

просам детства, развивают у детей чувство гуманности, решают моральные проблемы, ставят вопросы нравственного и гражданского поведения. Писатели – Л. Н. Толстой, М. Е. Салтыков-Щедрин, Д. И. Писарев, а вслед за ними и педагоги – Ф. Толь, В. Н. Водовозов, несколько позже С. Л. Соболев, В. П. Острогорский упорно культивировали в детском чтении классическую русскую литературу. Следует отметить, что, несмотря на изменение образа детства в художественной литературе и искусстве Нового времени, положение детей-сирот только усугублялось. Число беспризорных детей в XIX – начале XX вв. стало увеличиваться год от года. Главным фактором данного негативного социального явления было экономическое неблагополучие семьи.

Таким образом, за прошедшее тысячелетие отношение взрослых людей к детям претерпело ряд положительных изменений. Если первоначально отсутствовали сами понятия о ценности жизни ребенка и необходимости его опеки, то во второй половине XVII в. пришло осознание, что маленького ребенка необходимо воспитывать и оберегать. Происходило постепенное повышение статуса ребенка не только как продолжателя рода, но и как продолжателя развития культуры, науки, искусства, традиций и т. д. конкретного народа. Детский вопрос начиная с XVIII в. постепенно получил ту актуальность, какую он имеет в настоящее время. Однако именно в это же время стали случаться массовые всплески детской беспризорности, и к началу XX в. проблема достигла крайнего обострения.

**М. А. Чулочникова**

## **ТОЛЕРАНТНОСТЬ ИЛИ БЕЗРАЗЛИЧИЕ ЛЮДЕЙ ПО ОТНОШЕНИЮ ДРУГ К ДРУГУ**

Активная и пассивная жизненные позиции имеют равные права на существование в современном обществе. Но с точки зрения нравственности они являются правильными, только если подчиняются «золотому правилу» в конкретной жизненной ситуации. Несмотря на различие в ментальности разных народов, «золотое правило» означает одно и то же: «Не поступай по отношению к другим так, как не хотел бы, чтобы они поступили по отношению к тебе».

Современное состояние человечества, как и многовековая история непрекращающейся борьбы, распрей и конфликтов, не дает повода для излишнего оптимизма в оценке нравственного прогресса человечества, ибо войны и насилие, агрессивность и несправедливость – все еще такие же обычные явления общественной жизни, как и прежде.

Но сейчас выявилась новая проблема. Все больше граждан предпочитает легкий путь в жизни, и пассивная позиция все чаще превращается в черствость и безразличие людей друг к другу.

Что же касается активной позиции, она все чаще проявляется на уровне обычных бытовых конфликтов, которые по сути своей деструктивны. Даже само слово «конфликт» сейчас воспринимается лишь в негативном свете. Каждый день мы сталкиваемся с различными конфликтами между людьми. Для примера можно взять атмосферу, царящую в общественном транспорте. Я думаю, она знакома всем. Без оскорблений, пререканий практически не обходится ни одна поездка.

Чаще всего конфликты в транспорте происходят между молодежью и людьми старшего возраста. Среди людей престарелого возраста бытует мнение, что нынешнее поколение молодежи безкультурное и безнравственное. Однако наши бабушки и дедушки неуважительно относятся не только к молодежи, но и к таким же бабушкам и дедушкам. Молодежь, в свою очередь, спокойно идет на конфликт с престарелыми людьми, так как априорная авторитетность отцов и матерей, дедов и прадедов уходит в прошлое. Конфликт связан с тем, что люди – и пожилые, и молодые – не считаются с интересами друг друга; на первом месте индивидуальные потребности, интересы.

Жизнь по принципу «Человек человеку – волк», как говорил известный английский философ Т. Гоббс, становится нормой. А изречение «Живи так, как будто через пять минут умрешь» воспринимается людьми в худшем его смысле, как призыв наслаждаться каждой минутой жизни, брать от нее все.

Нравственные пределы для человека обозначены достаточно точно – нельзя причинять вред или ущерб ни себе, ни другим людям, а основой всей жизни должна быть взаимная любовь в духе евангельских заповедей Христа. Для того чтобы «золотое правило» было выполнено, многим из нас необходимо пересмотреть свое поведение и, возможно, что-то изменить в своем характере. Конечно, если человек уже сформировался как

личность, изменять что-то в себе совсем не легко, это очень долгий и тяжелый процесс. Но только таким образом мы можем избавиться от этого тяжелого «недуга» – безразличия.

Человек не может также посягать на целостность природы, не может в ней «хозяйничать» по своему произволу, потому что после него на этой земле будут жить другие люди.

**И. В. Шестакова**

## **СОВРЕМЕННОЕ СОСТОЯНИЕ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ДИЗАЙНА В СОЦИОКУЛЬТУРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ**

Дизайн в наше время – наиболее развитая и теоретически осмысленная сфера художественной деятельности человека. Продуктом его является предметный мир, создаваемый людьми средствами индустриальной техники по законам красоты и функциональности. Знаменитый немецкий философ XVIII в. И. Кант очень точно назвал мир вещей, творимый человеком, чтобы облегчить себе жизнь, сделать ее более удобной и приятной, *второй природой*. Решая в совокупности и практические, и художественные задачи, дизайн принадлежит одновременно к сферам создания материальных и духовных ценностей.

Уже в 1980-е гг. на Западе наметилась тенденция превращения акта совершения покупки в процесс потребления. Процесс потребления продуктов дизайна трансформируется в развлечения, в игровую и творческую деятельность, когда вещь приобретает новые функции. Многие дизайнеры считают, что одежда в современном мире должна нести *положительные эмоции и позитивные ценности*. Джанни Версаче, например, говорил, что в своей одежде он проектирует фантазию, счастье, культуру, тем самым улучшая жизнь.

В дизайне одежды *игровые моменты* проявляются в самых различных аспектах. Во-первых, изменилось само отношение к моде, став менее серьезным, игровым. Во-вторых, игровые элементы предусматриваются многими дизайнерами в процессе ношения одежды. Такие возможности могут быть заложены в трансформирующихся формах, пристегивающихся элементах, в «смешных» дополнениях и аксессуарах. Бесконечные возможности для игры дает комбинирование отдельных предметов одежды, аксессуаров, рисунков, цветов.