

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 все 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 XIX и XX веков не оправдались, 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 представляли 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, 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 — усматривание 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 социокультурной направленности специфика общества как информационного, с присущей ему многоуровневостью различных коммуникативных систем, по которым происходит трансляция стереотипов общества потребления. Человеку уже все труднее уйти в свободное пространство, где он мог бы остаться наедине с собой: постоянный поток информации порождает привыкание, и отключение от потока воспринимается как отключение от жизни. И если раньше, во времена газет и телевидения, это была хотя и отцензуренная, но реальность, то теперь при увеличении 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 являются главными критериями, которые принимаются во внимание и способствуют 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 — «Инстаграм», «ВКонтакте», «Фейсбук», «Твиттер» — становятся тем пространством, где он проводит все 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. Эта игра подобна подростковому поиску идентичности, когда именно примерка различных масок дает возможность осознать, кто ты, найти себя. Но 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, что 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 — современной социокультурной динамике 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 в рассуждениях по оптимистичному пути, 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 на первых порах его трудно оторвать. Но, как и ребенок, он наиграется и 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 intersубъективного взаимодействия, она в целом продуцирует процесс формообразования — ведь именно создание новых форм и есть отличительная черта всякой жизнедеятельности.