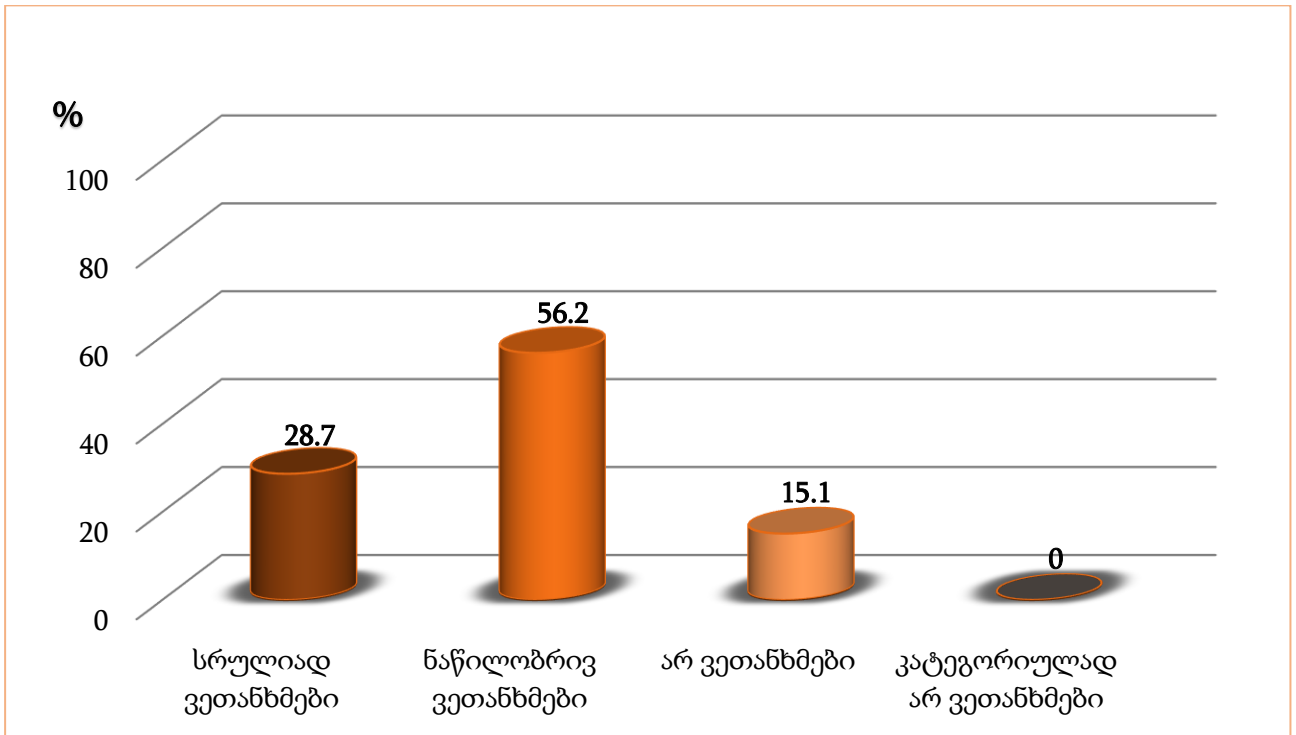
5. ზოგადად, როგორ შეაფასებდით, დისტანციური რეჟიმის დროს, ახალი ვირტუალური გარემოს სამუშაო პირობებს?



*ვირტუალური სამუშაო გარემოს შერეული აღქმა*

გამოკითხულთა 41,7% – თვლის, რომ მათი სამუშაო გარემო იყო კარგი. 40,3% – სამუშაო გარემოს აფასებს საშუალოდ. 12,5% – თვლის, რომ ძალიან კარგი იყო. შეგვიძლია ვთქვათ, რომ სახეზეა ვირტუალური სამუშაო გარემოს პოზიტიური და ნეიტრალური აღქმის ნაზავი. ეს მაჩვენებელი კი იმაზე მიუთითებს, რომ მომავალისთვის აუცილებლად უნდა მოხდეს ყველა ტიპის ხარვეზების მოძიება, აღმოფხვრა, რათა მოხდეს სამუშაო თუ სასწავლო გარემოს უფრო მეტად დახვეწა, გაძლიერება, გააუმჯობესება მომხმარებლის უკეთესი კმაყოფილებისთვის.

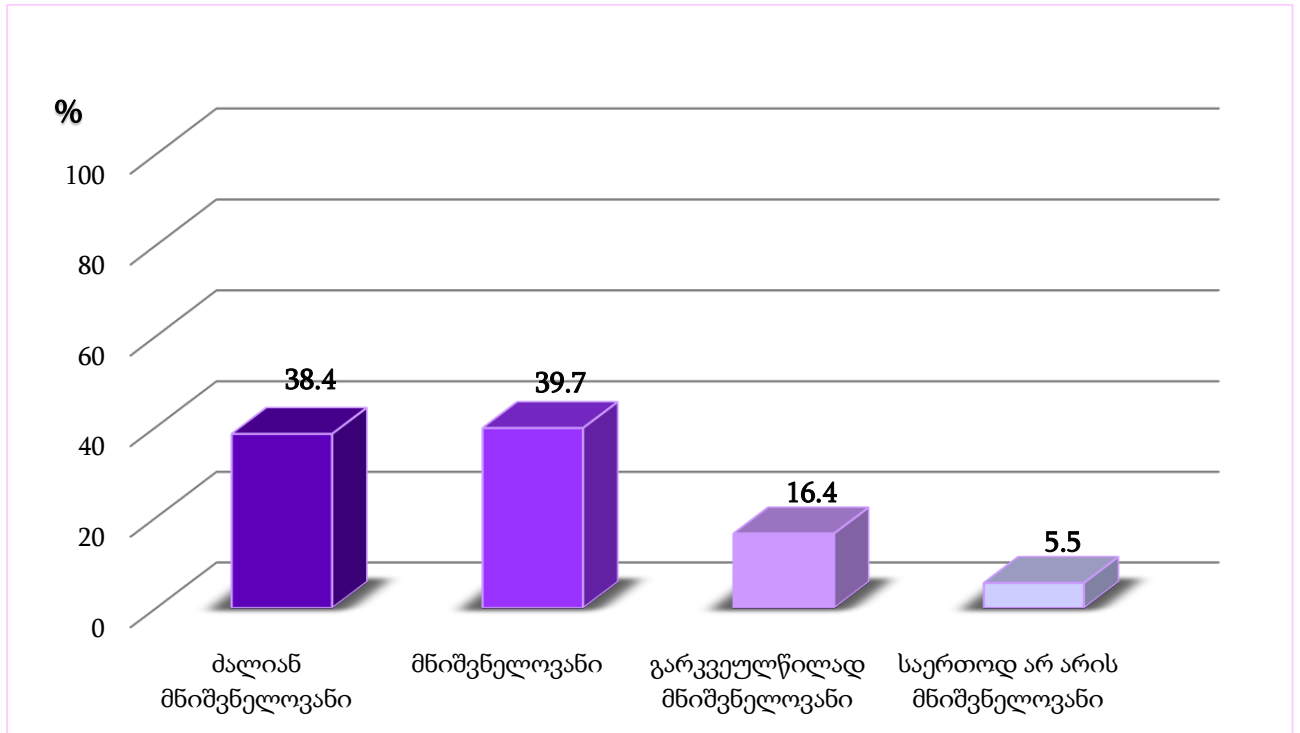
6. რამდენად ეთანხმებით, რომ ვირტუალური კომუნიკაციისას მომხმარებელი დგას სერიოზული გამოწვევის წინაშე, რომელიც „დაღლილობის მატებით“ გამოიხატება?



*ვირტუალური კომუნიკაციის დაღლილობის აღიარება*

გამოკითხულთა 56,2% – ნაწილობრივ ეთანხმება იმ ფაქტს, რომ ვირტუალური კომუნიკაციისას გამოიხატება დაღლილობის მატება. მიუხედავად იმისა, რომ რესპოდენტთა ეს ჯგუფი სრულად არ არ ეთანხმება ამ იდეას, ისინი მაინც აღიარებენ გარკვეულწილად დაღლილობის არსებობას. გამოკითხულთა 28,8% – სრულიად ეთანხმება, რომ ვირტუალურ კომუნიკაციასთან ასოცირდება დაღლილობის ზრდა. რესპოდენტთა 15,1% – არ ეთანხმება და თვლის, რომ მათ ეს პრობლემა არ აწუხებთ. ამ მონაცემებით შეგვიძლია დავასკვნათ, რომ გამოკითხულთა 85% – „ვირტუალურ სამყაროსთან“ ურთიერთობისას მეტ-ნაკლები ხარისხით განიცდის „დაღლილობის სინდრომს“.

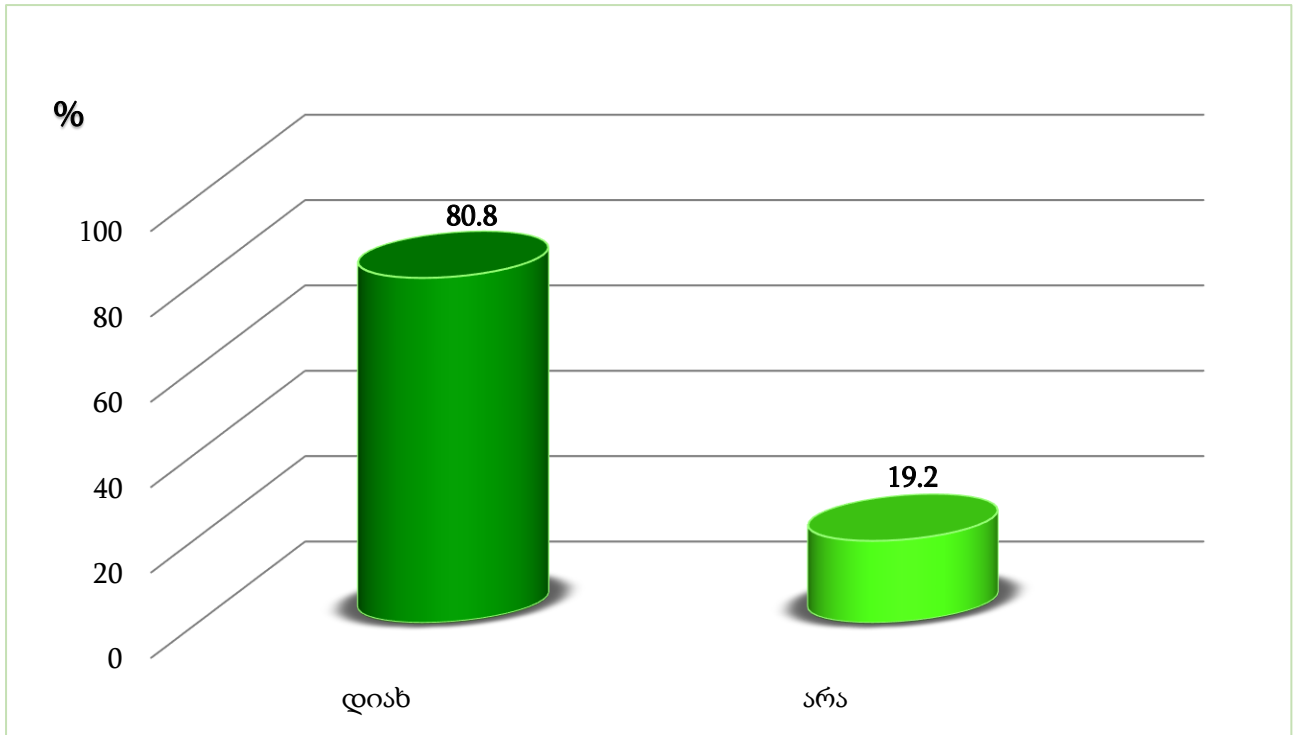
7. როგორ ფიქრობთ, სამუშაო პირობების გასაუმჯობესებლად, რამდენად მნიშვნელოვანი იყო ბოლო წლების განმავლობაში ეკრანის ფუნქციების, შინაარსის და მოხმარების წესის შეცვლა?



*ეკრანის ფუნქციების ცვლილებების დადებითი გავლენა*

გამოკითხულთა 39,7% – თვლის, რომ მნიშვნელოვანი იყო ეკრანის ფუნქციების გაზრდა და გაფართოება სხვადასხვა მიზნის მისაღწევად. რესპოდენტთა 38,4% – ხაზს უსვამს, რომ ძალიან მნიშვნელოვანი იყო ეკრანის ფუნქციების გაზრდა. 16,4% – თვლის, რომ გარკვეულწილად მნიშვნელოვანი იყო. შედეგად, გამოკითხულთა 78,1% მიიჩნევს, რომ მნიშვნელოვანი ან ძალიან მნიშვნელოვანი იყო ეკრანის ფუნქციების ზრდა და გადახალისება, რამაც გააუმჯობესა სასწავლო თუ სამუშაო პირობები.

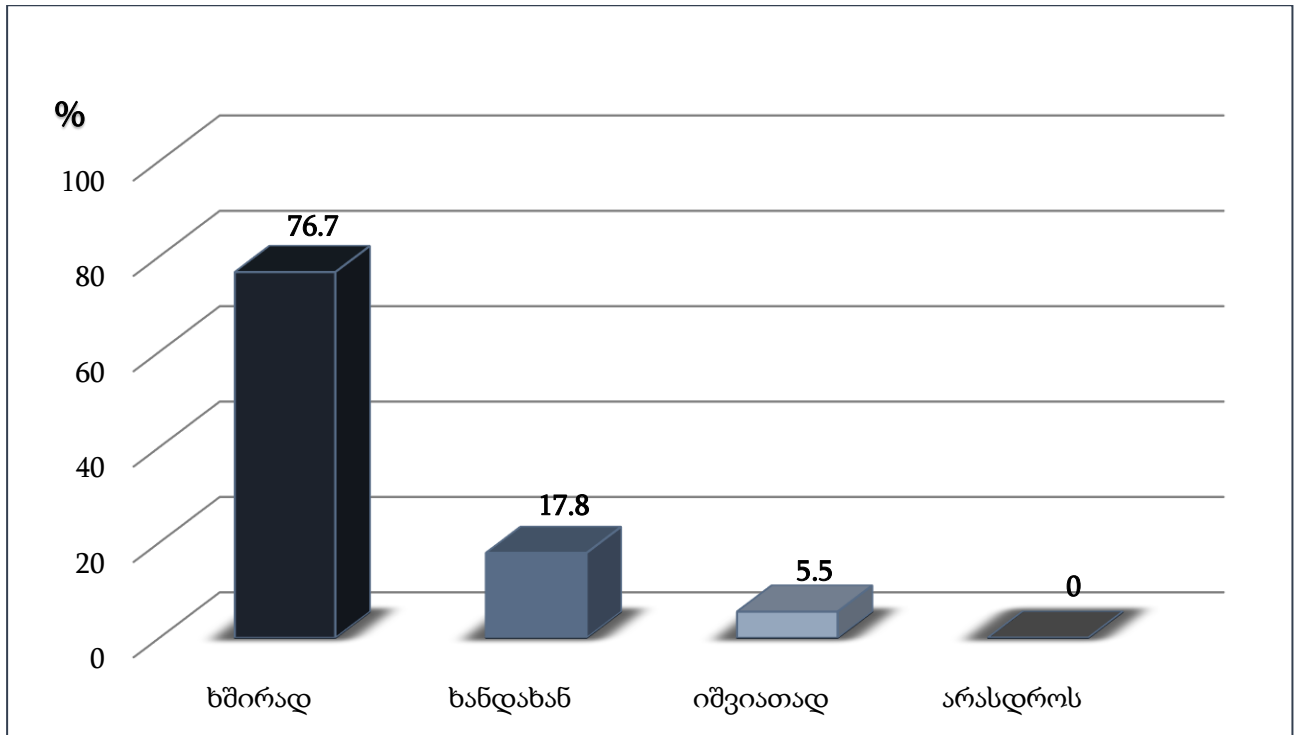
8. მიუხედავად იმისა, რომ პირდაპირი სტრიმინგის მომავალი გაურკვეველია და ჩვენ პოსტვირუსული სამყაროს ნავიგაციის გაგრძელების თანამონაწილეებად ვრჩებით, განიხილავთ თუ არა მომავალში ვირტუალური და ჰიბრიდული მუშაობის რეჟიმს?



*ვირტუალური და ჰიბრიდული რეჟიმების ძლიერი მხარდაჭერა*

გამოკითხულთა 80% – მტკიცედ უჭერენ მხარს, რომ ახალი პარადიგმა, რომელიც შემოგვთავაზა აუდიოვიზუალურმა კულტურამ, აუცილებლად საჭირო და მნიშვნელოვანია საზოგადოებისთვის. ისინი თვლიან, რომ აბსოლიტურად მისაღებია ახალი მოდელი და მომავალშიც უპრობლემოდ განიხილავენ ასეთი ტიპის სამუშაო გარემოს. ეს პასუხი კი მიუთითებს კომფორტის და მოწონების მაღალ დონეზე. გარდა ამისა, ვირტუალური და ჰიბრიდული ფუნქციონირების რეჟიმი საზოგადოებისთვის აუცილებელი და მნიშვნელოვანი აღმოჩნდა. რესპოდენტთა ამ ჯგუფის დადებითი პასუხი მიუთითებს მზაობაზე, რომ მათ აქვთ უნარი და მოტივაცია შეეგუონ ახალ მოდელს დამატებითი გამოწვევების გარეშე.

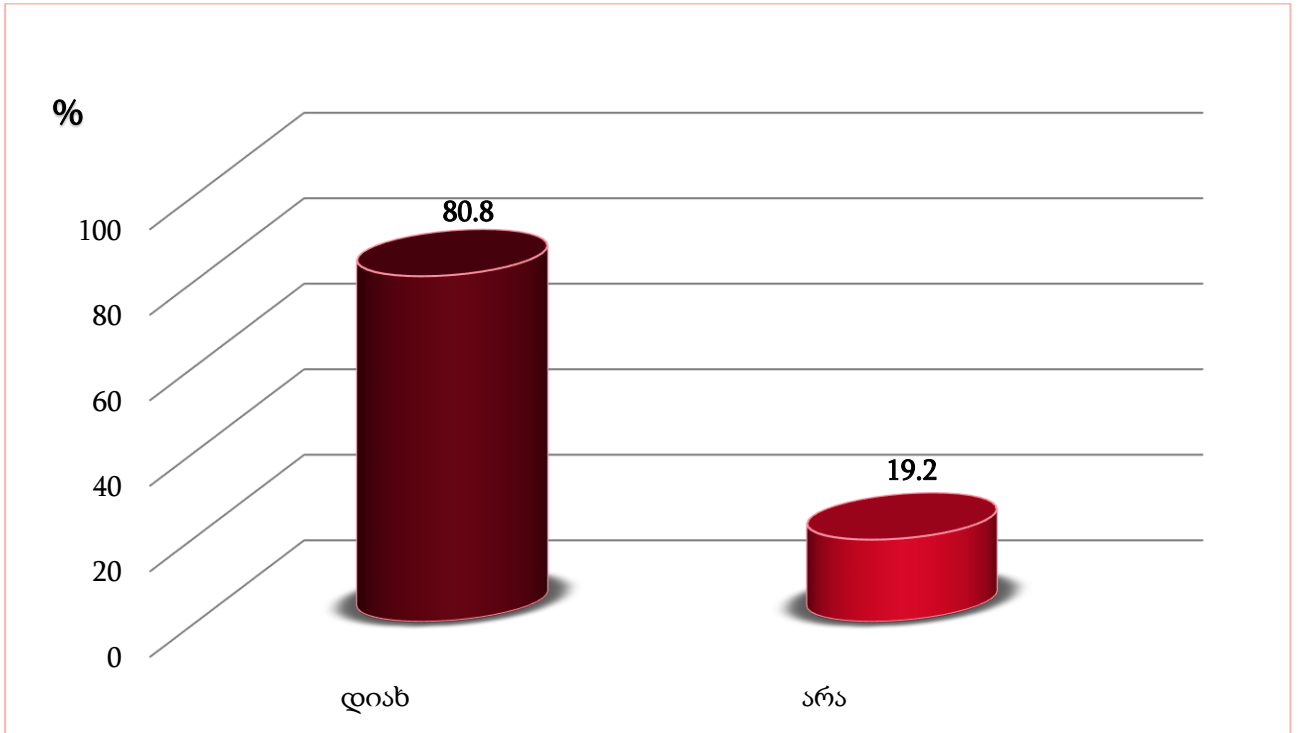
## 9. რამდენად ხშირად ატარებთ ეკრანთან დროს?



### *ეკრანთან დროის მაღალი სიხშირე*

გამოკითხულთა 76,7% – ხშირად ატარებს დროს ეკრანთან. რესპოდენტთა 17,8% – ხანდახან. თუმცა ორივე შემთხვევაში ეკრანთან გატარებული დროის მიუხედავად, გამოკითხულთა უმრავლესობა მიიჩნევს, რომ ეკრანი სოციუმის არსებით მახასიათებელს წარმოადგენს და კომუნიკაციის შეუცვლელი ატრიბუტია. ეს კი იძლევა ვარაუდის საშუალებას, რომ რესპოდენტები ეკრანს უყურებენ ისე, როგორც საზოგადოებისთვის მნიშვნელოვან და აუცილებელ ასპექტს.

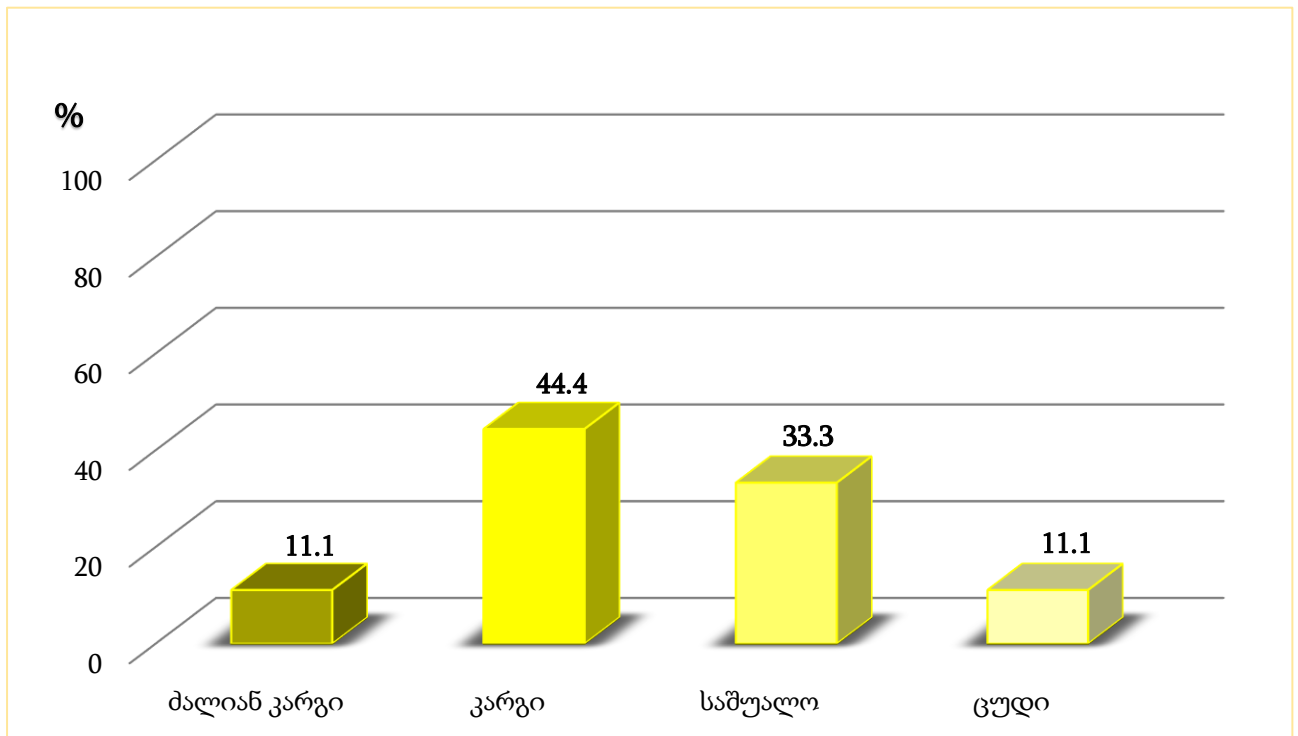
10. თვლით თუ არა, რომ „ვიდეო+აუდიო“-ს შემცველი რესურსები (ინტერნეტ რესურსები) გაცილებით ინფორმატიულია, ვიდრე მხოლოდ ტექსტის შემცველი?



*ვიდეო+აუდიო რესურსების უპირატესობა*

გამოკითხულთა 80,8% – თვლის, რომ სწორედ „ვიდეო+აუდიო“-ს შემცველი რესურსები, როგორც საინფორმაციო და საკომუნიკაციო გარემო, გაცილებით ინფორმატიულია, ვიდრე მხოლოდ ტექსტური რესურსები. რაც შეეხება 19,2% – ისინი უპირატესობას ტექსტს ანიჭებენ. ამ მონაცემებით გამოდის, რომ რესპონდენტთა მაღალი პროცენტი (80.8%), ანიჭებს უპირატესობას "ვიდეო+აუდიო" რესურსებს, ეს კი ასახავს მულტიმედიური შინაარსის პრიორიტეტულობას. ხმოვან-ხედვითი ფორმატი აძლიერებს საინფორმაციო და საკომუნიკაციო გარემოში არსებულ კონტენტს, რაც მას ტექსტურ რესურსებთან შედარებით უფრო ინფოტევადად წარმოგვიდგენს.

## 11. ზოგადად, როგორი ზეგავლენა იქონია ახალმა ონლაინ რეჟიმმა თქვენს საქმიანობაზე?

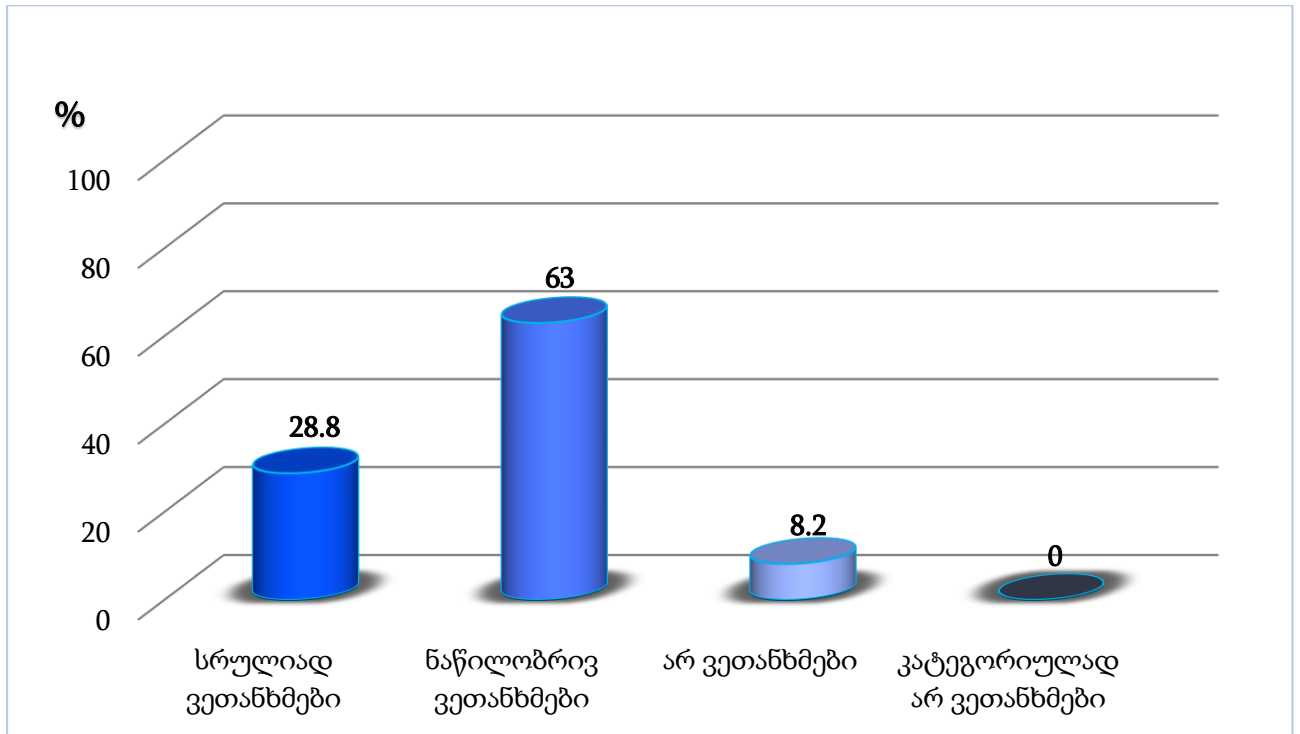


### *ონლაინ რეჟიმის შერეული გავლენა სამუშაოზე*

გამოკითხულთა 44,4% – თვლის, რომ მათ საქმიანობაზე კარგი ზეგავლენა იქონია ონლაინ გარემომ. რესპოდენტების 33,3% – საშუალოდ აფასებს. პარადოქსია, მაგრამ პასუხები ძალიან კარგად და ცუდად თანაბრად გადანაწილდა – 11,1%/11,1%. როგორც ვნახეთ შედეგები მიუთითებს რესპოდენტთა მრავალფეროვან გამოცდილებაზე. მოსაზრებების მრავალფეროვანი შედეგი შესაძლოა სხვადასხვა ფაქტორით იყოს განპირობებული, მაგალითად, როგორცაა სამუშაოს თავისებურებები, ინდივიდუალური პრეფერენციები, კომფორტის დონე ონლაინ ტექნოლოგიების გამოყენებისას და სხვ. მათთვის, ვინც განიცდის ნეგატიურ ზემოქმედებას, შესაძლოა ღირდეს, კონკრეტული საკითხების, შემოთავაზების თუ გამოწვევების გადაჭრის გზების შესწავლა. მათთვის, ვინც ხედავს დადებით ასპექტებს, ამ ელემენტების გაძლიერებამ და წახალისებამ შეიძლება გაზარდოს საერთო პროდუქტიულობა და სამუშაო კმაყოფილება.



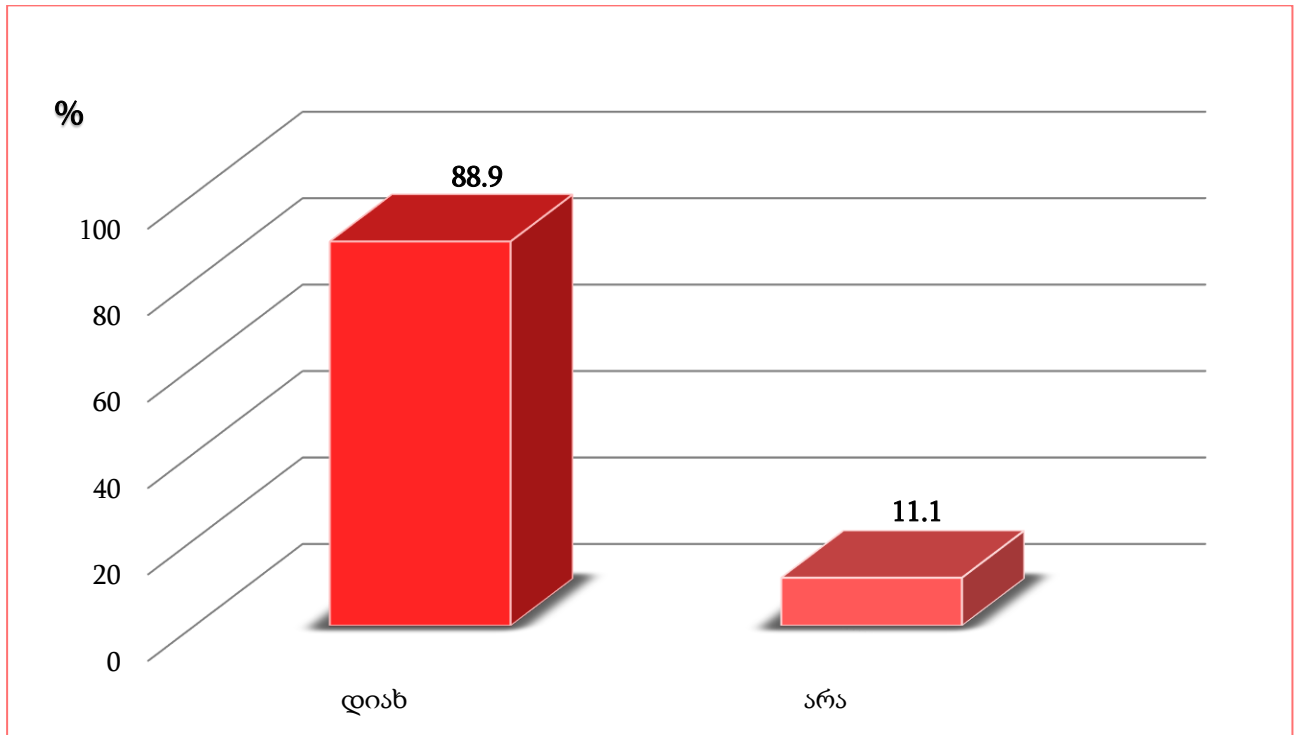
12. რამდენად ეთანხმებით, რომ დისტანციური (ონლაინი) და ჰიბრიდული მუშაობა, სწავლება, საქმიანობა არის დროის თვალსაზრისით უფრო პრაგმატული?



*ონლაინ და ჰიბრიდული აქტივობების პრაგმატული ბუნება*

გამოკითხულთა 63% – ნაწილობრივ ეთანხმება, რომ ონლაინ/ჰიბრიდული აქტივობები, დროის თვალსაზრისით უფრო პრაგმატულია. 28,8% – სრულიად ეთანხმება. რაც შეეხება 8,2% – არ ეთანხმება ამ მოსაზრებას. საერთო ჯამში შეგვიძლია ვთქვათ, რომ 91,8% – მეტნაკლებად, მაგრამ მაინც ეთანხმება იმ მოსაზრებას, რომ დისტანციური საქმიანობა დროის თვალსაზრისით უფრო პრაქტიკული და პრაგმატულია, რაც ხაზს უსვამს ჰიბრიდული მიდგომების აღქმულ ეფექტურობას. რესპოდენტები აღიარებენ, რომ ვირტუალური საკომუნიკაციო პლატფორმები იძლევა სწრაფი ადაპტაციის საშუალებას ცვალებად გარემოებებთან იმ სიტუაციებში, როდესაც მოქნილობა და მორგება გადამწყვეტია მოულოდნელი მოვლენების ან შეფერხებების დროს.

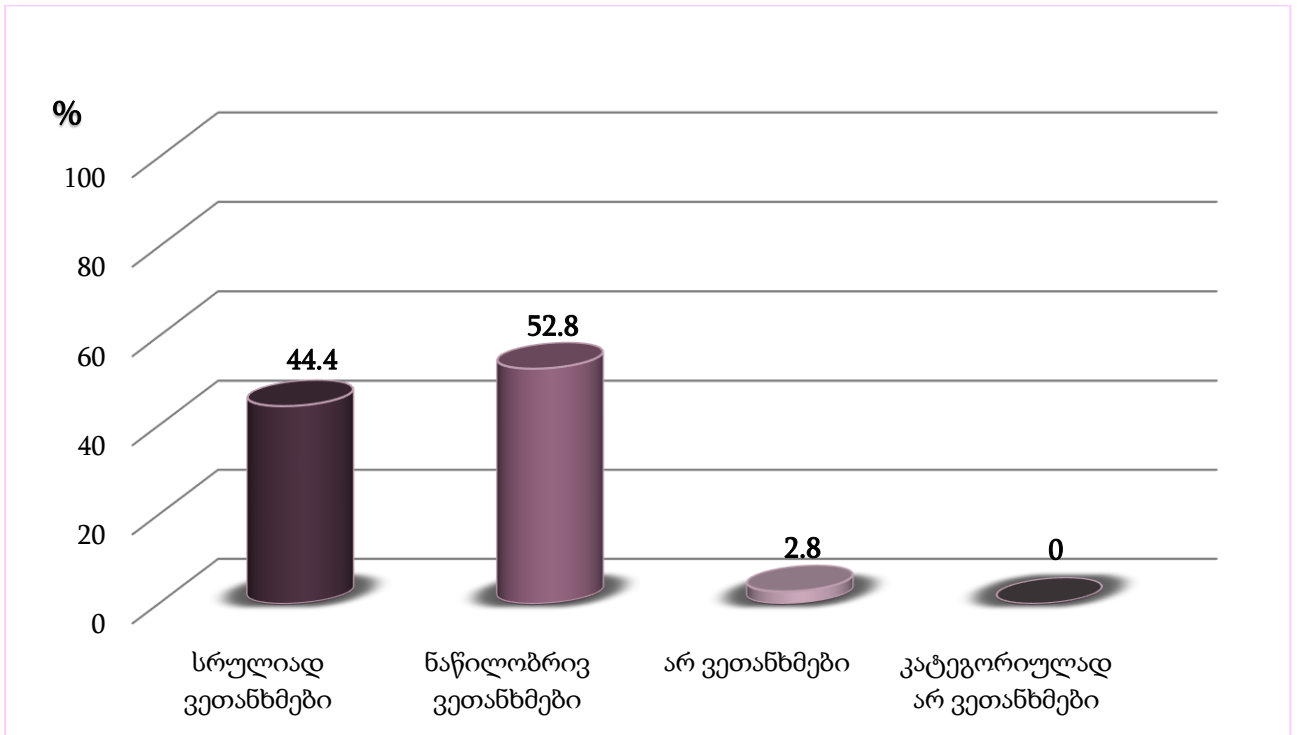
13. თვლით თუ არა, რომ აუდიოვიზუალური კულტურის ტექნოლოგიურმა პროგრესმა გამოიწვია საზოგადოების დამოკიდებულება ეკრანზე?



#### საზოგადოების დამოკიდებულება ეკრანზე

გამოკითხულთა 88,9% – აზრით სწორედ ტექნოლოგიურმა წინსვლამ, მისმა პროგრესულმა და ულიმიტო შესაძლებლობებმა გამოიწვია საზოგადოების დამოკიდებულება ეკრანზე. იდეა, რომ ეკრანი უსაზღვრო შესაძლებლობას გვთავაზობს, ვარაუდობს, რომ ადამიანები მას კომუნიკაციის, სწავლის, გართობის და პროდუქტიულობის ძლიერ იარაღად განიხილავენ. ამ აღქმამ შეიძლება ხელი შეუწყოს ეკრანის მიზიდულობის ზრდას, თუკი ადამიანები იკვლევენ და იყენებენ სხვადასხვა ციფრულ გამოცდილებას. რესპოდენტთა გამოკითხვის მიღებული პროცენტული მაჩვენებელი შესაძლოა, ასახავდეს ტექნოლოგიურ პროგრესსა და საზოგადოების ეკრანზე დამოკიდებულების მიმართ ზოგად განწყობას.

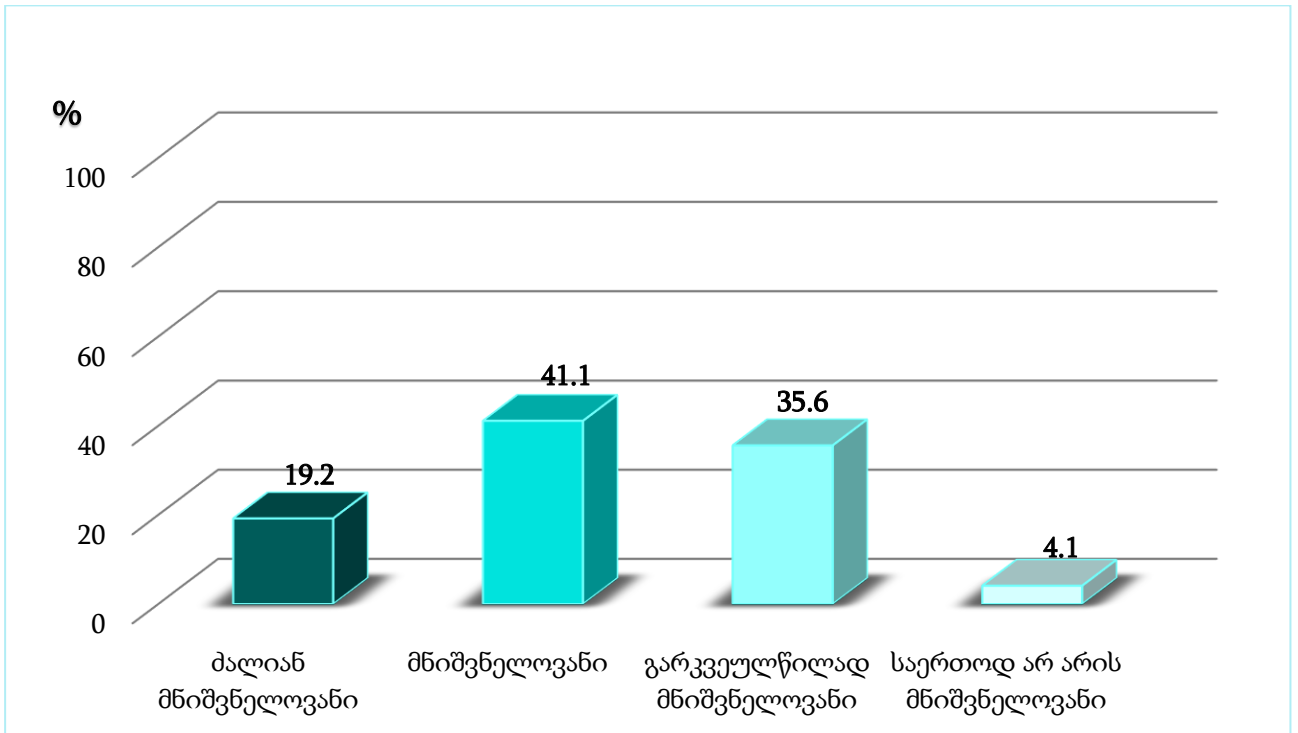
14. რამდენად ეთანხმებით, რომ ჩვენს რეალობაში აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიები გახდა დომინანტი სოციალურ-კულტურული საქმიანობის სისტემაში?



აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიების დომინირება  
სოციალურ-კულტურულ საქმიანობაში

გამოკითხულთა 52,8% – სრულიად ეთანხმება, რომ აუდიოვიზუალური ტექნოლოგია გახდა დომინანტი სოციალურ-კულტურულ საქმიანობაში. 44,4% – ნაწილობრივ ეთანხმება ამ მოსაზრებას. ეს პროცენტული მაჩვენებელი მიუთითებს აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიების ტრანსფორმაციული როლის აღიარებაზე, კულტურულ და სოციალურ აქტივობებში ჩართულობაზე და გამოცდილების ჩამოყალიბებაზე. გამოკითხულთა აზრით აუდიოვიზუალური შინაარსის გავრცელება, კომუნიკაციის პრეფერენციების ცვლილება, ტექნოლოგიური ხელმისაწვდომობა, გასართობი ტენდენციები, საგანმანათლებლო და საინფორმაციო ცვლილებები მიაწვდის აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიის მნიშვნელობაზე.

15. როგორ ფიქრობთ, მოზარდების ცნობიერების ამაღლებისთვის რამდენად მნიშვნელოვანია აუდიო-ვიზუალურ მედიასთან დაკავშირებული აქტივობები?



*აუდიოვიზუალური მედიის მნიშვნელობა თინეიჯერებისთვის*

გამოკითხულთა 95,9% თვლის, რომ მოზარდების ცნობიერების ამაღლებას, განათლებას, მათი შეხედულებების ჩამოყალიბებას, სოციალიზაციას და კულტურულ განვითარებას, ხელს უწყობს, სწორედ, აუდიოვიზუალური მედიის აქტივობა. ეს კი ნიშნავს აუდიოვიზუალური მედიის მოზარდების დემოგრაფიულ ფენაზე მრავალმხრივი გავლენის აღიარებას. აუდიოვიზუალური მედია ხშირად ასახავს და აყალიბებს კულტურულ ნარატივებს. მრავალფეროვანი და ინკლუზიური შინაარსის მიწოდებით მას შეუძლია წვლილი შეიტანოს მოზარდების კულტურულ განვითარებაში, დაეხმაროს მათ უკეთ გაიგონ სხვადასხვა პერსპექტივა და გამოცდილება.

## დასკვნითი დებულებები

გამოკითხვის შედეგად ნათლად გამოჩნდა, თუ რა გავლენას ახდენს საზოგადოებაზე აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი ტექნოლოგიური შესაძლებლობები. მოხდა გარემოების შესწავლა და სიღრმისეული ანალიზი, რომლის საფუძველზეც ჩამოვყალიბეთ შემდეგი დასკვნითი დებულებები:

1. თანამედროვე ეკრანული შემოქმედების ციფრული სამყაროს ეკოსისტემა ვითარდება ჰიბრიდულ, ინოვაციურ ტექნოლოგიურ ინფრასტრუქტურას და მოქნილ გარემოს. მისი ხელმისაწვდომობა, სერვისების მრავალფეროვნება ცვლის ჩვენი ცხოვრების, სწავლის და მუშაობის გზებს. საინტერესოა, რომ გამოკითხულთა თითქმის 100% ეთანხმება იმ მოსაზრებას, რომ სწორედ ეკრანული შემოქმედების თანამედროვე ტექნოლოგიები არის მნიშვნელოვანი და სისტემური სიახლის მომტანი განათლებაში.
2. 2021 წელს იუნესკოს მიერ წამოყენებული მდგრადი განვითარების კონცეფცია, ეფუძნება თუ როგორ არის ინტეგრირებული გარემოსდაცვითი საკითხები განათლებაში, რომლის მთავარი პრიორიტეტები არის გლობალური განათლება, ბუნების დაცვა, ბუნებრივი რესურსების რაციონალური გამოყენება, ეკოლოგიური პრობლემების სხვადასხვა, მათ შორის თანამედროვე ტექნოლოგიური გზებით გადაჭრა.<sup>274</sup> გამოკითხულთა პროცენტული განაწილება ნათლად წარმოაჩენს, რომ ჩვენი საზოგადოებისთვის ეკოლოგიური პრობლემების გადაჭრა მეტად მნიშვნელოვანი საკითხია და მოწინავე ტექნოლოგიების გარეშე კი ეს ყოველივე შეუძლებელი იქნება.
3. დღევანდელ რეალობაში გაჯეტების მრავალფეროვნებამ და მასობრივმა ეკრანიზაციამ, მნიშვნელოვნად გააფართოვა გეოგრაფიული და სოციალურ-კულტურული სივრცის კოორდინატები, გარდაქმნა და შეცვალა თანამედროვე ადამიანის ხედვის და შემეცნების არეალი. გამოკითხულთა 95,9% იაზრებს იმ ფაქტს, რომ თანამედროვე სამყაროში ეკრანი გახდა ჩვენი ცხოვრების განუყოფელი ნაწილი, რომელიც მუდმივად აკონტროლებს საზოგადოების „ქცევის წესს“.
4. იზოლაციის პერიოდში აუდიოვიზუალურმა კულტურამ ბევრი ნოვატორული გამოგონება წარმოგვიდგინა და მრავალი ფუნქცია შეითავსა, ასევე ის იქცა სასწავლო და სამუშაო პლატფორმად. ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ „ვირტუალურმა სამყარომ“ თავის საზღვ-

<sup>274</sup> UNESCO. (2021). *Learn for our planet A global review of how environmental issues are integrated in education.* <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377362>

რებს მიღმა არ დატოვა არც ერთი სფერო და ყველა ადამიანს საშუალება მისცა, მაქსიმალურად გამოეყენებინა საკუთარი რესურსი. გამოკითხულთა 98,6% თანხმდება იმაზე, რომ პლატფორმები, რომლებიც გამოყენებული იყო იზოლაციის პერიოდში, ადეკვატურად, დროულად და მართებულად იყო შემოთავაზებული.

5. ცხოვრების ჩვეული, რუტინული ყოფიდან, დისტანციურ რეჟიმზე სწრაფად და დაუგემავად გადასვლა, საზოგადოებისთვის, ალბათ, ერთ-ერთი ყველაზე დიდი გამოწვევა გახდა. თუმცა მისი დიდი ნაწილი ძალიან სწრაფად ინტეგრირდა ვირტუალურ სამყაროში. ეს, რა თქმა უნდა, ნაწილობრივ კავშირში იყო იმ პროფესიებთან, რომლებიც ყველაზე უკეთ მოერგო ვირტუალურ და ჰიბრიდულ გარემოს. გამოკითხულთა მონაცემების საფუძველზე შეგვიძლია თქვათ, რომ შემოთავაზებული სამუშაო თუ სასწავლო გარემო არ იყო იდეალური. თუმცა პასუხი „კარგი“ – 41,7% გვაფიქრებინებს, რომ ეს მაჩვენებელი არის იმის მოტივატორი, რომ მომავალში ყველა ნაკლოვანება გათვალისწინებული იყოს.
6. ინტერნეტ-ტექნოლოგიების გამოჩენამ დიდი გავლენა მოახდინა ადამიანებს შორის კომუნიკაციის ბუნებაზე და გააფართოვა დროის/სივრცის საზღვრები. რაც შეეხება ჩვენს ცნობიერებას, რამდენად სწრაფად შეუძლია ადაპტირება ახალ რეალობასთან განხილვის საგანია. თუმცა ერთი რამ ფაქტია, ეს ყოველივე შესაძლოა საზოგადოებისთვის სერიოზული პრობლემის მიზეზი გახდეს, რაც გამოიხატება „დაღლილობის სინდრომით“. მონაცემების შედეგად შეგვიძლია ვთქვათ, რომ გამოკითხულთა 85% – „ვირტუალურ სამყაროში სტუმრობისას“ განიცდის „დაღლილობის მატებას“.
7. აუდიოვიზუალური შემოქმედების სოციალურ-კულტურული ფუნქციების რიცხვი უკიდურესად დიდია და მათი რაოდენობის სისტემატიური ზრდა თანამედროვე ტექნოლოგიურ ეპოქაში ლოგიკურია. კოვიდ-პანდემიის და ომის პერიოდში კი ეკრანმა უფრო მეტი ფუნქცია აიღო საკუთარ თავზე. გამოკითხულთა აზრით მნიშვნელოვანია ეკრანის ფუნქციების გაზრდა, მოხმარების წესის დახვეწა, გადახალისება, მისი შინაარსის უფრო გლობალურად შეცვლა. ეს ყოველივე კი მიანიშნებს, რომ ეკრანის შინაარსის უფრო მეტად დახვეწამ და მისმა ახალმა შესაძლებლობებმა გაუუმჯობესა სასწავლო და სამუშაო პირობები.
8. ჩვენს ჰიპერრეალურ და პოსტმოდერნულ გარემოში, სადაც ყველაფერი ვირტუალურია, გლობალური გამოწვევებისას ეკრანი გახდა კომუნიკაციის და ადამიანური ურთიერთობების „კეთილი ელჩი“. იზოლაციის პერიოდში „ეკრანული სამყაროს გარემომ“ უამრავი

წარმატებული პროექტი შემოგვთავაზა. გამოკითხულთა 80% თვლის, რომ ახალი პარადიგმა რომელიც შემოგვთავაზა აუდიოვიზუალურმა კულტურამ აუცილებლად საჭირო და მნიშვნელოვანია საზოგადოებისთვის. ისინი ცალსახად განიხილავენ ახალ მოდელს მომავალში, როგორც კომფორტულ საგანმანათლებლო და სამუშაო გარემოს.

9. დღეს ტექნოლოგია რომ მნიშვნელოვან როლს ასრულებს ყველა ჩვენგანის ცხოვრებაში ახალი არ არის. არც ის, რომ ტელევიზია, კომპიუტერები, სმარტფონები და ა.შ. ჩვენს ყოველდღიურობას მრავალი თვალსაზრისით აადვილებს და უკეთესს ხდის. შესაბამისად, ამ მოწყობილობების ეკრანებთან შეგუება უფრო ადვილი აღმოჩნდა, ვიდრე ოდესმე წარმოგვედგინა. გამოკითხულთა 76,7% „ხშირად“ ატარებს დროს ეკრანთან. 17,8% – „ხანდახან“. თუმცა ორივე შემთხვევაში შეიძლება ითქვას, რომ ეკრანი საზოგადოებისთვის შეუცვლელი „სამყაროს ესთეტიკური სურათის არეკვლაა“.
10. თანამედროვე საგანმანათლებლო პროცესში მნიშვნელოვანია დიდი რაოდენობით ინფორმაციის დამუშავება, შეფასება და პრაქტიკაში გამოყენება. ამის მიღწევა მხოლოდ საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ხარისხიანი გარემოს შექმნით არის შესაძლებელი. გამოკითხულთა 80,8% თვლის, რომ სწორედ „ვიდეო+აუდიო“-ს შემცველი რესურსები, როგორც საინფორმაციო და საკომუნიკაციო გარემო გაცილებით ინფორმატიულია, ვიდრე მხოლოდ ტექსტური რესურსები. ამ მაჩვენებლით შეგვიძლია ვთქვათ, რომ „აუდიო+ვიზუალური“ გარემო სპეციფიკურია და როგორც წესი, საუკეთესოდ მუშაობს ალგორითმების უმეტესობაში, იმის გათვალისწინებით, რომ ის უფრო დიდხანს იპყრობს მაყურებლის ყურადღებას და ინტერესს.
11. COVID-19 პანდემიამ მსოფლიოს მოსახლეობის ცხოვრებაში საკუთარი კორექტივები შეიტანა. ბევრს მოუწია საკუთარი გეგმების გადახედვა და ალბათ არავინ არ აიღებდა პროგნოზის გაკეთების ვალდებულებას 2022 წლის თაობაზე. თუმცა უნდა ითქვას, რომ ამ პერიოდში გადაიდგა მაქსიმალურად მართებული ნაბიჯები პროცესების ოპტიმიზაციის და რისკების მინიმიზაციისთვის, საბოლოოდ კი – დისტანციურ/ჰიბრიდულ მუშაობის სტილზე გადავედით. გამოკითხულ 55,5%-ის საქმიანობაზე „ვირტუალურმა რეალობამ“ დადებითი ზეგავლენა იქონია, 44,4%-თვის კი ეს რთული გამოწვევა აღმოჩნდა, რაც იმას ნიშნავს, რომ სამომავლოდ უნდა აღმოიფხვრას ყველა ტექნიკური და ტექნოლოგიური პრობლემა, რათა ეს მოდელი მორგებული აღმოჩნდეს ნებისმიერი ინდივიდისთვის.

12. დღეისათვის საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები მთლიანად არის ჩაფლული საგანმანათლებლო და სამუშაო გარემოს გაუმჯობესების პროცესებში. ამ პირობებში იცვლება მიდგომები, იზრდება აქტივობები, უფრო ხშირად ხდება სხვადასხვა შემეცნებითი და პრაქტიკული ამოცანების დამოუკიდებლად გადაჭრა. გარემოს შესაძლებლობებიდან გამომდინარე იცვლება ტრადიციული მეთოდები, შესაბამისად ჩნდება ახალი. გამოკითხულთა აზრით სწორედ საინფორმაციო-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გამოყენებით შექმნილი ახალი გარემოა პრაგმატული. საერთო ჯამში შეგვიძლია ვთქვათ, რომ 91,8% – მეტნაკლებად, მაგრამ მაინც ეთანხმება, პრაქტიკულ, კომფორტულ, კომპაქტურ ახალ აუდიოვიზუალურ სამუშაო და სასწავლო გარემოს.
13. ჟ. ბოდრიარმა ეკრანი განსაზღვრა, როგორც რაღაც მმართველი ამ სამყაროში, მაკონტროლებელი, დაჯილდოვებული ტელემატიკური ძალაუფლებით. მისი აზრით რეალობა განიდევნა რეალობიდან და მხოლოდ ტექნოლოგია რჩება ერთადერთ ძალად, რომელიც კვლავ აკავშირებს რეალობის გაფანტულ ფრაგმენტებს. გამოკითხულთა 88,9% აზრით სწორედ ტექნოლოგიურმა პროგრესმა, მისმა ახალმა და საინტერესო შესაძლებლობებმა გამოიწვია საზოგადოების დამოკიდებულება ეკრანზე. ამ მონაცემებით შეგვიძლია ვთქვათ, რომ აუდიოვიზუალური კულტურის მუდმივი ტექნოლოგიური წინსვლა, განვითარება, მოდერნიზება, ახალი იდეების გენერირება და ა.შ. არის იმ საიდუმლოს გასაღები რომლითაც საზოგადოებას იზიდავს ეკრანი. ეს კი იმას ნიშნავს, რომ ეკრანის მნიშვნელობა და მასზე დამოკიდებულება თანამედროვე საზოგადოების ერთ-ერთი მთავარი გამოწვევაა.
14. ცოტა ხნის წინ ვერც კი წარმოგვედგინა, რომ ვიცხოვრებდით ვიზუალურად ორიენტირებულ, ვირტუალური შესაძლებლობების და ინფორმაციული ტექნოლოგიების სამყაროში, სადაც ეკრანული და ტრადიციული ხელოვნების მუდმივი ურთიერთქმედების შედეგად ჩამოყალიბდა ახალი ტიპის ვირტუალური მუზეუმი, ელექტრონული ბიბლიოთეკა, ვირტუალური თეატრალური სპექტაკლები, შემოქმედებითი სადამოები, მუსიკალური შოუები, ფილარმონიული და საოპერო კონცერტები. გამოკითხვით მიღებული მონაცემებით შეგვიძლია ვთქვათ, რომ აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიები ჩვენს ყოფიერებაში მნიშვნელოვან ადგილს იკავებს. ის გახდა ახალის ძიების და საინტერესო გამოცდილებების უნიკალური შესაძლებლობა.



15. მოზარდების დაცვა, მათზე ზრუნვა, მათი განათლება და პრობლემების მოგვარება შესაძლებელია უდიოვიზუალური მედიის ხელშეწყობით. გამოკითხულთა 95,9% თვლის, რომ მოზარდების ცნობიერების ამაღლება, განათლება, მათი შეხედულებების ჩამოყალიბება, სოციალიზაცია, კულტურული განვითარება, სწორედ აუდიოვიზუალურ მედია-აქტივობასთან არის დაკავშირებული. აქედან გამომდინარე, აუდიო-ვიზუალურმა მედიამ მაქსიმალურად უნდა გაიაზროს ის მნიშვნელოვანი მისია, რაც მას ეკისრება მოზარდების წინაშე და მოახდინოს ყველა რესურსის გამოყენება მათ სასიკეთოდ.

**საბოლოოდ შეიძლება დავასკვნათ**, რომ აუდიოვიზუალურ შემოქმედებაში მიმდინარეობს ტექნოლოგიურ პროგრესთან არსებული სოციალურ, ეკოლოგიურ, კულტურულ პროცესებთან ასოცირებული გლობალური ცვლილებები.

აუდიოვიზუალური კულტურის თანამედროვე ტექნოლოგიების გავლენა მნიშვნელოვნად აისახა განათლებაზე, რომლის სისტემა გადის გლობალურ საინფორმაციო სივრცესთან შერწყმის ეტაპს. შესაბამისად, განათლების მიღება უფრო ხელმისაწვდომი გახდა, რაც იმას ნიშნავს, რომ ეს ყოველივე საშუალებას იძლევა ნაკლებ დროში, ახალი გზებით და მეთოდებით მოხდეს ფუნდამენტური ცოდნის მიღება. თანამედროვე ტექნოლოგიების დახმარებით შესაძლებელია განხორციელდეს: ვებინარები, ონლაინ შეხვედრები სხვადასხვა პლატფორმებზე, პრაქტიკა თანამედროვე კომპიუტერულ ოთახებში, წვდომა სხვადასხვა ანგარიშზე, სპეციალურ საიტებზე და ა.შ. ტექნოლოგიების უზარმაზარი პოტენციალის საშუალებით შესაძლებელია უფრო მეტად ეფექტურად ვიმუშაოთ, გავაუმჯობესოთ კომუნიკაცია, გავამარტივოთ ინფორმაციაზე წვდომა და შევქმნათ განვითარების ახალი შესაძლებლობები.

COVID-19 პანდემიის დროს მოხდა დისტანციური განათლების და მუშაობის სხვადასხვა ფორმების დანერგვა სკოლებში, უნივერსიტეტებსა თუ სხვა ორგანიზაციებში. სწორედ დისტანციურმა ტექნოლოგიებმა უამრავ სფეროს გადარჩენის და საკუთარი პოზიციების განმტკიცების საშუალება მისცა. მნიშვნელოვანია, რომ მოხდეს აუდიოვიზუალური კულტურის **ახალი** პარადიგმის **ახალი** შესაძლებლობების აღიარება, მათი სრულყოფილად გამოყენება მაქსიმალური სარგებელის, კეთილდღეობის, მდგრადობის და სრულყოფილების მისაღწევად.

## გ ა ნ ს ჯ ა

ხმოვან-ხედვითი შემოქმედება არის სამუშაო სფერო, რომლის კვლევის მნიშვნელობა უფრო მეტად იზრდება გლობალიზაციასთან ერთად, შესაბამისად, აუცილებელია არსებული დისციპლინური მიდგომების, შედეგების ინტეგრირება და სტრუქტურირება. აუდიოვიზუალური კულტურის ისტორიაში ახალი შემოხრუნება ხდება, რაც გულისხმობს ტექნოლოგიური რევოლუციების გახშირებას, ტექნოგენური ცივილიზაციის მუდმივ პროგრესს და ახალი იდეების, კონცეფციების სწრაფ გენერირებას. თანამედროვე საზოგადოების ინფორმატიზაციის პროცესის ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი სოციალურ-კულტურული ფენომენი არის აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი პარადიგმა და მისი ტექნოგენურობა. იგი გვთავაზობს ცოდნის დინამიკური ფორმირების კომპლექსურ სცენარს, კრეატიული აზროვნების დიდ დიაპაზონს, ჩვენი შესაძლებლობების რეალიზებას სხვადასხვა საქმიანობაში. აუდიოვიზუალურმა კომუნიკაციამ წარმოშვა ტექნიკური შუამავლები, რომლებმაც დაიწყეს ინდივიდების მიზიდვა უნივერსალური კოდის მეშვეობით და დაიწყეს მათი პოტენციალის წარმოჩენა.

ბოლო ოცი წლის განმავლობაში, მხატვრული ცხოვრების პრაქტიკული ლანდშაფტი ტექნოლოგიური განვითარების წყალობით რადიკალურად შეიცვალა, რამაც გამოიწვია ის, რასაც შეიძლება, „აუდიოვიზუალური გარღვევა“ ვუწოდოთ.

აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალ შესაძლებლობებს და კომუნიკაციური გარემოს მუდმივ „გართულებას“ დიდი კულტუროლოგიური მნიშვნელობა ენიჭება. შესაძლებელია, თვალყური ვადევნოთ პარადიგმის გარეგნულ ცვლილებებს და, ამასთან ერთად, აუდიოვიზუალური კულტურის სახეობების თანაფარდობათა ცვლილებასაც.

ეკრანულმა კულტურამ გაიარა ტექნოლოგიური გარდაქმნების რამდენიმე რევოლუციური ეტაპი, რამაც შექმნა მაცურებელთა ფართო წრე და განსაზღვრა ხმოვან-ხედვითი აზროვნების განსაკუთრებული ბუნება. ეკრანული შემოქმედების გენეზისის პროცესში ტექნოლოგიას და კრეატიულობას შორის ურთიერთქმედების რთული დიალექტიკა დღეს კიდევ უფრო გაართულა ინტერაქტიული მულტიმედიის, ვირტუალური და გაძლიერებული რეალობების სისტემების გაჩენამ. თუ კინოკამერას, როგორც ოდესღაც ახალ ტექნიკური ხელსაწყოს, უკვე გამოგონების მომენტში პოტენციურად ჰქონდა შესაძლებლობა შეექმნა კინემატოგრაფიის შედეგები, ახალი აუდიოვიზუალური ტექნოლოგიები ისე სწრაფად ვითარდება, რომ არც კი გვადლევენ დაფიქრების და პროგნოზირების საშუალებას.

აუდიოვიზუალური კულტურის გენეზისის განხილვამ და მისი ლანდშაფტის ახლებურად დანახვამ წარმოგვიდგინა კულტურული, სოციალური, ეკონომიკური და პოლიტიკური

ისტორიის ერთგვარი სინთეზი. ევრანული კულტურის ყოვლისმომცველმა და თანმიმდევრულმა გლობალურმა გააზრებამ დაგვანახა ტექნოლოგიური გარდაქმნის ეტაპები და ტექნიკური პროგრესის მნიშვნელობა.

კოვიდ-პანდემიის და ომის პერიოდში, ევრანმა უფრო მეტი ფუნქცია აიღო საკუთარ თავზე, რომელთა რიცხვი სწრაფად იზრდება, შესაბამისად ის ახალ შინაარსს განსხვავებული აქცენტებით გვთავაზობს. მაგალითად, ვირტუალური ჯანდაცვა (პაციენტების ონლაინ მართვა), საშუალო და უმაღლესი განათლება (ტელე-გაკვეთილები, ონლაინ ლექციები), სამეცნიერო შეხვედრები (კონფერენციები, ვებინარები) და ა.შ. აუდიოვიზუალური კულტურის ფუნქციების და საზოგადოების კავშირი – მასობრივი, ყოველდღიური კულტურიდან მის უმაღლეს გამოვლინებამდე, შემეცნებით და მორალურ იმპერატივებზე დაფუძნებული, კაცობრიობისთვის სასიცოცხლოდ მნიშვნელოვანი აღმოჩნდა.

ჩვენი დღევანდელი ეპოქა ტექნოლოგიურია და მიმდინარე მიღწევების სიჩქარე ისტორიული პრეცედენტის გარეშეა მთელს მსოფლიოში. დიჯიტალიზაციის მიღწევებთან ერთად, ჩვენი შეხედულებები უფრო გაფართოვდა, რადგან შესაძლებლობა მოგვეცა, გაგვეზარდა საკომუნიკაციო არეალი და გაგვევითარებინა ურთიერთობები. ამ პროცესმა მკვეთრი ცვლილება მოახდინა და სამყარო ახალ საფეხურზე გადაიყვანა, რამაც განაპირობა ფართე ინდუსტრიული ტრანსფორმაცია.

ჭკვიანი ციფრული ტექნოლოგიები ნიშნავს აჩქარებულ აზროვნებას, სწავლას, მუშაობას, ახალ გზებს და შესაძლებლობებს. ციფრულ ტექნოლოგიებს გააჩნია უწყვეტი პროგრესის უნარი და მათი მუდმივი ტრანსფორმაცია არის ადამიანების და სამყაროს მთავარი მამოძრავებელი ძალა, რომელიც გვიბიძგებს, რომ მივაღწიოთ უფრო დიდ შედეგებს. უნდა ითქვას, რომ ჩვენი ფიზიკური გარემო ფიჯიტალური გახდა, რაც საზოგადოებას ახალი გამოცდილების მიღების საშუალებას აძლევს.

დღეს თამამად ვამბობთ, რომ XXI საუკუნე ტექნოლოგიური ცივილიზაციის ერაა. მისი მუდმივი დომინანტი კი – აუდიოვიზუალური შემოქმედებაა, რომელიც გამოიხატება ვიზუალურ გამოსახულებებში, მუდმივად ექსპერიმენტირებს და ფოკუსირდება ახალი სივრცის შექმნაზე, რომლის პულსი და დინამიკა ორიენტირებულია მაქსიმალურად იდეალურისკენ. სახეზეა ვიზუალურად ორიენტირებული, ვირტუალური შესაძლებლობების და ინფორმაციული ტექნოლოგიების სამყარო.

ვირტუალური რეალობა პოსტმოდერნულ ეპოქაში არის დამაბნეველი, იმდენად დამაბნეველი, რომ მეცნიერები ჯერ კიდევ ვერ ადგენენ, რა არის ეს – პროგრესული თუ რეაქციული, ზედაპირული თუ სერიოზული? ის შეიძლება გავიგოთ, როგორც აბსოლუტური ჭეშმარიტე-

ბისგან თავის დაღწევა, მოძრაობა ჩვენი სამყაროს გასაგებად ტრადიციებიდან საზღვრებს მიღმა, მაგრამ ის, ასევე არის კულტურული ბმულები და საზღვრების რღვევის სათამაშო მოედანი ხელოვნების სამყაროში, თანამედროვე აზროვნების გაგრძელება სხვა რეჟიმში.

ამკარაა, რომ ვირტუალური რეალობა გულისხმობს სრულიად ახალ ესთეტიკურ გამოცდილებას, რომელიც ადამიანს აქამდე არ შეხვედრია და შესაბამისად დასჭირდება სრულიად ახალი, ადეკვატური მეთოდები მისი შესწავლის, გააზრების და აღწერისთვის. ფაქტობრივად, ვირტუალური რეალობა გახდა XXI საუკუნის ადამიანის განსაკუთრებული სულიერი სფერო, რომელშიც იგი თავს მატერიალური სამყაროს მატერიალურ არსებად გრძნობს.

აუდიოვიზუალური კულტურის და ეკოლოგიის ურთიერთობა რთული, საინტერესო, აქტიური და მრავალმხრივია. სწორედ ახალ ეკრანულ ტექნოლოგიებს გააჩნია გარემოს დაცვის და გარდაქმნის რეალური შესაძლებლობები. მნიშვნელოვანია, გვესმოდეს, რომ სწორედ ის შეიძლება იყოს ძლიერი ინსტრუმენტი ეკოლოგიური ცნობიერების ამაღლების და გარემოსდაცვითი დადებითი ქმედებების წასახალისებლად. ბუნებრივ სამყაროზე ეკრანული შემოქმედების გავლენის, როგორც მდგრადი განვითარების ინსტრუმენტის, აღიარებით, ჩვენ შეგვიძლია ვიმუშაოთ უფრო ეკო-მეგობრული მიმართულებით.

ვფიქრობთ ჩვენი მთავარი კითხვა მაინც არის, თუ რა მოიტანა ზოგადად აუდიოვიზუალურმა შემოქმედებამ თანამედროვე ეპოქაში? უპირველეს ყოვლისა, უნდა აღინიშნოს, რომ მან შექმნა ახალი ტიპის კომუნიკაცია, რომელიც გამოიხატა ინდივიდის თავისუფალი წვდომის შესაძლებლობაში „საინფორმაციო სივრცესთან“. სწორედ ინფორმაციის თავისუფალმა გავრცელებამ ჩაუყარა საფუძველი ახალ და განსხვავებულ აზროვნებას.

თანამედროვე სამყაროში, გლობალური გამოწვევებისას, კაცობრიობის წინაშე აუდიოვიზუალურმა კულტურამ მნიშვნელოვანი მისია ითავა. მან ძალიან სწრაფად განიცადა ტრანსფორმაცია და თითქმის ყველა პროფესიის ადამიანის ერთგული მსახური გახდა. იზოლაციის პერიოდში წარმოგვიდგინა ბევრი ნოვატორული გამოგონება. აღსანიშნავია, რომ მასშტაბურმა დიჯიტალიზაციამ, ახალ ტექნოლოგიებთან ერთად, როგორებიცაა ვირტუალური და გამლიერებული რეალობები, დაჩქარებულად დაიწყო კულტურული გამოცდილების ახალი ფორმების შექმნა. ასე რომ, გლობალური გამოწვევებისას ეკრანული კულტურა გახდა კომუნიკაციის, ადამიანური ურთიერთობების, თანამედროვე ცივილიზაციის ფლაგმანი. აუდიოვიზუალური შემოქმედების მისიაა ცოდნის, კულტურის და ეკოლოგიის გარდაქმნა, განვითარება, ამაღლება და შეცნობა. მას შეუძლია შექმნას შემოქმედებითი შესაძლებლობების ფართო არეალი, ახალი პროდუქტების და სერვისების შემუშავებიდან დაწყებული არსებული ცოდნის და კულტურის გამლიერებამდე.

შეიძლება ითქვას, რომ, სულ ცოტა ხნის წინ, ევროპული კულტურის სიახლე იყო კომუნიკაციური პარადიგმა, რომელიც ავსებდა ადამიანებს შორის კომუნიკაციის ტრადიციულ ფორმებს – პირდაპირი კომუნიკაციის კულტურას და წერილობით კულტურას. თუმცა ომმა და კოვიდ-პანდემიამ, მძიმე ეკოლოგიურმა გარემომ დააჩქარა ციფრული ტექნოლოგიების როლის ზრდა კულტურულ სფეროში და გახდა აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი პარადიგმის ფორმირების საფუძველი, რომელიც სცილდება ტრადიციულს. ახალმა მოდელმა შექმნა უამრავი პლატფორმა და მათი, როგორც დამხმარე საშუალებების, გამოყენება შესაძლებელი გახდა სწავლების და პრაქტიკის სხვადასხვა სფეროში – კულტურა, ჯანდაცვა, განათლება, ხელოვნება, ბიზნესი და ა.შ.

და ბოლოს, ჩვენმა კვლევამ დინამიკურად გაგვიყვანა თანამედროვე აუდიოვიზუალური კულტურის ორბიტაზე, რომელიც ახალ ცივილიზაციას და ახალ პარადიგმას გვთავაზობს, მისი ტექნოგენური განვითარება კი მუდმივი და უწყვეტი პროცესია.

ეს ნაშრომი შეიძლება, გახდეს აქტუალური და მნიშვნელოვანი არა მხოლოდ იმ სტუდენტისთვის, რომელიც სწავლობს საშემსრულებლო-შემოქმედებით ხელოვნებას, არამედ ამ მიმართულების მკვლევრის და რიგითი მკითხველისთვისაც, ვისაც აინტერესებს:

- აუდიოვიზუალური კულტურის გენეზისის ლანდშაფტის ახლებურად დანახვა, კულტურულ, სოციალურ, ეკონომიკურ და პოლიტიკურ ისტორიასთან ერთგვარ სინთეზში;
- თანმიმდევრული, გლობალურად გააზრებული, ტექნოლოგიური გარდაქმნის ეტაპები და ტექნიკური პროგრესი;
- ევროპული კულტურის ფუნქციები ახალი შინაარსით, მათი სისტემატიური ზრდით და მიზნებით. მათ შორის ევროპული ტექნოლოგიური გარემო, ციფრული რევოლუცია, აუდიოვიზუალური კულტურა, როგორც ტექნოგენური ფენომენი;
- ვირტუალური რეალობა, ევროპული შემოქმედების ცივილიზაციური მნიშვნელობა და მისი როლი ეკოლოგიაში;
- ევროპული ენის თეორიების და ეფექტების ახლებური ხედვა, შესწავლა, ანალიზი;
- და, რაც მთავარია, აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ფორმირების პროცესი.

## დასკვნა

**ჩვენი კვლევის საგანი** იყო აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ფორმირების პროცესის შესწავლა და მისი შინაარსობრივ-ემოციური ასპექტის განხილვა. ნაშრომის დასასრულს, შეგვიძლია ვთქვათ, რომ კვლევამ წარმატებით გასცა პასუხი კითხვებს: **რა მოიტანა ზოგადად აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალმა მოდელმა თანამედროვე ეპოქაში და რა მნიშვნელოვანი გავლენა მოახდინა საზოგადოებასა და სამყაროზე?** უპირველეს ყოვლისა, კვლევამ აჩვენა, რომ ხმოვან-ხედვითმა ახალმა მოდელმა შექმნა ახალი ტიპის კომუნიკაცია, რომელიც „საინფორმაციო სივრცესთან“ ინდივიდის თავისუფალი წვდომის შესაძლებლობაში გამოიხატა, რამეთუ სწორედ ინფორმაციის თავისუფალმა გავრცელებამ ჩაუყარა საფუძველი ახალ და განსხვავებულ აზროვნებას. აუდიოვიზუალური კულტურის ტექნოლოგიურმა განვითარებამ სიღრმისეულად შეცვალა და მნიშვნელოვნად გააფართოვა სწავლის არეალი, მან უპრეცედენტოდ ხელმისაწვდომი გახადა განათლება. ამ მიზნის მისაღწევად დღეს უამრავი პლატფორმა გამოიყენება, როგორც დამხმარე საშუალება სხვადასხვა სფეროში – კულტურა, ჯანდაცვა, ხელოვნება, მეცნიერება, ბიზნესი და ა.შ.

**კვლევა მიზნად ისახავდა** წარმოგვეჩინა, თუ რა დიდი მნიშვნელობა აქვს თანამედროვე ციფრულ ტექნოლოგიებს ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების განვითარებაზე, რომლის ტექნოლოგიური შედეგი პირდაპირ გავლენას ახდენს ცოდნის, კულტურის, ეკოლოგიის გარდაქმნასა და განვითარებაზე. კვლევის ფარგლებში, ინტერვიუების და კითხვარების მეთოდებით, ჩატარდა სხვადასხვა პროფესიის და ასაკის 100 რესპოდენტის გამოკითხვა. შედეგებმა აჩვენა, რომ საზოგადოება აბსოლუტურად იაზრებს, რომ აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმა არის სისტემური სიახლის შემომტანი განათლებაში, მეცნიერებაში, კულტურაში და იგი საინტერესო გამოცდილებების უნიკალურ შესაძლებლობაა. თუმცა, მეორეს მხრივ, აუცილებლად უნდა აღინიშნოს, რომ სწორედ ტექნოლოგიურმა პროგრესმა, მისმა ახალმა და საინტერესო შესაძლებლობებმა გამოიწვია საზოგადოების დამოკიდებულება ეკრანზე, რაც ტოტალური ეკრანის სინდრომზე მიგვანიშნებს. ასევე, კვლევის საფუძველზე შეგვიძლია ვთქვათ, რომ „ვირტუალურ სამყაროში სტუმრობისას“ საზოგადოება „დაღლილობის მატებას“ განიცდის.

**ამ ნაშრომში ჩატარებულმა კვლევამ** აჩვენა, რომ ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების ახალი პარადიგმის ციფრული სამყაროს ეკოსისტემა გვთავაზობს ჰიბრიდულ, ინოვაციურ ტექნოლოგიურ ინფრასტრუქტურას და მოქნილ გარემოს. მისი ხელმისაწვდომობა, სერვისების მრავალფეროვნება ცვლის ჩვენი ცხოვრების, სწავლის და მუშაობის გზებს. მოზარდების დაცვა, მათზე ზრუნვა, მათი განათლება და პრობლემების მოგვარება შესაძლებელია აუდიოვიზუალური

მედიის ხელშეწყობით. გამოკითხვის შედეგების მიხედვით, მოზარდების ცნობიერების ამაღლება, განათლება, მათი შეხედულებების ჩამოყალიბება, სოციალიზაცია, კულტურული განვითარება სწორედ აუდიოვიზუალურ მედია-აქტივობასთან არის დაკავშირებული. აქედან გამომდინარე, აუდიო-ვიზუალურმა მედიამ მაქსიმალურად უნდა გაიაზროს ის მნიშვნელოვანი მისია, რაც მას ეკისრება მოზარდების წინაშე და მოახდინოს ყველა რესურსის გამოყენება მათ სასიკეთოდ.

ტექნოლოგიურმა პროგრესმა, მისმა ახალმა და საინტერესო შესაძლებლობებმა გამოიწვია საზოგადოების დამოკიდებულება ეკრანზე. გამოკითხვის მონაცემებზე დაყრდნობით შეგვიძლია დავასკვნათ, რომ აუდიოვიზუალური კულტურის მუდმივი ტექნოლოგიური წინსვლა, განვითარება, მოდერნიზება, ახალი იდეების გენერირება და ა.შ. არის იმ საიდუმლოს გასაღები, რომლითაც საზოგადოებას იზიდავს ეკრანი. ეს კი იმას ნიშნავს, რომ ეკრანის მნიშვნელობა და მასზე დამოკიდებულება თანამედროვე საზოგადოების ერთ-ერთი მთავარი გამოწვევაა.

**კვლევას ქონდა გარკვეული შეზღუდვები**, როგორებიცაა: ლიტერატურის დეფიციტი, ხმოვან-ხედვითი დოკუმენტური მასალის არარსებობა, სამეცნიერო ნაშრომის მოცულობა. მოგეხსენებათ, რომ აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ფორმირების პროცესი არის საკმაოდ დიდი სამუშაო არეალი და მას სჭირდება უფრო გლობალური, დროში გახანგრძლივებული შესწავლა და განხილვა. იმედს ვიტოვებთ, რომ მომავალ კვლევებში ეს საკითხი უფრო მეტად იქნება შესწავლილი და განხილული.

**სადისერტაციო ნაშრომის საბოლოო დასკვნები** საინტერესო იქნება სხვადასხვა პროფესიის ადამიანებისთვის – კულტურის სპეციალისტები, მკვლევრები და მეცნიერები, პროფესორ-მასწავლებლები, ჯანდაცვის სპეციალისტები, ბიზნესის წარმომადგენლები და სხვ.

საერთო ჯამში, **ამ კვლევის შედეგებმა** აჩვენა, რომ სახეზეა აუდიოვიზუალურ შემოქმედებაში მიმდინარე ტექნოლოგიურ პროგრესთან, სოციალურ, ეკოლოგიურ და კულტურულ პროცესებთან ასოცირებული გლობალური ცვლილებები. ეს გამოიხატება ახალი პარადიგმის ფორმირებაში, რომელიც პირდაპირ კავშირშია საზოგადოების ცხოვრების, აზროვნების, სწავლის, მუშაობის და ა.შ. შეცვლასთან. ომმა და კოვიდ-პანდემიამ, მძიმე ეკოლოგიურმა გარემომ, დააჩქარა ციფრული ტექნოლოგიების განვითარება და სწორედ ეს გახდა აუდიო-ვიზუალური შემოქმედების ახალი პარადიგმის ფორმირების საფუძველი, რომელიც სცილდება ტრადიციულს. ასევე უნდა აღინიშნოს, რომ ეს საინტერესო, თუმცა რთული პროცესი, ამჟამად ადამიანის ფსიქოლოგიური კომფორტის და დისკომფორტის პრობლემებს, როგორც პირად გარემოში, ისე სოციუმში. ამიტომ აუცილებელია, გათვალისწინებული იყოს აუდიოვიზუალურ

კულტურაში მიმდინარე ცვლილებები, რათა დროულად და ადეკვატურად მოიძებნოს „ახალი“ რეალობებით გამოწვეული ფსიქოლოგიური პრობლემების დაძლევის გზები.

## **ბოლოთქმა**

აუდიოვიზუალური კულტურის ახალი პარადიგმის ფორმირების პროცესები სიმბიოზია. ეკრანის ფენომენი კი მითოლოგიურად შეიძლება ჩაითვალოს. კაცობრიობის უძველესი ოცნება, რომელიც ასახულია სხვადასხვა ხალხის ზღაპრებში – „ჯადოსნური სარკეები“, „ჯადოსნური ბურთები“ და სხვა მაგიური ხელსაწყოები – ნამდვილად ახდა. სწორედ ეკრანის დახმარებით იქმნება „ჯადოსნური“ სამყარო. მის სტრუქტურებში წარმოდგენილი, ხელოვნების სხვადასხვა სფეროდან მიღებული შედეგი არის მაყურებლის სიამოვნება, გატაცება და ერთგვარი სენსორული ექსპედიცია, რომლის ოსტატობა გამოსახულების კომპოზიციაში არასოდეს წყვეტს მიზიდვას, გაოცებას, ჰიპნოზირებას, სენსუალობას. ხმოვან-ხედვითი შემოქმედების სპეციფიკური, „მისტიკურ-ფილოსოფიური“ სამყაროს აღქმა, ესთეტიკური ფაქტორების ურთიერთქმედება, მისი ექსპრესიულობის ფორმირება, სხვადასხვა ეტაპზე, იწვევს თანამედროვე ეკრანული კულტურის ორბიტაზე „მხილველის“ ბოლომდე ჩაძირვას.

**მნიშვნელოვანია გვახსოვდეს, რა გავლენას ახდენს ეკრანი ჩვენს ემოციურ კეთილდღეობაზე და გამოვიყენოთ ეს ჯანსაღი და დაბალანსებული ცხოვრებისთვის!!!**



## გლოსარიუმი

1. *ანთროპოგენეზი* – ბიოლოგიური ევოლუციის ნაწილი. პიროვნების ფიზიკური ტიპის ისტორიული და ევოლუციური ფორმირების პროცესი, მისი შრომითი საწყისი საქმიანობის და მეტყველების განვითარება.
2. *აპერტურა* – ოპტიკური სისტემის მოქმედი ხვრეტილი, რაც განისაზღვრება ლინზების ზომებით ან დიაფრაგმებით.
3. *ასიმილაცია* – დაკავშირება, შერწყმა, შეთვისება.
4. *აქსიოლოგია* – ფილოსოფიის სფერო, რომელიც იკვლევს ფასეულობების კატეგორიას.
5. *გნოსეოლოგია* – ფილოსოფიის სფერო, რომელიც ეხება კვლევას, კრიტიკას, ცოდნის თეორიებს.
6. *დეტერმინიზმი* – (ლათ. *determinare* – განსაზღვრა) ყველა მოვლენის და პროცესის ურთიერთკავშირის და ურთიერთგანსაზღვრის ფილოსოფიური კონცეფცია, საყოველთაო მიზეზობრივი დოქტრინა.
7. *დეფინიცია* – ცნების ზუსტი განსაზღვრა მისი ყველაზე არსებითი ნიშნების საშუალებით.
8. *დიქტომია* – ორად გაკვეთა. მთლიანის თანმიმდევრული გაყოფა ორ ნაწილად, შემდეგ თითოეული ნაწილის ხელახლა ორად გაყოფა და ა.შ.
9. *ემისია* – გაფრქვევა, გამოყოფა.
10. *ემპირიული* – გამოცდილება. პრაქტიკის, გამოცდილების და ფაქტებზე დაკვირვების საფუძველზე მიღებული შედეგი.
11. *ვალიდაცია* – დამტკიცება, დადასტურება.
12. *იმანენტური* – შინაგანი, სიღრმისეული.
13. *ინტეგრალური* – მთლიანი, ერთიანი, განუყოფელი.
14. *ინტერპერსონალური* – პროცესი, რომლის დროსაც ორი ან მეტი ადამიანი ერთმანეთთან ვერბალურად ან არავერბალურად ცვლის ინფორმაციას, ემოციას, იდეას და ა.შ.
15. *ინტერფეისი* – ინსტრუმენტების ერთობლიობა, რომელიც მომხმარებელს აძლევს პროგრამასთან ურთიერთობის საშუალებას.
16. *იპოსტასი* – ინდივიდუალური, რეალურად არსებული რამ, არსი.
17. *კასტა* – წარმოშობა. სოციალური ჯგუფების ზოგადი სახელწოდება, რომლებშიც ისტორიულად იყო დაყოფილი ინდური საზოგადოება. კასტებს ახასიათებთ ენდოგამია, მემკვიდრეობითი კონსოლიდაცია და პროფესიის არჩევის შეზღუდვა.
18. *კვაზი* – წარმოსახვითი, მოჩვენებითი.

19. **კიბერსივრცე** – მეტაფორული აბსტრაქცია, (ვირტუალური რეალობა), მეორე სამყარო, კომპიუტერების და კომპიუტერული ქსელების „შიგნით“.
20. **კინესიკა** – სხეულის არალინგვისტური მოძრაობების და კომუნიკაციის ურთიერთკავშირის სისტემატური შესწავლა.
21. **კომპლემენტარობა** – რაიმე ტიპის ფრაგმენტების ორმხრივი შესაბამისობა, სივრცობრივი ურთიერთშემავსებლობის თვისება.
22. **კონსუმერიზმი** – სოციალური და ეკონომიკური წესრიგი, რომელიც მომხმარებელს სულ უფრო მეტი რაოდენობით პროდუქციისა და სერვისის შეძენისკენ უბიძგებს.
23. **კონფესია** – აღმსარებლობა. აღმსარებლობის თავისებურება გარკვეული რელიგიური სწავლების ფარგლებში, ისევე როგორც მორწმუნეთა გაერთიანება, რომლებიც ამ რელიგიას იცავენ.
24. **ლატენტური** – გამოუმჟღავნებელი, ფარული.
25. **მემი** – კულტურულად მნიშვნელოვანი ინფორმაციის ერთეული. ნებისმიერი იდეა, სიმბოლო, მანერა, სიტუაცია ან მოქმედების, რომელიც შეგნებულად ან გაუცნობიერებლად გადაეცემა ადამიანიდან ადამიანზე მეტყველების, წერის, ვიდეოს, რიტუალების, ჟესტების და ა.შ. სახით.
26. **მეტაბოლიზმი** – გარდაქმნა, გადაქცევა, შეცვლა.
27. **მოზი** – ნებისმიერი არასტატისკური ობიექტი კომპიუტერულ თამაშში. განსაკუთრებულ შემთხვევებში მოზები არიან თამაშის პერსონაჟები (ზომბები), რომლებსაც ვერ აკონტროლებენ მოთამაშეები. არსებობენ შემდეგი ტიპის მოზები: მეგობრული, ნეიტრალური, მტრული, ტამირებადი, შექმნილი, ბოსები, დაგეგმილი, გამოუყენებელი, არარეალიზებული.
28. **ნიველირება** – რაიმეს (ვინმეს) შორის არსებული განსხვავების გათანაბრება, მოსპობა.
29. **პანაცეა** – უებარი საშუალება.
30. **პერსონიფიცირება** – უსულო საგნის ან აბსტრაქტული კონცეფციის წარმოდგენა ადამიანის გამოსახულებაში.
31. **პერცეპცია** – აღქმა, რეალობის პირდაპირი ასახვა გრძნობებით.
32. **პოლილოგი** – საუბარი რამდენიმე პირს შორის.
33. **პოსტსტრუქტურალიზმი** – აზროვნების ხერხი, რომელიც ხაზს უსვამს ცოდნის რადიკალურ გაურკვევლობას და ამტკიცებს, რომ „ჭეშმარიტება“ არ არის ფიქსირებული კონცეფცია, არამედ მუდმივად იცვლება მსოფლიოში ჩვენი კულტურული, პოლიტიკური, სოციალური და ეკონომიკური პოზიციიდან გამომდინარე

34. *პოსტულირება* – რისამე აღიარება პოსტულატად.
35. *პრევალირება* – უპირატესობის მოპოვება; ვინმეზე, რამეზე მეტობა, ჭარბობა.
36. *პრეფერენცია* – ფსიქოლოგიაში, ეკონომიკასა და ფილოსოფიაში ტექნიკური ტერმინი, რომელიც ჩვეულებრივ გამოიყენება ალტერნატივებს შორის არჩევისას.
37. *პროაქტიური* – მოვლენათა წინმსწრები; წინასწარ მოქმედი; მომავალ მოვლენათა პროგნოზირების საფუძველზე მოქმედი.
38. *საპირ-ვორფის ჰიპოთეზა* – ჰიპოთეზა ენის ფარდობითობის შესახებ.
39. *სასპენსი* – დაძაბული ატმოსფერო, მოვლენათა დაძაბული განვითარების მოლოდინი. დამახასიათებელია თრილერების და საშინელებათა ფილმებისათვის.
40. *სემანტიკა* – ენათმეცნიერების დარგი, რომელიც შეისწავლის სიტყვათა და გამოთქმათა ერთეულების მნიშვნელობას.
41. *სემიოტიკა* – თანამედროვე კულტურული ანალიზის ერთ-ერთ მნიშვნელოვანი მიდგომა.
42. *სიმბიოზი* – თანაცხოვრება.
43. *სინესთეზია* – ერთდროული შეგრძნება, ერთობლივი გრძნობა, თანაშეგრძნება.
44. *სინკრეტიზმი* – შეუთავსებელი აზროვნების და შეხედულებების ერთობლიობა/შერწყმა.
45. *უნივერსუმი* – ერთობლიობა; მთლიანობა;
46. *ფენაკისტიკოპი* – ფენაკისტიკოპი არის მოძრავი შაბლონების დემონსტრირების ლაბორატორიული მოწყობილობა, რომლის კონსტრუქცია დაფუძნებულია გამძლეობის ფენომენზე – ადამიანის ხედვის ინერციაზე.
47. *ფიჯიტალი* – ტექნოლოგიური ინსტრუმენტი, რომელიც ხსნის ახალ შესაძლებლობებს საკომუნიკაციო სივრცეში ფიზიკური და ვირტუალური ობიექტების კომბინაციით.
48. *ჰაპტიკური* – ჰაპტიკური ტექნოლოგია ეხება ნებისმიერ ტექნოლოგიას, რომელსაც შეუძლია შექმნას შეხების გამოცდილება მომხმარებლისთვის ძალების ან მოძრაობების გამოყენებით.
49. *ჰიპოდერმა* – კანქვეშა ცხიმი, კანის ყველაზე დაბალი ფენა.
50. *ჰოლისტიკური* – მთელი, მთლიანი, გლობალური.

## გამოყენებული ლიტერატურა და ბიბლიოგრაფია

- ჭანტურია, თ. (2022). *ვირტუალური რეალობა პოსტმოდერნულ ეპოქაში*. სახელოვნებო მეცნიერებათა დიეზანი. თბილისი, „კენტავრი“, №1 (88).
- ჭანტურია, თ. (2020). *ეკრანული ხელოვნების ევოლუცია და თანამედროვე ტენდენციები*. სახელოვნებო მეცნიერებათა დიეზანი. თბილისი, „კენტავრი“, №4 (85).
- ჭანტურია, თ. (2022). *აუდიოვიზუალური კულტურის ფორმირება და მისი ტექნოლოგიური მიღწევები*. სამეცნიერო ჟურნალი სპექტრი. ტომ. 1.
- ჭანტურია, თ. (2023). *ეკრანული კულტურა - თანამედროვე ცივილიზაციის ფლაგმანი*. სახელოვნებო მეცნიერებათა დიეზანი. თბილისი, „კენტავრი“, № 2 (92).
- ჭანტურია, თ. (2024). *„ტექნოლოგიური დეტერმინიზმი კულტურული დეტერმინიზმის პირისპირ?!“* სახელოვნებო მეცნიერებათა დიეზანი. თბილისი, „კენტავრი“, №1 (94).
- Anderson, J., Rainie, L. (October 19, 2017). *The Future of Truth and Misinformation Online*. Pew Research Center, Pp. 223.
- Arnheim, R. (November 8, 2004). *Art and Visual Perception, Second Edition: A Psychology of the Creative Eye*. University of California Press; Second Edition, Fiftieth Anniversary Printing Pp. 528.
- Banse, G., Grunwald, A. (13 septembre 2019). *Technik und Kultur, Bedingungs- und Beeinflussungsverhältnisse*. KIT Scientific Publishing. Pp. 238.
- Bárcena A., Prado, A., and all. (August 2016). *The new digital revolution: From the consumer internet to the industrial internet*. United Nations, Printed in Santiago. Pp. 99.
- Barker, J. (May 26, 1993). *Paradigms: The Business of Discovering the Future*. HarperBusiness; Reprint edition Pp. 240.
- Bates, A. (October 10, 2019). *Teaching in A Digital Age: Guidelines for designing teaching and learning*. A.W. (Tony) Bates, University of British Columbia. Pp. 572.
- Baudrillard, J. (January 17, 2008). *The Perfect Crime (Radical Thinkers)*. Verso. Pp. 176.
- Baudrillard, J. (August 19, 2005). *The Conspiracy of Art*. Semiotext(e). First Edition. Pp. 248.
- Baudrillard, J. (December 22, 1994). *Simulacres et Simulation*. University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (November 30, 2012). *The ecstasy of communication*. Semiotext(e) New edition. Pp. 88.
- Bauman, Z. (June 8, 2000). *Liquid Modernity*. Polity. 1st edition. Pp. 240.
- Benjamin, W. (May 31, 2008). *The Work of Art in the Age of its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*. Belknap Press: An Imprint of Harvard University Press; Illustrated edition Pp. 448.
- Bostrom, N. (2016). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford University Press. Pp. 432.
- Butler, J. Amanda D. (February 26, 2018). *Television Visual Storytelling and Screen Culture*. Routledge; 5th edition Pp. 408.
- Butsch, R. (April 1, 2019). *Screen Culture: A Global History (New Directions in Media History)*. Polity; 1st edition Pp. 336.
- Campbell, R., Pentz, E., Borthwick, I. (September 24, 2012). *Academic and Professional Publishing*. Chandos Publishing, 1st edition Pp. 510.
- Carr, N. (June 6, 2011). *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*. W. W. Norton & Company. Pp. 304.
- Carvalho, A., (2015). *Lund, C. The audiovisual breakthrough*. Collin&Maierski Print GbR, Berlin. Pp. 79.
- Clarke, A. (January 1, 2000). *Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Possible*. Indigo Paperbacks Pp. 256.

- Cohl, P., Génin, B. (octobre 1, 2008). *Emile Cohl: L'inventeur du dessin animé*. OMNISCIENCE; 1re édition. Pp. 176.
- Dander, V., Gründhammer, V., Ortner, H., u.a. (2013). *Medienräume: Materialität und Regionalität*. Innsbruck University Press, Universität Innsbruck, 1. Auflage Pp. 228.
- Daniels, D., Naumann, S., Thoben, J. (August 25, 2011). *See this sound: audiovisual essays 2: histories and theories of audiovisual media and art*. Published Köln: Verlag der Buchhandlung Walter König; New York. Pp. 259.
- Dennis, E., Merrill, C. (January 16, 1996). *Media debates: issues in mass communications*. Longman Pub Group; 2nd edition Pp. 236.
- Dessauer, F. (January 1, 1958). *Streit Um Die Technik*. Josef Knecht; 2. Aufl. Edition Pp. 480.
- Dewey, D. (April 15, 2016). *Buccaneer: James Stuart Blackton and the Birth of American Movies (Film and History)*. Rowman & Littlefield Publishers. Pp. 272.
- Droumeva, M. Jordan, R. (July 16, 2019). *Sound, Media, Ecology*. Palgrave Macmillan; 1st ed. Pp. 320.
- ENCATC. (October 20, 2015). *The Ecology of Culture: Community Engagement, Co-creation, Cross Fertilization*. Book Proceedings, 6th Annual Research Session, Lecce, Italy, Published, by ENCATC. Pp. 560.
- EPA. (November, 2002). *Community Culture and the Environment: A Guide to Understanding a Sense of Place*. United States Environmental Protection Agency, Office of Water, Washington DC 20460, EPA 842-B-01-003. Pp. 280.
- Fagundes, D. (August, 2017). *AudioVisual Collage: A computational Framework for Audiovisual Composition and Computational Art*. University of London. Pp. 191.
- Faucheux, M. (Octobre 13, 2011). *Auguste et louis lumiere*. Folio Biographies Pp. 288.
- Foray, D., Griibler, A. (September, 1996). *Technology and the environment: An overview*. International Institute for Applied Systems Analysis Laxenburg, Austria. Pp. 3-13.
- Fouche, R. D. (February 6, 2008). *Technology Studies (Key Issues for the 21st Century)*. SAGE Publications Ltd. 1st edition. Pp. 1344.
- Groth, S., Bendix, R. F., Spiller, A. (2015). *Kultur als Eigentum Instrumente, Querschnitte und Fallstudien*. Band 9, Universitätsverlag Göttingen. Pp. 445.
- Gwenllian-Jones, S., Roberta, R. E. (February 25, 2004). *Cult Television*. Univ of Minnesota Press; First edition. Pp. 264.
- Haken, H. (March 3, 2012). *Advanced Synergetics: Instability Hierarchies of Self-Organizing Systems and Devices*. Springer; Softcover reprint of the original 1st ed. 1983 edition. Pp. 371.
- Harvey, D. (October 1, 1991). *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural*. Wiley-Blackwell. Pp. 392.
- Hausken, L. (2013). *Thinking Media Aesthetics Media Studies, Film Studies and the Arts*. Peter Lang GmbH, Internationaler Verlag der Wissenschaften, Berlin. Pp. 265.
- Herrmann, F. W. (December 31, 2000). *Martin Heidegger, Gesamtausgabe: I. Abteilung: Veröffentlichte Schriften 1910-1976: Vorträge Und Aufsätze*. Verlag Vittorio Klostermann. Pp. 298.
- Houser, N. Kloesel, C.J.W. (November 22, 1992). *The Essential Peirce, Volume 2: Selected Philosophical Writings (1893-1913)*. Indiana University Press. Pp. 448.
- Huizinga, J. (July 2, 2016). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Angelico Press. Pp. 232.
- José Ortega Y Gasset. (June 17, 1964). *What Is Philosophy?* W. W. Norton & Company; 1st Publ. in Norton Library 1964 edition. Pp. 254.
- Kaprow, A. (January 1, 1965). *Assemblages, Environments and Happenings*. New York. Harry N. Abrams; First Edition. Pp. 344.

- Krakauer, Z. (1997). *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Princeton University Press. Pp. 364.
- Kurzweil, R. (1999). *The Age Of Spiritual Machines*. Penguin Group. Pp. 388.
- Kwastek, K. (August 21, 2015). *Aesthetics of Interaction in Digital Art (The MIT Press)*. The MIT Press; Reprint edition. Pp. 384.
- Lanier, J. (May 29, 2018). *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right Now*. Macmillan Audio. Audiobook. 4 hours and 44 minutes.
- Lazarsfeld, P., Katz, E. (September 30, 2005). *Personal Influence: The Part Played by People in the Flow of Mass Communications*. Routledge; 1st edition. Pp. 434.
- Lessig, L. (December 5, 2006). *Code: And Other Laws Of Cyberspace, Version 2.0*. Basic Books. 2nd Revised ed. edition. Pp. 432.
- Lunenfeld, P. (February 28, 2000). *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*. The MIT Press. Pp. 320.
- Mandelbrot, B. B. (January 1, 1982). *The Fractal Geometry of Nature*. Times Books; 2nd prt. Edition. Pp. 468.
- Manovich, L. (March 7, 2002). *An Archeology of a Computer Screen*. The MIT Press; Reprint edition. Pp. 400.
- McLuhan, M. (August 1, 2001). *The Medium Is the Message*. Gingko Press; 1st edition. Pp. 160.
- McLuhan, M. (July 31, 2011). *The Gutenberg Galaxy*. University of Toronto Press; Centennial edition. Pp. 336.
- McLuhan, M. (October 20, 1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. MIT Press; Reprint edition. Pp. 389.
- McLuhan, M. (September 17, 1992). *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century (Communication and Society)* Oxford University Press; Illustrated edition. Pp. 240.
- Méliès, M.M. (novembre 28, 2011). *Georges Méliès l'enchanteur*. La tour verte; 1er édition. Pp. 536.
- Meucci, S. (June 19, 2014). *Antonio and the Electric Scream: The Man Who Invented the Telephone*. Branden Pub Co; 1st editione. Pp.
- Moore, J. D. (2009). *Visions Of Culture: An Introduction to Anthropological. Theories and Theorists*. The Rowman & Littlefield Publishing Group, Inc. 4501 Forbes Boulevard, Suite 200, Lanham, MD 20706, AltaMira Press, United Kingdom. Pp. 400.
- Neumann, J. V. (January 1, 1958). *The Computer and the Brain*. Yale Univ Pr; First Edition, Later Printing. Pp. 96.
- Newhall, B. (January 1, 1982). *The History of Photography: From 1839 to the Present*. The Museum of Modern Art; 5th edition. Pp. 320.
- Noble, S. (February 20, 2018). *Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism*. NYU Press. Illustrated edition. Pp. 248.
- Organisation for economic co-operation and development. (1998). *21st Century technologies promises and perils of a dynamic future*. Oecd Publications, 2, rue Andr ´e-Pascal, 75775 Paris Cedex 16 Printed in France (03 98 03 1 P) ISBN 92-64-16052-3 – No. 50119. Pp. 170.
- Osborne, H. (October 15, 2011). *Biographical memoir of alexander graham Bell, 1847-1922*. Literary Licensing, LLC. Pp. 38.
- Ponty, M. M. (August 9, 2013). *Phenomenology of Perception*. Routledge. 1st edition. Pp. 610.
- Poster, M. (August 3, 1995). *The Second Media Age*. Polity. Polity; 1st edition. Pp. 200.
- Postman, N. (December 27, 2005). *Amusing Ourselves to Death*. Penguin Books; Anniversary edition. Pp. 208.

- Raboy, M. (November 1, 2018). *Marconi: The Man Who Networked the World 1st Edition*. Oxford University Press, Reprint edition Pp. 872.
- Rheingold, H. (October 16, 2003). *Smart Mobs: The Next Social Revolution*. Basic Books. Revised ed. edition. Pp. 288.
- Rodowick, D. (1994). *A Digital essay*. The University of Rochester. Pp. 10.
- Rovira, S., Peres, W., and others. (2021). *Digital technologies for a new future*. United Nations Publication. Pp. 92.
- Rushkoff, D. (September 17, 2013). *Program or Be Programmed: Ten Commands for a Digital Age*. BetterListen. 3 hours and 28 minutes.
- Schumacher E. F. (September 1, 1977). Die Rückkehr Zum Menschlichen Maß. Alternativen Für Wirtschaft Und Technik. „Small Ist Beautiful“. Rowohlt; 7. Edition. Pp. 320.
- Sepinwall, A., Seitz, M.Z. (September 6, 2016). *TV (The Book): Two Experts Pick the Greatest American Shows of All Time*. Grand Central Publishing. Pp. 432.
- Shoemaker, P.J. Reese, S.D. *Mediating the Message: Theories of influences on mass media content*. Longman Trade/Caroline House (January 1, 1991). Pp. 313.
- Smith, M. R. (June 2, 1994). *Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism*. MIT Press. Illustrated edition. Pp. 304.
- Steward, J. H. *Theory of culture change: The methodology of multilineal evolution*. University of Illinois Press; Reprint edition (November 1, 1990). Pp. 256.
- Turkle, S. *Alone Together : Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books; 1st edition. (October 2, 2012). Pp. 384.
- Twenge, J.M. (August 22, 2017). *iGen: The 10 Trends Shaping Today's Young People - and the Nation*. Simon & Schuster Audio. Audiobook. 9 hours and 52 minutes.
- University of Minnesota. (2016). *Communication in The Real World*. (Author removed at request of original publisher) University of Minnesota Libraries Publishing Edition. Pp. 940.
- Virilio, P. (Aug 1, 1994). *The Vision Machine*. Indiana University Press. Pp. 96.
- Wasko, J. (December 21, 2009). *A Companion to Television*. Wiley-Blackwell; 1st edition. Pp. 648.
- Wolffgramm, H. (2012). *Allgemeine techniklehre elemente, strukturen, gesetzmässigkeiten*. Copyright by Horst Wolffgramm. Pp. 633.
- Wright, J. (April 9, 2015). *International encyclopedia of the social & behavioral sciences*. Elsevier; 2nd edition. Pp. 23185.
- Zizek, S. (January 16, 2013). *Welcome to the Desert of the Real: Five Essays on September 11 and Related Dates (Radical Thinkers)*. Verso; 1st edition. Pp. 160.
- Агафонова, Н. (2009). *Экранное искусство художественная и коммуникативная специфика*. изд. БГУ. Культуры И Искусств, Минск. ст. 273.
- Барт, Р. (1989). *Избранные работы: Семиотика. Поэтика*. изд. Прогресс, Москва. ст. 325.
- Басин, М., Шилович, И. (1999). *Синергетика и Internet: Путь к Synergonet*. изд. СПб Наука, Санкт-Петербург. ст. 71.
- Бганба, В. (2016). *Экософия*. изд. Москва. ст. 251.
- Библиер, В. (1975). *Мышление Как Творчество*. изд. Политиздат. Москва. ст. 399.
- Вейцман, Е. (1978). *Очерки философии кино*. изд. Искусство. Москва. ст. 232.
- Иоскевич, Я., Грановская О., Дуков Е., и др. (2005). *Новые аудиовизуальные технологии*. изд. Едиториал УРСС, Москва. ст. 428.
- Каган, М. (2019). *Философия культуры*. изд. Юрайт, Москва. ст. 353.
- Кириллова, Н. (2013). *Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества*. Изд. Уральский Университет, Екатеринбург. ст. 152.
- Лисеев, И. (2006). *Модернизация общества и экология часть I*. изд. Иф Ран, Москва. ст. 245.

- Лотман, Ю. (1994). *Разговоры о русской культуре*. изд. Искусство - СПб, Санкт-Петербург. ст. 485.
- Маньковская, Н. Бычков, В. (2011). *Современное искусство как феномен техногенной цивилизации*. изд. ВГИК, Москва. ст. 230.
- Мясникова, М. (2017). *Телевидение как феномен культуры*. изд. Уральского университета, Екатеринбург. ст. 142.
- Пятигорский, А. *Общество и книга: От Гутенберга до Интернета*. изд. Традиция, Москва. (2001). ст. 280.
- Разлогов, К. (2005). *Новые аудиовизуальные технологии*. изд. Едиториал УРСС, Москва. ст. 428.
- Трусевич, Е., Казючиц М., и др. (2017). *Экранные искусства: прошлое, Настоящее, Будущее*. изд. Академия медиаиндустрии, Москва. ст. 180.
- Хилько, Н. (2001). *Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении Личности*. изд. СФРИК, Омск. ст. 446.
- Шаев, Ю. (2019). *Виртуальная реальность: Прологомены к онтологии*. изд. 2 URSS. ст. 160.
- Шуб, М., Бенин, В., и др. (2019). *Информационная эпоха: новые парадигмы культуры и образования*. изд. Уральского университета, Екатеринбург. ст. 294.

#### ინტერნეტ-რესურსები

- Abbate, J. The internet: global evolution and challenges. BBVA OpenMind. <https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/the-internet-global-evolution-and-challenges/>
- Adam, O. (2012, April). Cyber space and virtual realit. Communication and Media Technologies. <https://www.ojcm.net/download/cyber-space-and-virtual-reality.pdf>
- Ahmad, A. (2022, July 13). Covid-19 And The Resurgence of the Hypodermic Needle Theory Applicability in Times of Crises. Springer Link. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-08954-1\\_124](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-08954-1_124)
- Aliyu, A., Nanlong, M. (2014, August 8). Ebola: Two dead, 20 others hospitalised over excessive salt consumption. Vanguard. <https://www.vanguardngr.com/2014/08/ebola-two-die-drinking-salt-water-jos/>
- American Psychological Association. Determinism. <https://dictionary.apa.org/determinism>
- Anderson, J. Q., Rainie, L. (2017, October 19). The future of truth and misinformation online. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2017/10/19/the-future-of-truth-and-misinformation-online/>
- Anderson, J.Q. (2005). Imagining the Internet: Personalities, Predictions, Perspectives. Elon University. <https://www.elon.edu/u/imagining/time-capsule/150-years/back-1920-1960>
- Antonioli, M. (2018, October 1). Institute for Interdisciplinary Research into the Anthropocene. <https://iiraorg.com/2021/10/12/what-is-ecosophy/>
- Appel, G., Grewal, L., Hadi, R., Stephen, A. T. (2019, October 12). The future of social media in marketing. Springer Link. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11747-019-00695-1>
- Arne Naess. (2023, June 29). Deep Ecology Immersions. <https://www.deepecology.org.au/tag/arne-naess/>
- Bakhtiary, M. J., (2023, July Behzadi, M. Digital Storytelling. ResearchGate. [https://www.researchgate.net/publication/372133782\\_Digital\\_Storytelling\\_Unleashing\\_the\\_Power\\_of\\_Narrative\\_in\\_the\\_Digital\\_Age](https://www.researchgate.net/publication/372133782_Digital_Storytelling_Unleashing_the_Power_of_Narrative_in_the_Digital_Age)



- Ballan, D. (2023, March 23). Redefining Communication: The Transformational Impact of Social Media on Human Interaction. English Plus Podcast. <https://englishpluspodcast.com/redefining-communication>
- Barua, Z. (2020, December). Effects of Misinformation On Covid-19 Individual Responses and Recommendations For Resilience Of Disastrous Consequences Of Misinformation. ScienceDirect. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2590061720300569#bbb0040>
- BBC News. (2020, March 24). Coronavirus: Man dies taking fish tank cleaner as virus drug. <https://www.bbc.com/news/52012242>
- Biological Diversity. 12 Ways To Live More Sustainably. [https://www.biologicaldiversity.org/programs/population\\_and\\_sustainability/sustainability/live\\_more\\_sustainably.html](https://www.biologicaldiversity.org/programs/population_and_sustainability/sustainability/live_more_sustainably.html)
- Bondarenko, R. (2007). Virtual reality in a modern social situation. Digital Science & Education LP. <https://www.dissercat.com/content/virtualnaya-realnost-v-sovremennoi-sotsialnoi-situatsii>
- Borth, D. Development of the telephone instrument early sound transmitters. Encyclopædia Britannica. <https://www.britannica.com/technology/telephone/Development-of-the-telephone-instrument#ref607756>
- Brock, D.C. (2023, February 21). The remarkable Ivan Sutherland. Computer History. <https://computerhistory.org/blog/the-remarkable-ivan-sutherland/>
- Bullard, G. (2016, April 26). The heartbreak that may have inspired the telegraph. National Geographic. <https://www.nationalgeographic.com/science/article/160426-samuel-morse-wife-lucretia-telegraph-invention>
- CCICED. (2020, 13 July). Ecological civilization: A new development paradigm. <https://cciced.eco/environmental-industries/ecological-civilization-a-new-development-paradigm/>
- Chukwuemeka, E. (2022, June 14). Impact of Technology on Culture, Tradition and Social Values. Bschorly. <https://bscholarly.com/impact-of-technology-on-culture-tradition-and-social-values/>
- Cinelli, M. (2021, January 14). The echo chamber effect on social media. PNAS. <https://www.pnas.org/doi/10.1073/pnas.2023301118>
- Clavin, W. (2019, October 7). Virtual Reality for Scientists. Technology. <https://www.technology.org/2019/10/07/virtual-reality-for-scientists/>
- Conway, D. (2021, December 22). History of Multi-Media and Emergence of New Media. Medium. <https://dedrickconway.medium.com/history-of-multi-media-and-emergence-of-new-media-6b6fc6f63391>
- Course Hero. Multimedia: Past, Present, and Future. <https://www.coursehero.com/file/37906922/History-of-Multimedia-Developmentdocx/>
- Cuofano, G. What is the hypodermic needle theory? FourWeekMBA. <https://fourweekmba.com/hypodermic-needle-theory/> Updated: October 27, 2023.
- Curien, N. (June 10, 2021). The audiovisual industry facing the digital revolution. Springer Nature. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-66759-7\\_2#chapter-info](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-66759-7_2#chapter-info)
- Datareportal. Digital 2024: Global Overview Report. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report#>
- Davis, S. (2023, November 7), Art About Climate Change: The Power Of Visual Storytelling For Environmental Advocacy. Dogwood Alliance. <https://dogwoodalliance.org/2023/11/art-about-climate-change-the-power-of-visual-storytelling-for-environmental-advocacy/>
- Delillosociety. (2017). In the Ruins of the Present: Don delillo and the Age of Social Media. [https://delillosociety.com/arch ive/newsletter-10-1-2017/](https://delillosociety.com/arch  ive/newsletter-10-1-2017/)

- Dorlin, O. (2019, January 23). Towards an Ecological Cinema. Booksandideas. <https://booksandideas.net/Towards-an-Ecological-Cinema>
- Ecker, U., Lewandowsky, S. (2022, January 12). The psychological drivers of misinformation belief and its resistance to correction. Nature. <https://www.nature.com/articles/s44159-021-00006-y>
- Eijk, X. Ecology Futures. Akvstjoostmasters. <https://www.akvstjoostmasters.nl/programmes/ecology-futures>
- Esposito, M. Signé, L. Davis, N. (2021, April 14). The digital revolution is eating its young. <https://www.project-syndicate.org/commentary/platforms-rent-seeking-kill-digital-revolution-by-mark-esposito-et-al-2021-04?barriere=accesspaylog>
- Fisher, D., Fink, D., Noll M., Television. (2023, Mar 16). Encyclopædia Britannica. <https://www.britannica.com/contributor/A-Michael-Noll/5434>
- Garrett, C. Greenwashing: definition and examples. Selectra Climate. <https://climate.selectra.com/en/environment/greenwashing> Updated: 19 June, 2023.
- George Washington University. <https://elliott.gwu.edu/robert-entman>
- Goodreads. Berry, W. [https://www.goodreads.com/author/quotes/8567.Wendell\\_Berry](https://www.goodreads.com/author/quotes/8567.Wendell_Berry)
- Goodreads. Rachel Carson. [https://www.goodreads.com/author/quotes/15332.Rachel\\_Carson](https://www.goodreads.com/author/quotes/15332.Rachel_Carson)
- Groth, O.J., Esposito, M., Tse, T. (2020, October 26). Corona-blues: The next hollowing-out of the economy. University of California, Berkeley. <https://cmr.berkeley.edu/2020/10/corona-blues/>
- Hillier, J. (1984). Vladimir Kosma Zworykin 1889-1982. National Academy of Engineering. <https://www.nae.edu/215836/Vladimir-Kosma-Zworykin-18891982>
- History of the BBC. How it all began. <https://www.bbc.com/historyofthebbc/research/story-of-bbc-television/how-it-all-began/>
- History of the BBC. How it all began. <https://www.bbc.com/historyofthebbc/research/story-of-bbc-television/how-it-all-began/>
- Holman, N. <https://www.quora.com/profile/Neil-Holman-2>
- Holton, A., Chyi, H. (2012). News and the overloaded consumer. Academia. [https://www.academia.edu/2147905/News\\_and\\_the\\_Overloaded\\_Consumer\\_Factors\\_Influencing\\_Information\\_Overload\\_Among\\_News\\_Consumers](https://www.academia.edu/2147905/News_and_the_Overloaded_Consumer_Factors_Influencing_Information_Overload_Among_News_Consumers)
- International Telecommunication Union. Television. <https://www.itu.int/en/history/Pages/ITUHistory-page-4.aspx>
- Jaron Lanier. Jaronlanier. <http://www.jaronlanier.com/>
- Kaul, V. (2012, July 3). The digital communications revolution. <https://www.ojcm.net/download/the-digital-communications-revolution.pdf>
- Kennedy, B. (1926, January 30). When woman is boss. <https://teslauniverse.com/nikola-tesla/articles/when-woman-is-boss>
- Kirillova, N. (2018, November 29). The transformation of screen culture as a phenomenon of information age. Knowledge. <https://knepublishing.com/index.php/KnE-Engineering/article/view/3622/7552#toc>
- Korhonen, V. (2010). Dialogic literacy: A sociocultural literacy learning approach. Sciencedirect. <https://www.sciencedirect.com/topics/computer-science/multimodality#:~:text=Multimodality>
- Lane, J. History of Cinerama: "Cinerama-Rama"! Jimlanescinedrome. <https://jimlanescinedrome.com/series/history-of-cinerama-cinerama-rama> Updated: 2013, August 4.
- Lawson, E. 9 Companies with Great Environmental Initiatives. Smartcitiesdive. <https://www.smartcitiesdive.com/ex/sustainablecitiescollective/9-companies-great-environmental-initiatives/1193165/>

- Library of Congress. life of thomas alva edison. <https://www.loc.gov/collections/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/articles-and-essays/biography/life-of-thomas-alva-edison/>
- Loughmiller, J. A., Scott, J. (2023, April 28). The Behavior of Information: A Reconsideration of Social Norms. MDPI. <https://www.mdpi.com/2075-4698/13/5/111>
- Lutkevich, B. Social Media. TechTarget. <https://www.techtarget.com/whatis/definition/social-media> Updated: September 2021.
- Manovich, L. Selected Press. Manovich. <http://manovich.net/index.php/projects/tag:Article/display:list>
- Mayor, D. Joseph Licklider – Complete biography, history and inventions. History-Computer. <https://history-computer.com/joseph-licklider-complete-biography/> Updated: 2022, December 15.
- McBride, P. (2017, 1 May). A critical analysis of blade runner as a resource for speculation on the possibilities of new media and cyberspace. Paul McBride. <https://paulmcbride.me/2017/05/01/essay-a-critical-analysis-of-blade-runner-as-a-resource-for-speculation-on-the-possibilities-of-new-media-and-cyberspace/>
- Media School, Indiana University. <https://mediaschool.indiana.edu/people/profile.html?p=rfpotter>
- Media Studies. The Bardic Function. <https://media-studies.com/bardic-function/>
- Mesko, B. (2020, January 29). 5 Ways medical virtual reality is already changing healthcare. Medical Futurist. <https://medicalfuturist.com/5-ways-medical-vr-is-changing-healthcare/>
- Mesko, B. 5 Ways medical virtual reality is already changing healthcare. Medical Futurist. <https://medicalfuturist.com/5-ways-medical-vr-is-changing-healthcare/> Updated: November 16, 2023.
- Metzinger, T.K. (2018, September 13). Why is virtual reality interesting for philosophers? Frontiers Media S.A. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frobt.2018.00101/full>
- Mottart, A., Bonamie, B., Soetaert, R. (2004, April). Digitization And Culture. Academia. <https://raco.cat/index.php/IEM/article/view/204240/272774>
- National High Magnetic Field Laboratory. Lee De Forest. <https://nationalmaglab.org/magnet-academy/history-of-electricity-magnetism/pioneers/lee-de-forest/>
- Nations, D., Barton, M. What Is LinkedIn and Why Should You Be on It? Lifewire. <https://www.lifewire.com/what-is-linkedin-3486382> Updated: December 22, 2020.
- Nicolaou, C., Matsiola, M., Kalliris, G. (2019, July). Technology-enhanced learning and teaching methodologies through audiovisual media. ResearchGate. [https://www.researchgate.net/publication/334647397\\_Technology-Enhanced\\_Learning](https://www.researchgate.net/publication/334647397_Technology-Enhanced_Learning)
- Nobel Prizes. Ferdinand Braun Biographical. <https://www.nobelprize.org/prizes/physics/1909/braun/biographical/>
- Nobel Prizes. Guglielmo Marconi Biographical. <https://www.nobelprize.org/prizes/physics/1909/marconi/biographical/>
- Noble, H.B., Martin, D. (2006, April 30). John kenneth galbraith, 97, Dies; Economist held a mirror to society. NYU Press. <https://www.nytimes.com/2006/04/30/obituaries/john-kenneth-galbraith-97-dies-economist-held-a-mirror-to.html>
- Noble, H.B., Martin, D. (2006, April 30). John kenneth galbraith, 97, Dies; Economist held a mirror to society. New York Times. <https://www.nytimes.com/2006/04/30/obituaries/john-kenneth-galbraith-97-dies-economist-held-a-mirror-to.html>
- Nwabueze, C., Okonkwo, E. (2018). Rethinking the bullet theory in the digital age. International Journal of Media, Journalism and Mass Communications. <https://www.arcjournals.org/pdfs/ijmjm/v4-i2/1.pdf>

- Open Air Philosophy. Biography of Arne Naess. <https://openairphilosophy.org/arne-naess/>
- Panakhyo, M., Mcgrath, S. Ecological anthropology. University of Alabam. <https://anthropology.ua.edu/theory/ecological-anthropology/>
- Pariona, A. (2017, April 25). What was the digital revolution? Worldatlas. <https://www.worldatlas.com/articles/what-was-the-digital-revolution.html>
- Pelau, C., Pop, M. (2020, Jul 21). The Breaking News Effect And Its Impact On The Credibility And Trust In Information Posted On Social Media. National Library of Medicine. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34173443/>
- Philo T. Farnsworth. (2014, April 2). Biography. <https://www.biography.com/inventors/philo-t-farnsworth> Updated: Oct 29, 2021.
- Philosophy at Florida State University. What is Philosophy? <https://philosophy.fsu.edu/undergraduate-study/why-philosophy/What-is-Philosophy>
- Pottle, J. (2019, October 3). Virtual reality and the transformation of medical education. National Library of Medicine. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6798020/>
- Poznin, V. (2014, June ). The Impact Of Technology On Screen Aesthetics. Journals Eco-Vector. [https://journals.eco-vector.com/2074-0832/article/view/14832/en\\_US](https://journals.eco-vector.com/2074-0832/article/view/14832/en_US)
- Pruitt, S. (2021, Jun 29). Who invented television? History. <https://www.history.com/news/who-invented-television>
- Pruitt, S. (2021, Jun 29). Who invented television? History. <https://www.history.com/news/who-invented-television> Updated: May 23, 2023.
- Psychology-Lexicon. Cultural determinism. <https://www.psychology-lexicon.com/cms/glossary/36-glossary-c/8415-cultural-determinism.html>
- Raja, R., Nagasubramani, P. C. (2018, April 21). Impact Of Modern Technology In Education. ResearchGate. [https://www.researchgate.net/publication/325086709\\_Impact\\_of\\_modern\\_technology\\_in\\_education](https://www.researchgate.net/publication/325086709_Impact_of_modern_technology_in_education)
- Rajabova, N. (2020). Determinism versus Determinism. Philosophy Now. [https://philosophynow.org/issues/141/Determinism\\_versus\\_Determinism](https://philosophynow.org/issues/141/Determinism_versus_Determinism)
- Riechers, A. The Elements of Visual Grammar. Princeton University Press. <https://press.princeton.edu/books/hardcover/9780691231235/the-elements-of-visual-grammar>
- Rothman, J. (2018, March 26). Are we already living in virtual reality? Newyorker. <https://www.newyorker.com/magazine/2018/04/02/are-we-already-living-in-virtual-reality>
- Rouse, M. (2017, December 12). Digital Revolution. Techopedia. <https://www.techopedia.com/definition/23371/digital-revolution>
- Sage Publications. What Is A Media Effect? (Chapter 3). [https://www.sagepub.com/sites/default/files/upm-binaries/45690\\_Chapter\\_2.pdf](https://www.sagepub.com/sites/default/files/upm-binaries/45690_Chapter_2.pdf)
- Sanders, I. (2015, Jan 22). 17 Quotes on the future of technology from Davos 2015. World Economic. <https://www.weforum.org/agenda/2015/01/17-quotes-on-the-future-of-technology-from-davos-2015/>
- Savard, I., Mizoguchi, R. (2019, December 18). Context or culture: what is the difference? SpringerOpen. <https://telrp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039-019-0112-5>
- Scholz, B. C. (2022). Whorfianism. Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/linguistics/whorfianism.html>
- Singh, K. G., Drew, C. (2023, September 22). Helpful Professor. <https://helpfulprofessor.com/technological-determinism-theory/>
- Spring, M. (2020, May 27). BBC News. Coronavirus: The human cost of virus misinformation. <https://www.bbc.com/news/stories-52731624>

- Stanford Encyclopedia of Philosophy. (2006, October 13). Peirce's Theory of Signs. <https://plato.stanford.edu/entries/peirce-semiotics/> Substantive Revision: August 4, 2022.
- Stanford Encyclopedia of Philosophy. (2023, September 21) Causal Determinism. <https://plato.stanford.edu/entries/determinism-causal/>
- Sun, J. (2021). Research on the credibility of social media information based on user perception. <https://www.hindawi.com/journals/scn/2021/5567610/>
- Taggart, E., Cole, M. (2022, June 5). Leonardo da Vinci's Camera Obscura. My Modern Met. <https://mymodernmet.com/camera-obscura/>
- TechNewsHQ. What is the digital revolution? <https://www.technologyhq.org/what-is-the-digital-revolution/> October 26, 2023.
- UCLA Chicano Studies Research Center. <https://www.chicano.ucla.edu/research/hate-speech-media>
- UNEP. Global digital coalition presents plan for a green digital revolution. (2022, Jun 02). <https://www.unep.org/news-and-stories/press-release/global-digital-coalition-presents-plan-green-digital-revolution>
- UNESCO moving forward the 2030 Agenda for Sustainable Development. <https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/247785en.pdf>
- UNESCO. (2021). Learn for our planet A global review of how environmental issues are integrated in education. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377362>
- UNESCO. Culture for sustainable development. <https://www.unesco.org/en/sustainable-development/culture>
- United Nations International. (2022, April 21). Climate and Environment. <https://news.un.org/en/story/2022/04/1116682>
- University of Groningen. <https://www.rug.nl/staff/s.c.sauer/research?lang=en>
- University of Minnesota Libraries Publishing. (2010). The evolution of television. Courses Lumen Learning. <https://courses.lumenlearning.com/suny-massmedia/chapter/9-1-the-evolution-of-television/>
- Updated: April 19, 2018.
- Vanslov, V. (2012). Scientific and Technological Progress and Culture. Nota Bene. [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=-22113](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=-22113)
- Vanslov, V. (2012). Scientific and Technological Progress and Culture. Nota Bene. [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=-22113](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=-22113)
- Visualise Creative Limited. Virtual Reality in Healthcare. <https://visualise.com/virtual-reality/virtual-reality-healthcare>
- Voss, D. (2015, December 24). December 1910: Neon lights debut at Paris Motor Show. American Physical Society. <https://www.aps.org/publications/apsnews/201512/physics/history.cfm>
- Walker, J. (2020, April 9). Byron Scott. Missouri School of Journalism. <https://journalism.missouri.edu/2006/04/byron-scott-retires-earns-professor-emeritus-status/>
- Zed, R. (2021, December 21). Does religion shape culture, or does culture shape religion? Rgj. <https://www.rgj.com/story/life/2021/12/21/does-religion-shape-culture-does-culture-shape-religion-faith-forum/8981074002/>
- Анисонян, Г. (2018 Январь). Генрих Юшквичюс: важно, чтобы чернила журналистов не превращались в кровь людей. Ноев Ковчег. <https://noev-kovcheg.ru/mag/2018-01/6037.html>
- Баркова, Э. (2016). Экофилософская картина мира в проблемном поле современного познания. КиберЛенинка. <https://cyberleninka.ru/article/n/ekofilosofskaya-kartina-mira-v-problemnom-pole-sovremennogo-poznaniya/viewer>

- Гегелова, Н. (2009). Телевизионная речь как явление культуры. КиберЛенинка. <https://cyberleninka.ru/article/n/televizionnaya-rech-kak-yavlenie-kultury/viewer>
- Кириллова, Н. (2016, Сентябрь 10). Экранная культура как конструкт «виртуальной реальности». Современная Наука: Актуальные Проблемы Теории И Практики <http://www.nauteh-journal.ru/files/7ccf75d8-6d5b-4746-9bf1-b0decae63a2c>
- Ковалёва, С. (2013). Медиаобраз экрана в постсовременном пространстве. Автореферат, Саранск ст. 26. <https://www.dissercat.com/content/mediaobraz-ekrana-v-postsovremennom-prostranstve-sotsialno-filosofskii-analiz>
- Хуторной, Н., Первушина, Н. (2016, ноября 30). Виртуальная реальность: методологические подходы к определению понятия. Вестник ВГУ. <http://www.vestnik.vsu.ru/pdf/phylosophy/2016/04/2016-04-06.pdf>
- Шамшин, Л. (2016). Аудиовизуальная культура вчера, сегодня, завтра. (Лекция).

## კითხვარი

საზოგადოებაზე აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი ტექნოლოგიური შესაძლებლობების გავლენის კვლევა

კვლევის ავტორი თეა ჭანტურია, ტელე-რეჟისორი

აუდიოვიზუალური შემოქმედების ახალი ტექნოლოგიები



1. რამდენად ეთანხმებით, რომ აუდიოვიზუალური კომუნიკაციის ახალი შესაძლებლობები (ეკრანის ტრანსფორმაცია, ონლაინ-პლატფორმები, ვირტუალური და გაძლიერებული რეალობა, ა.შ.) მნიშვნელოვანი ცვლილებების მომტანია განათლების სფეროში?

*მონიშნეთ მხოლოდ ერთი ოვალი.*

- სრულიად ვეთანხმები
- ნაწილობრივ ვეთანხმები
- არ ვეთანხმები
- კატეგორიულად არ ვეთანხმები

2. რამდენად ეთანხმებით, რომ ახალი ტექნოლოგიები (ვირტუალური და გაძლიერებული რეალობა) ეკოლოგიური პრობლემის გადაჭრის ერთ-ერთი გზაა?

*მონიშნეთ მხოლოდ ერთი ოვალი.*

- სრულიად ვეთანხმები
- ნაწილობრივ ვეთანხმები
- არ ვეთანხმები
- კატეგორიულად არ ვეთანხმები

3. რამდენად ეთანხმებით, რომ დღეს მსოფლიო განიცდის ტოტალური ეკრანიზაციის სინდრომს?

*მონიშნეთ მხოლოდ ერთი ოვალი.*

- სრულიად ვეთანხმები
- ნაწილობრივ ვეთანხმები
- არ ვეთანხმები
- კატეგორიულად არ ვეთანხმები



4. როგორ ფიქრობთ, რამდენად მნიშვნელოვანი იყო კოვიდ-პანდემიის პირობებში ახალი ვირტუალური პლატფორმის გამოყენება განათლებაში, ჯანდაცვაში და ა.შ.?

*მონიშნეთ მხოლოდ ერთი ოვალი.*

- ძალიან მნიშვნელოვანი
- მნიშვნელოვანი
- გარკვეულწილად მნიშვნელოვანი
- საერთოდ არ არის მნიშვნელოვანი

5. ზოგადად, როგორ შეაფასებდით დისტანციური რეჟიმის დროს, ახალი ვირტუალური გარემოს სამუშაო პირობებს?

*მონიშნეთ მხოლოდ ერთი ოვალი.*

- ძალიან კარგი
- კარგი
- საშუალო
- ცუდი

6. რამდენად ეთანხმებით, რომ ვირტუალური კომუნიკაციისას, მომხმარებელი დგას სერიოზული გამოწვევის წინაშე, რომელიც "დადლილობის მატებით" გამოიხატება?

*მონიშნეთ მხოლოდ ერთი ოვალი.*

- სრულიად ვეთანხმები
- ნაწილობრივ ვეთანხმები
- არ ვეთანხმები
- კატეგორიულად არ ვეთანხმები

7. როგორ ფიქრობთ, სამუშაო პირობების გასაუმჯობესებლად, რამდენად მნიშვნელოვანი იყო ბოლო წლების განმავლობაში ეკრანის ფუნქციების, შინაარსის და მოხმარების წესის შეცვლა?

*მონიშნეთ მხოლოდ ერთი ოვალი.*

- ძალიან მნიშვნელოვანი
- მნიშვნელოვანი
- გარკვეულწილად მნიშვნელოვანი
- საერთოდ არ არის მნიშვნელოვანი

8. მიუხედავად იმისა, რომ პირდაპირი სტრუქტურის მომავალი გაურკვეველია და ჩვენ პოსტვირუსული სამყაროს ნავიგაციის გაგრძელების თანამონაწილეებად ვრჩებით, განიხილავთ თუ არა მომავალში ვირტუალური და ჰიბრიდული მუშაობის რეჟიმს?

*მონიშნეთ მხოლოდ ერთი ოვალი.*

- დიახ
- არა

9. რამდენად ხშირად ატარებთ ეკრანთან დროს?

*მონიშნეთ მხოლოდ ერთი ოვალი.*

- ხშირად
- ხანდახან
- იშვიათად
- არასდროს

10. თვლით თუ არა, რომ „ვიდეო+აუდიო“- ს შემცველი რესურსები (ინტერნეტ რესურსები) გაცილებით ინფორმატიულია, ვიდრე მხოლოდ ტექსტის შემცველი?

*მონიშნეთ მხოლოდ ერთი ოვალი.*

დიახ

არა

11. ზოგადად, როგორი ზეგავლენა იქონია ახალმა ონლაინ რეჟიმმა თქვენს საქმიანობაზე?

*მონიშნეთ მხოლოდ ერთი ოვალი.*

ძალიან კარგი

კარგი

საშუალო

ცუდი

12. რამდენად ეთანხმებით, რომ ვირტუალური მუშაობა, სწავლება, საქმიანობა არის დროის თვალსაზრისით უფრო პრაგმატული?

*მონიშნეთ მხოლოდ ერთი ოვალი.*

სრულიად ვეთანხმები

ნაწილობრივ ვეთანხმები

არ ვეთანხმები

კატეგორიულად არ ვეთანხმები

13. თვლით თუ არა, რომ აუდიოვიზუალური კულტურის ტექნოლოგიურმა პროგრესმა გამოიწვია საზოგადოების დამოკიდებულება ეკრანზე?

*მონიშნეთ მხოლოდ ერთი ოვალი.*

- დიახ  
 არა

14. რამდენად ეთანხმებით, რომ ჩვენს რეალობაში აუდიოვიზუალური ტექნოლოგია გახდა დომინანტი სოციალურ-კულტურული საქმიანობის სისტემაში?

*მონიშნეთ მხოლოდ ერთი ოვალი.*

- სრულიად ვეთანხმები  
 ნაწილობრივ ვეთანხმები  
 არ ვეთანხმები  
 კატეგორიულად არ ვეთანხმები

15. როგორ ფიქრობთ, მოზარდების ცნობიერების ამაღლებისთვის რამდენად მნიშვნელოვანია აუდიო-ვიზუალურ მედიასთან დაკავშირებული აქტივობები?

*მონიშნეთ მხოლოდ ერთი ოვალი.*

- ძალიან მნიშვნელოვანი  
 მნიშვნელოვანი  
 გარკვეულწილად მნიშვნელოვანი  
 საერთოდ არ არის მნიშვნელოვანი

ეს კონტენტი არ არის შექმნილი და მოწოდებული Google-ის მიერ.

Google Forms