

ЧЕЛОВЕК И КУЛЬТУРА В ЭПОХУ ГЛОБАЛЬНЫХ ПЕРЕМЕН: РАКУРС ПОЛЯРНЫХ ВЗГЛЯДОВ

Происходящий в настоящий момент переход от индустриального общества к постиндустриальному, а в культуре – от модерна к постмодерну приводит к смене общественных и личных ценностей, жизненных ориентаций и стереотипов поведения, трансформируя практически всё жизнеустройство общества. При этом характерными признаками переходных эпох выступают нестабильность и неустойчивость, что провоцирует кризисы, деструктивные явления в социокультурном пространстве и порождает двойственность, противоречивость: с одной стороны, разрушение привычных культурных норм, с другой – активизация инновационных поисков во всех сферах социокультурной практики.

При этом доминирующей характеристикой постиндустриальности является информационность – мы говорим об информационном обществе, эре, культуре. Тут мы можем отметить первый уровень полярности – полярность ожиданий и воплощения. В ожиданиях - возлагаемые большие надежды на технический прогресс, ощущение, что научно-техническая революция позволит решить большинство социальных проблем, ликвидировать бедность и социальное неравенство. Однако эти надежды 19-го и 20-го вв. не оправдали себя, как и представления о том, что новая информационная эпоха – это «осевое время» господства знания. На смену оказавшимися иллюзией надеждам пришел скептицизм по отношению к возможностям технического и социального прогресса, отрицание рационализма и детерминизма, а также понимание того, что знание и информация не являются тождественными понятиями. Последнее тоже формирует полярность ожиданий и воплощений – если раньше знания представлял собой персонифицированный процесс (то есть грамотность, осведомленность населения в самых разных областях, в том числе – научных и научно-популярных, возрастала), то теперь знания стали отделяться от индивида как их носителя, и, перемещенные в виртуальную среду, стали

создавать иллюзию присвоенности. Однако это оказывается именно иллюзией – ожидания, что с приобретением свободного доступа к знаниям общая культура населения вырастет, не оправдали себя. Информация оказалась не тождественной ни знаниям, ни, тем более, культуре.

В настоящий момент мы также фиксируем полярность – однако это не полярность ожидания и воплощения, а полярность ожиданий, полюса которой определяют, с одной стороны – пессимистичные оценки виртуализации, с другой – углядывание в ней открывшихся новых возможностей. Разберем эти полярные взгляды более подробно.

Один из пессимистических вариантов осмысления современности связан с тем, что информатизация в соединении с глобализацией создали технический базис, который выступил основой для все усиливающегося доминирования масс. Век толп (С.Московичи), восстание масс (Х. Ортега-и-Гассет) – описанные феномены укрепляются через массовые стандарты и стереотипы, однородность конвейерного производства и брендового сознания, унификацию и стандартизацию. Именно массовая психология хорошо соотносится с произошедшим поворотом в сторону потребления, при котором материальные потребности человека абсолютизируются, а потребительство приобретает статус высшей ценности.

При этом усиливает воздействие такой социо-культурной направленности специфика общества как информационного, с присущей ему многоуровневостью различных коммуникативных систем, по которым происходит трансляция стереотипов общества потребления. Человеку уже все трудней уйти в свободное пространство, где он мог бы остаться наедине с собой – постоянный поток информации рождает привыкание, и отключение от потока воспринимается как отключение от жизни. И если раньше, во времена газет и телевидения, это была, хоть и отцензуренная, но реальность, то теперь, при усилении доли виртуальной коммуникации, усиливается объем виртуальной реальности с виртуальными же событиями. В этом контексте вполне закономерно, что в 2016 году в перечень «слов года»

Оксфордский словарь включил «постправду» – термин, обозначающий состояние общественного сознания, при котором значимой становится не истина, а захватывающая форма подачи (упаковки), при этом выразительность, эмоциональность является главным критерием, который принимается во внимание и способствует тому, что информация воспринимается как верная.

Таким образом, если раньше важным представлялось выяснить истину, то теперь – важно, чтобы было захватывающе, зрелищно. Такая интенция также не может не вызвать ощущения упадка цивилизации – Истина и Красота теперь заменены на нечто шокирующе-эпатажное. Данная тенденция также напрямую связана с доминированием масс, их интересов и пристрастий. Массы не тянутся к искусству, им нужно что-то простое, но одновременно – привлекающее внимание, возбуждающее. Именно такого типа информация удерживает их интерес. И вот мы в изобилии получаем информацию о безобразном, жестоком, омерзительном, отталкивающем, ужасном – это активизирует любопытство массового человека, притягивает к источнику сообщения. Анализ такой ситуации рождает ощущение тупика.

Что касается индивида, то для него виртуальная среда – Инстаграмм, ВКонтакте, Фейсбук, Твиттер становятся тем пространством, где он проводит всё больше времени. Психологи говорят о формирующейся зависимости от гаджетов – но именно в этом направлении и можно обнаружить тот плюс, вторую полярность ожиданий от динамики современной реальности. Действительно, в интернет-пространстве легко создать фиктивный образ себя – взять любой аватар, сочинить подобие биографии. Это игра подобна подростковому поиску идентичности, когда именно примерка различных масок дает возможность осознать, кто ты, найти себя. Только в современной реальности распада традиционных ценностей, смены культурных норм и стандартов поиск идентичности – это удел не только подростков. При этом человек ищет примеры, с которыми он себя соотносит, выбирая для себя те, которые становятся для него эталоном при

выстраивании своей идентичности. Если раньше такие примеры брались из ближайшего окружения или книг, то в современном информационном пространстве за счет его объемности и многомерности таких объектов значительно больше, и из них, как из отдельных пазлов, можно сложить ту идентичность, которая будет идеальной для конкретного индивида. В этом и видится плюс виртуализации – человек не только «вплавлен» в информационный поток, захвачен им и увлекаем, но также учится работать с этим потоком, активно отбирая нужную информацию, конфигурируя ее уникальным образом, и, в итоге – порождая нечто новое.

Еще один плюс такого подхода – для современной социокультурной динамики свойственны высокие темпы смены характеристик окружающей действительности, соответственно – человеку необходимо постоянно адаптироваться к новым условиям. В такой ситуации самым простым способом адаптации является наработка механизма подбора новой идентичности с нужными характеристиками и выстраивания себя под эту идентичность.

Если следовать оптимистичному пути в рассуждениях, то информационное общество – это не количественное наращивание (знаний, технологий), а качественный скачок – соответственно, оказавшись в новом пространстве, человек ведет себя, как ребенок – хватается за новые игрушки, от которых его трудно на первых порах оторвать. Но, как и ребенок, он наиграется – и тогда начнет осваивать те аспекты виртуальности, которые помогут ему раскрыть себя, свое творческое начало. В то же время сетевая культура является прекрасной базой не только для создания нестандартных моделей интересубъективного взаимодействия, но она в целом продуцирует процесс формообразования – а ведь именно создание новых форм и есть отличительная черта всякой жизнедеятельности.