

В організації дослідницької діяльності старшокласників у музеях історичного профілю наявні такі основні аспекти, які характеризують взаємодію школи і музею як процес: діючі індивіди, спільні дії, інформаційні зв'язки, взаємовплив, взаємостосунки, взаєморозуміння.

Отже, взаємодія школи і музею у спільній діяльності проявляється передусім у формі її організації, тобто спільних діяч, спрямованих на загальний результат праці. Саме спільні дії і викликають необхідність використання основних структурних складових діяльності (цілей, мотивів та ін.).

Взаємодія школи і музею спонукає до пошуку нових напрямів і вдосконалення форм і методів дослідницької роботи старшокласників, перетворює музей на осередок культурного дозвілля і творчості. Розширення напрямів роботи історичних музеїв з учнівською молоддю збагачує їхні педагогічні можливості, залучає учнів до вічних духовних цінностей, поглиблює виховний вплив на особистість.

Нами з'ясовано, що основними напрямками взаємодії школи та музею є освітньо-виховна і дослідницька діяльність, у межах якої провідне значення належить екскурсійній і виставковій роботі.

Аналізуючи теоретичні засади музейно-педагогічної діяльності, вважаємо за необхідне налагодження взаємодії школи і музею з метою оптимізації навчально-виховного процесу в сучасних соціокультурних умовах розбудови вітчизняної системи освіти, організації дослідницької діяльності старшокласників з історії України.

ЛІТЕРАТУРА

1. Закон України «Про музеї та музейну справу» від 29 червня 1995 року № 249/95-ВР [Текст] // Голос України. – 1995. – 17 серпня.
2. Основи музеєзнавства, маркетингу та рекламно-інформаційної діяльності музеїв : посібник / авт. кол.: П. Горішевський, М. Дейнега, М. Ковалів, В. Мельник, Н. Рега та ін. [під ред. В. Великочого, Н. Гасюк]. – Івано-Франківськ : Плай. – 2005. – 64 с.
3. Музей и школа: пособие для учителя / авт. колл.: Е. Г. Ванслова, А. К. Ломунова, Э. А. Павлюченко и др.; [сост. Э. А. Павлюченко; под общ. ред. Т. А. Кудриной]. – М. : Просвещение, 1985. – 192 с.
4. Рега Н. Музей на переломі століть / Н. Рега, Я. Штрикало // Музей на межі тисячоліть: минуле, сьогодні, перспективи: зб. тез доп. та повідомлень Міжнар. конф., присвяченої 150-літтю від дня заснування Дніпропетровського історичного музею ім. Д. І. Яворницького. – Дн-вськ : Вересень, 1999. – С. 153–155.
5. Медведєва І. М. Історичний аспект формування освітньої діяльності музею / І. М. Медведєва // Гуманізація навчально-виховного процесу: збірник наукових праць [за заг. ред. В. І. Сипченка]. – Слов'янськ : Вид. центр СДПУ, 2005. – Випуск XXIV. – С. 3–14.
6. Гнедовский М. Б. Музейная коммуникация как предмет музееведческого исследования / М. Б. Гнедовский, В. Ю. Дукельский // Музей – культура, общество : сборник научных трудов. – М., 1992. – 360 с.
7. Зиновьева Ю. В. Взаимодействие музея и общества как социокультурная проблема: автореф. дис. канд. культурологи. Санкт-Петербург. гос. ун-т культуры и искусств / Ю. В. Зиновьева. – СПб., 2000. – 19 с.
8. Ключкина А. И. Естественнонаучный музей как центр формирования экологической культуры: автореф. дис. канд. культурологии. Санкт-Петербург. гос. ун-т культуры и искусств / А. И. Ключкина. – СПб., 1999. – 23 с.
9. Пшеничная С. В. Музей как информационно-коммуникативная система: автореф. дис. ... канд. культурологии. Санкт-Петербург. гос. ун-т культуры и искусств / С. В. Пшеничная. – СПб., 2000. – 23 с.
10. Museum educator's handbook / by Graeme K. Talboys. Ashgate. England, 2005. – 184 p.
11. Педагогічний словник / За ред. дійсн. члена АПН України М. Д. Ярмаченка. – К. : Пед. думка, 2001. – 516 с.

УДК 165.742:004

Денежніков С. С.

кандидат філософських наук,
Сумський державний педагогічний
університет імені А. С. Макаренка

МЕРЕЖЕВІ СУБКУЛЬТУРИ СУЧАСНОГО СВІТУ: ФІЛОСОФСЬКО-МЕТОДОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ

У статті розглядається проблема виникнення і функціонування мережевих субкультур у сучасному світі та їх філософсько-методологічний аналіз

Ключові слова: мережева субкультура, NBIC, інформаційні технології, віртуальна реальність, кіберпростір, штучний інтелект.

Денежніков С. С. Сетевые субкультуры современного мира: философско-методологический анализ. В статье рассматривается проблема возникновения и функционирования сетевых субкультур в современном мире и их философско-методологический анализ.

Ключевые слова: сетевая субкультура, NBIC, информационные технологии, виртуальная реальность, киберпространство, искусственный интеллект.

Dyenyehnikov S. S. Network subculture of modern world: philosophical-methodological analysis. The problem of origin and functioning of network subcultures in the modern world and their philosophical-methodological analysis are examined in the article.

Key words: *network subculture, NBIC, information technologies, virtual reality, cyberspace, artificial intelligence.*

Нове становище людини в природі, викликане науково-технічним прогресом, і криза людини у сучасному світі, пов'язана з тим, що домінуюча духовна культура виявилася неадекватною новим можливостям цивілізації, неспроможною поставити нові цілі, які відповідали б новому етапу взаємодії людини і природи, вимагають створення принципово нових духовних і світоглядних орієнтирів, що уніфікуватимуть практично всі сфери людського буття.

Нині розвиток високих технологій чинить значний вплив практично на всі сфери людського життя. Космологія, фізика, молекулярна біологія наших днів, після зломів атомів, атомного ядра, а також головної молекули життя дозволили людині отримати доступ не лише до незлічених енергетичних, речовинних і інформаційних багатств, але й проникнути у фундаментальні першооснови всього живого на планеті. Розшифрувавши універсальний генетичний код усіх живих істот на планеті, людина придбала деякий «ступінь свободи», який одночасно поставив її в ролі людини і Творця, перетворювача природних форм життя, своєрідного дизайнера *Homo sapiens*'а. Індустрія високих технологій вимагає глибокого соціального аналізу.

Серед різноманітних можливостей, які вже здійснюються і можуть бути реалізовані найближчим часом за допомогою досягнень високих технологій можна виділити такі:

- інжиніринг органів і тканин, створення протезів і штучних органів, що перевершують за своїми можливостями природні;
- практичне призупинення процесів старіння;
- ефективна профілактика практично усіх захворювань і їх лікування;
- цілеспрямоване втручання в генетику людини та інших тварин;
- розширення інтелектуальних можливостей людини за рахунок сенсорних пристроїв, що імплантуються, і переміщення більшої частини активності у віртуальний простір;
- поява систем штучного інтелекту і подальший розвиток інтерфейсу людина-комп'ютер;
- розмивання бар'єрів між людьми – мовних, державних, географічних та ін. [3, с. 22].

Джерелом більшості очікуваних в найближчому майбутньому досягнень сучасних технологій багато прибічників ідей трансгуманізму вважають комплекс NBIC-конвергенції. Суть його полягає в злитті чотирьох революційних технологічних напрямів:

N – нанотехнології, розвиток яких є пріоритетним завданням у багатьох країнах і очікується, що вони революціонізують такі сфери, як матеріальне виробництво і медицина найближчими роками.

B – біотехнологія, розвиток якої знаходиться в початковій стадії, але пов'язує з собою великі очікування.

I – інформаційні технології, що зробили значний вплив на розвиток людства і в подальшому тільки зростатимуть.

C – когнітивні науки, свідомість і комп'ютерні програми, що займаються вивченням фундаментальної суті процесів мислення та їх механізмів. Важливою проблемою залишається проблема створення і використання штучного інтелекту. *Штучний інтелект* – наука і технологія створення інтелектуальних машин і комп'ютерних програм. Штучний інтелект пов'язаний з використанням комп'ютерів для розуміння людського інтелекту, але не обов'язково обмежується біологічно правдоподібними методами [1, с. 14-15].

Конвергенція (від англійського *convergence* – сходження в одній точці) означає не лише взаємний вплив, але й взаємопроникнення технологій, коли межі між окремими технологіями стираються, а багато цікавих результатів виникають саме у рамках міждисциплінарної роботи на стику галузей. Відносно NBIC-конвергенції можна навіть говорити про очікуване часткове злиття цих галузей в єдину науково-технологічну галузь знання [5, с. 6].

Така галузь включатиме в предмет свого вивчення і дії майже усі рівні організації матерії: від молекулярної природи речовини (нано), до природи життя (біо), природи розуму (когно) і процесів інформаційного обміну (інфо). Подібний розвиток призводить до того, що в сучасному суспільстві завдяки процесам синергії та конвергенції виникають нові напрями в культурі, зокрема під впливом індустрії *hi-tech* і *hi-hume* [7, с. 82].

Перш ніж почати розмови про мережеві (технологічні) субкультури, а також їхні багатогранні прояви, слід з'ясувати, яке з визначень поняття субкультура ми використаємо у цій публікації. За класичною термінологією під субкультурою розуміється часткова культурна підсистема «офіційної» культури, яка визначає стиль життя, ціннісну ієрархію і менталітет її носіїв, тобто субкультура – це підкультура, або культура в культурі.

При інформаційному підході субкультура трактується як співвідношення соціальних феноменів з інформаційними, де колективна свідомість формується в процесі передачі інформації від індивіда до індивіда. В епідеміологічній трактовці субкультура уподібнюється процесові розповсюдження інфекційної хвороби: збудник – соціальний міф, формується у масовій свідомості, передається від індивіда до індивіда, охоплюючи широкі верстви населення. Когнітивний підхід полягає в уявленні про субкультуру як систему пізнавальних теоретичних конструктів, крізь призму яких сприймається навколишня дійсність.

Не дивлячись на різноманітність підходів до її опису, всі наведені визначення сходяться в тому, що субкультура визначається як результат якогось явища чи ідеї, в ході розвитку якого відбувається обмін інформацією, пов'язаною з ним, його можливе переосмислення і перетворення. Сприйняття, логіка і дії групи, яка знаходиться під його впливом, диктується, у першу чергу, закладеною в субкультурі ідеєю.

В умовах динамічного розвитку сучасного суспільства, насиченого різноманітними субкультурами та контркультурами, неможливо з абсолютною точністю говорити про рамки конкретної субкультури, або про належність індивідів до якоїсь із них. Явище зародження нових субкультур не є прерогативою деяких часових рамок, наприклад, останнього десятиліття, або століття, адже приріст технологічного потенціалу людства відбувається без зупинок.

З іншого боку, субкультури останніх двох десятиліть проявили себе на фоні стрімкого технологічного розвитку, а також, що найбільш важливо, на фоні появи глобальної інформаційної мережі, що корінним чином вплинуло на них.

Слід розрізнити два види впливу: появу субкультур під дією нових технологічних явищ, а також зміни вже існуючих. Важливість цього явища не слід недооцінювати. По-перше, субкультури, які виникли під дією Інтернету, а точніше, в об'ємі мережі, характеризуються максимально можливим стиранням вікових, соціальних, національних рамок. Індивід у рамках мережі є одиницею, яка не має ніяких зв'язків зі своїм реальним прототипом, окрім закладених у ньому початкових знань і соціальних якостей, наприклад, манери спілкування.

Такий аватар («аватар» – це «віртуальний персонаж», альтер его користувача мережі, його віртуальне Я. Аватар не лише допомагає сховатися людині за надуманим ім'ям і вести від його імені віртуальну діяльність, але й більш повно виявити себе, свій настрій, свій внутрішній світ, свою сутність) здатен у будь-якій формі повернутися до початкового стану (тобто не маючи ніяких набутих в процесі існування в мережі зв'язків) і продовжити діяти в мережі з нуля, фактично новим індивідом.

За результатами досліджень кількість користувачів мережі на 2012 рік склала більше трьох мільярдів людей. Розвиток глобальної мережі призвів до росту глобалізації, що особливо явно стало помітним на прикладі мережевих ЗМІ, труднощів контролю за їх діяльністю, бо вони функціонують за своїми власними, практично ідентичними для всіх галузей принципами і законами.

По-друге, такий розвиток призводить до зародження нової епохи соціальної ізоляції, коли спілкування в середовищі кіберпростору стало витіснити спілкування в реальному середовищі.

Субкультури, які виникають в таких умовах, характеризуються максимальною «вагою» свого ядра і послабленням зовнішніх впливів, впритул до їх практичної ліквідації. Технічний прогрес дозволив людині заробляти гроші, а також використовувати їх для отримання благ, знаходячись у кіберпросторі, залишаючи за реальним світом лише питання природних потреб організму [2, с. 117-118].

Розглянемо для прикладу субкультуру *хакерів*. Рух бере свій початок у 1970-х рр. в Масачусетському технологічному інституті і отримав розвиток на ранніх етапах розвитку ЕОМ, а також під час розповсюдження Інтернету, в основному серед молоді, яка відрізняється високим інтелектуальним рівнем і спеціалізується на вирішенні технічних завдань, а також задач програмного забезпечення максимально ефективними шляхами, що в свою чергу вимагає знань комп'ютерної техніки. На сьогодні цей рух перетворився у повноцінну розгалужену культуру, яка характеризується надвисокою швидкістю отримання і переробки інформації.

Також існує достатня кількість субкультур, які виникли на стику двох середовищ – віртуального і реального. До них належать, наприклад, *блоггери*. Не дивлячись на те, що засобами комунікації для них є простори глобальної мережі, основою інформації, що до них надходить, є події зовнішнього світу (справжнього світу). За відносно невеликий період свого існування власники блогів створили повноцінну спільноту зі своїми правилами та цінностями, якими, в основному, стала достовірно і цікаво піднесена інформація. Інтерес до цієї спільноти виявився настільки високим, що багато інформаційних агенств опинилися в умовах жорсткої конкуренції, будучи неспроможними донести до своїх клієнтів інформацію так оперативно, і найголовніше, висвітлювати всебічно ту чи іншу подію. Висока популярність такого роду інформаційних технологій є простота обміну інформацією. Такі популярні мережі, як YouTube, MySpace, Flickr, Wikipedia, Academic та ін., здатні дати користувачеві доступ до енциклопедичних матеріалів, рубрик, новин, фото, відео і т.д. з максимальною простотою.

Через простоту користування цими та іншими сервісами слідує другий фактор популярності: всі ці технології направлені на організацію «суспільного банку знань». Користувач фактично платить за послуги сервісу, віддаючи частину своїх знань і часу, даючи можливість цьому сервісу розвиватися.

Іншим напрямом розвитку мережевої субкультури є розповсюдження літератури кіберпанку. Кіберпанк – жанр наукової фантастики. Зазвичай, твори, що належать до жанру «кіберпанк», описують антиутопічний світ майбутнього, в якому високий технологічний розвиток, такий як інформаційні технології і кібернетика, поєднується з глибоким занепадом або радикальними змінами в соціальному устрої.

У деяких кіберпанкових творах багато подій відбувається в кіберпросторі, що розмиває межу між дійсністю і віртуальною реальністю. У таких творах описано пряме підключення між людським мозком і комп'ютерними системами. Такий кіберпанк зображує світ як темне, зловісне місце, в якому Мережа управляє кожним аспектом життя людей. Гігантські, багатонаціональні корпорації замінюють уряди, маючи політичну, економічну і навіть військову силу. Тема боротьби аутсайдерів проти тоталітарних або квазітоталітарних

систем типова для наукової фантастики і кіберпанку зокрема, хоча в традиційній фантастиці тоталітарні системи є впорядкованими і державними.

Серед протагоністів у творах кіберпанку, звичай, є присутніми комп'ютерні хакери, що втілюють ідею боротьби одинака проти несправедливості. Набагато частіше це безправні, аморальні, «негероїчні» люди, що опинилися в надзвичайній ситуації, ніж чудові учені або капітани космічних кораблів, які шукають пригод. Кіберпанківські протагоністи використовуються іншими людьми або штучним інтелектом. Вони опиняються в практично безвихідних ситуаціях, в яких вони нічого не розуміють. Це антигерої нового світу, невдахи, люди другого сорту, яким надається шанс змінити світ.

Кіберпанківські твори часто використовуються як метафора сучасних тривог, викликаних крахами корпорацій, урядовою корупцією, відчуженням і розвитком засобів стеження. Кіберпанк прагне схвилювати читачів і закликати їх до дії. Часто це виражається бунтарством, яке можна описати як контркультуру контркультурної наукової фантастики.

Кіберпанк також іноді уявляється як опис еволюції Інтернету. Віртуальні світи часто виступають під різними іменами, такими як «кіберпростір», «Мережа» або «Матриця». Важливо зазначити, що ранні описи глобальних комунікаційних мереж з'явилися раніше поширення WWW, але вже після того, як фантасти, такі як Артур Кларк, передбачили появу таких мереж.

Також в кіберпанку представлені можливості існування громадянських прав і обов'язків у штучного інтелекту, як у завантаженого людського розуму в комп'ютер, як і спочатку запрограмованого штучного інтелекту, що має розум і самоаналіз. Це піднімає питання про те, що наявність розуму, порівняного з людським, повинно надавати таким суб'єктам права і статус, подібні до людських [9, с. 88-89].

Іншою важливою проблемою технологічного розвитку мережевих субкультур вважають віртуальну реальність. Віртуальна реальність – це оточення, яке ми відчуваємо, не знаходячись в ньому фізично. Театр, опера, кіно і телебачення – це усе примітивні передвісники віртуальної реальності. Деякі з цих віртуальних реальностей засновані на фізичних реальностях. Приміром, коли ми дивимося олімпійські ігри по телевізору, ми можемо сидіти у себе вдома, але бачити і чути практично те саме, що ми побачили б і почули, якби особисто знаходилися на змаганнях. Міра занурення у віртуальну реальність під час перегляду телевізора досить сильно обмежена з деяких причин [4, с. 87].

По-перше, вирішення занадто низьке. Біля звичайного телевізора недостатньо пікселів, щоб забезпечити повну ілюзію сприйняття. Телебачення високої чіткості покращує ситуацію, але навіть з найкращим екраном периферійні області сітківки не стимулюються; тривимірне зображення теж немає. Ці проблеми можна вирішити, використовуючи рухливий дисплей, який за допомогою лазерного променя створює зображення прямо на нашій сітківці. Також бажано використовувати додаткові сенсорні канали – навушники із стереозвуком і, можливо, тактильний інтерфейс. Ще одним важливим елементом є інтерактивність; перегляд телевізора – це пасивне переживання, але повна віртуальна реальність дозволить маніпулювати об'єктами, які ви відчуваєте. Для цього знадобляться сенсори, що вимірюють нашу реакцію, так що симуляція віртуальної реальності зможе відповідним чином оновитися.

Примітивні віртуальні (і штучні) реальності вже деякий час існують. Спочатку вони застосовувалися в тренажерах для пілотів і військових. Зараз вони все частіше використовуються для розваги в аркадних іграх. Через те, що віртуальна реальність є обчислювально інтенсивним процесом, симуляції поки що дуже грубі. Але з ростом обчислювальної потужності і розвитком сенсорів, афекторів і дисплеїв, віртуальна реальність почне наблизитися до фізичної реальності по рівню точності відтворення та інтерактивності.

Віртуальна реальність створить необмежені можливості для творчості. Люди зможуть створити штучні віртуальні світи, які не будуть обмежені законами фізики, але здаватимуться учасникам такими ж реальними, як і фізична реальність. Люди подорожуватимуть у ці світи для розваги, для роботи і для спілкування з іншими людьми, які зможуть фізично знаходитися на іншому континенті [6, с. 12].

Не дивлячись на рівень самоідентифікації користувачів вищезазначених мережевих субкультур, усі вони є представниками більш глобальної культури користувачів мережі Інтернет. На даний момент можна з упевненістю відзначити, що індивіди, які не входять у субкультури користувачів мережі, стають менш конкурентоспроможними, не здатними в багатьох випадках оперативно отримувати інформацію, брати участь у віртуальному процесі роботи і спілкування, і як результат, вони стають менш пристосованими до існування в новому суспільстві, яке стає все більш залежним від розвитку інформаційних технологій.

По-перше, перед нами відбувається поява нового середовища існування людини – «паралельна реальність», або, як інакше її можна назвати кіберпростором, в якому здатна існувати людина, і як наслідок, вбачаючи розмаїття людських інтересів, появи нових субкультур, що мають більш складну структуру, ніж традиційні, внаслідок виникнення граничних ситуацій при взаємодії зі світом реальним і субкультурами, представленими в мережі.

По-друге, ті, хто раніше не вважав себе частиною цих субкультур, змушені ставати їх членами через збільшення конкурентоспроможності останніх.

По-третє, можна зробити висновок, що субкультури в середовищі глобальної мережі функціонують за тими ж базовими принципами і в рамках тих самих базових визначень, що і в реальному світі, з тією лише різницею, що цінність багатьох предметів і понять змінюється з урахуванням простоти їх копіювання у

віртуальній мережі. З іншого боку, ці субкультури отримують нові цінності, не маючи аналогів у реальному світі. Яскравим прикладом є мережеві ігри.

У міру поширення комп'ютерних технологій робота з інформацією і комп'ютерними агентами займатиме все більшу частину людського життя. AI-агенти пам'ятатимуть за людину, допомагатимуть їй у пошуку і обробці інформації. Подібне «поширення розуму» – один із шляхів до надрозуму. Розвиток пересувних комп'ютерів, що імплантуються, призведе до того, що більшість людей будуть оточені «екзокорою», сонмом комп'ютерів, що по суті виконують частину розумової роботи і зберігають частину пам'яті свого хазяїна.

Доповнена реальність стиратиме межі між внутрішнім світом (уявою, пам'яттю) і світом реальним. Людина сприйматиме реальність вже насиченою додатковою інформацією – імена незнайомих людей, аргументи співрозмовника, зведені в єдину систему, довідкова інформація, цікаві ідеї, що підказані AI-агентами. Подальша мініатюризація мікрочіпів зробить можливим прямий інтерфейс між мозком і комп'ютером, забезпечуючи примітивне прочитування і запис думок. Поява досконалих нанотехнологій і створення субклітинних нанороботів зробить можливим прочитування і запис інформації на рівні окремого нейрона. Це дасть людині повний контроль над власним мозком [8, с. 99].

Дослідження процесу розвитку наук і технологій у сучасному світі приймає особливо гострий характер. Вступивши в епоху широкомасштабних і далеко проглядаючих технологічних нововведень, людство може кардинально змінити не лише зовнішнє середовище, але й соціоприродні властивості самої людини. Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій вже сьогодні змінює соціальні і міжособистісні стосунки, що склалися, а бум нанотехнологій загрожує серйозними змінами економічних основ життєдіяльності цивілізації.

Все більш зростаюча дія технологій вимагає осмислення багатьох процесів. Зміни, що вносяться в сучасне суспільство технологічним прогресом, здатні вже в осяжній перспективі набути вирішального значення для подальшої еволюції людського суспільства, самого існування людства, його світогляду.

ЛІТЕРАТУРА

1. Алексеева И. Ю. «Технолюди» против «постлюдей»: НБИКС-революция и будущее человека / И. Ю. Алексеева, В. И. Аршинов, В. В. Чеклесов // Вопросы философии. – 2013. – № 3. – С. 12-22.
2. Артюхов И.В. Новые технологии и продолжение эволюции человека? Трансгуманистический проект будущего / И. В. Артюхов – М. : Издательство ЛКИ/URSS, 2008. – 320 с.
3. Гуревич П. С. Феномен деантропологизации человека / П. С. Гуревич // Вопросы философии. – 2009. – № 3. – С. 19-31.
4. Емелин В. А. Технологические соблазны современного общества: предел внешних расширений человека / В. Емелин, А. Тхостов // Вопросы философии. – 2010. – № 5. – С. 84-90.
5. Ковальчук М. В. Конвергенция науки и технологий – новый этап научно-технического развития / М. В. Ковальчук, О. С. Нарайкин, Е. Б. Яцишина // Вопросы философии. – 2013. – № 3. – С. 3-12.
6. Конвергенция биологических, информационных, нано- и когнитивных технологий: вызов философии (материалы «круглого стола»). Участвовали: В.А. Лекторский, Б.И. Пружинин и др. // Вопросы философии. – 2012. – № 12. – С. 3-24.
7. Мамчур Е. А. Фундаментальная наука и современные технологии / Е. А. Мамчур // Вопросы философии. – 2011. – № 3. – С. 80-89.
8. Прайд В. Феномен NBIC-конвергенции. Реальность и ожидания / В. В. Прайд, Д. А. Медведев // Философские науки. – 2008. – № 1. – С. 97-116.
9. Ревко П. С. Искусственные интеллектуальные системы и повседневная жизнь человека / П. С. Ревко. – Таганрог : Изд-во ТТИ ЮФУ, 2009. – 132 с.

УДК 7.071.2:37.042]-057.875:371.124:78

Петренко М. Б.

кандидат педагогічних наук, доцент
Сумського державного педагогічного
університету імені А. С. Макаренка

СТРУКТУРА КОНЦЕРТМЕЙСТЕРСЬКИХ ІНТЕРПРЕТАЦІЙНИХ УМІНЬ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МУЗИКИ

У статті подається структура концертмейстерських інтерпретаційних умінь майбутніх учителів музики, обґрунтовується необхідність умінь виконавсько-результативного блоку.

Ключові слова: концертмейстерські інтерпретаційні вміння, виконавсько-результативний блок, структура, майбутні вчителі музики.

Петренко М. Б. Структура концертмейстерских интерпретационных умений будущих учителей музыки.

В статье представляется структура концертмейстерских интерпретационных умений будущих учителей музыки, обосновывается необходимость умений исполнительско-результативного блока.

Ключевые слова: концертмейстерские интерпретационные умения, исполнительско-результативный блок, структура, будущие учителя музыки.

Petrenko M. B. The Structure of the accompanist's interpretation skills of a future Music teacher.