ПРОБЛЕМЫ МЕДИАОБРАЗОВАНИЯ И МЕДИАПРОСВЕЩЕНИЯ

Михаил Валерьевич БЕЙЛИН

МАССМЕДИА КАК НОВАЯ ФОРМА ВЛИЯНИЯ НА ГУМАНИТАРНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

В статье раскрыта сущность виртуализации как новой формы воздействия на гуманитарное образование и взаимодействия в сетевом пространстве. Показано, что виртуализация как новый тип взаимодействия способствует конституированию нового субъекта культуры, сферы деятельности и отдыха которого находятся преимущественно в глобальном пространстве социальной сети, превращаясь в самодостаточный мир повседневной реальности и существенно влияя на формирование личности. Для личности, которая активно реализует себя в виртуальном бытии, характерен особый тип мышления, поведения, общения, идентичности, социализации, инкультурации, самоопределения по отношению к собственной телесности. В результате разрушается привычный взгляд на представления о человеке в условиях быстрого развития технологий информационно-коммуникационного общества.

Ключевые слова: *масс-медиа, гуманитарное образование, социокультурная динамика, реальное-виртуальное, идентичность, инкультурация, межсубъектное взаимодействие.*

Mikhail V. BEILIN

MASS MEDIA AS A NEW FORM OF INFLUENCE ON HUMANITARIAN EDUCATION

The article reveals the essence of virtualization as a new form of influence on the humanities education and interaction in the network space. It is shown that virtualization as a new type of interaction contributes to the constitution of a new subject of culture whose sphere of activity and recreation are mainly in the global space of the social network, turning into a self-sufficient world of everyday reality and significantly affecting the personality formation. For a person who actively realizes himself in virtual being, there is a special type of thinking, behaviour, communication, identity, socialization, enculturation and self-determination in respect to one's own corporeality. As a result, the usual view of the person's ideas in the conditions of the rapid development of information and communication society technologies is being destroyed.

Key words*: mass media, humanitarian education, socio-cultural dynamics, real-and-virtual, identity, enculturation, intersubject interaction.*

Масс-медиа способствуют становлению принципиально новой формы мировоззренческой культуры и нового типа взаимодействия в сетевом пространстве. Виртуальная реальность – это интерактивная среда и технология, позволяющая создавать убедительное впечатление нахождения и активности в ней. Традиционное восприятие объективного мира с помощью органов чувств меняется искусственно созданной компьютерной информацией через посредство специального интерфейса, компьютерной графики и звука. Виртуальная реальность – это специфическая форма человеческого бытия и особая культурная форма духовного общения людей. Категориальный анализ термина «виртуальный» показывает, что акцент в понимании данного

термина, имеющего богатую историю и философские традиции интерпретации, сместился с античного варианта толкования как «возможный», «потенциальный», к современному широкому употреблению в значении «недействительный», «иллюзорный» (Reich 1991: 178), что подтверждается новыми тенденциями, всколыхнувшими современный мир. Во-первых, быстро меняющийся реальный мир сегодня способен трансформироваться в сознании в мир виртуальный, в постижении которого появляются «необычные формы рефлексии в условиях радикальных трансформаций» (Бауман 2008: 12). Это происходит как под влиянием объективной трансформации реальности и её внешних динамических событий, так и под влиянием внутренних психофизиологических особенностей человека, зависящих от достижений технологического прогресса и его социального контекста. В социокультурной динамике современности оказывается достаточно заметной тенденция символизации пространства, то есть быстрого роста различных знаковых референтов, заменяющие прямые, «живые» связи, отношения, чувства, восприятие и т.д. Во-вторых, центральным концептом исследования выступает понятие «виртуализация», на основе которого формируется пояснительная модель изменений современной культуры, укладывающаяся в рамки дихотомии «реальное-виртуальное». Виртуализация жизненного пространства происходит как метапроцесс, затрагивающий «три уровня бытия – социальную реальность, уровень социальных сообществ людей и непосредственно антропологическую плоскость жизненного мира человека». В-третьих, процесс виртуализации социальной реальности выражается в изменении целей, содержания, принципов функционирования социальных институтов под влиянием информационных технологий. На межличностном уровне формируется новая модель организации сообществ, использующих сетевую структуру и косвенные способы взаимовлияния людей. Виртуализация человека ставит вопрос о комплексе изменений личностных качеств (интеллектуальных, эмоциональных, психологических), затрагивая проблему конституирования нового субъекта культуры – «дематериализованного и версатильного, живущего принципиально другой виртуальной жизнью» (Бек 2008: 17). В-четвертых, постиндустриальная парадигма сформировала представление о виртуальной реальности как возможности игнорирования материальных основ информационного обмена и возникновения культуры визуальных взаимодействий. Информационно-компьютерная революция коренным образом изменила представления о виртуальной реальности, спровоцировав появление специфической субкультуры интерактивного киберпространства как аналога реального социума (Бехманн 2010). Для исследования вопросов влияния виртуального (созданного техническими средствами) и реального миров друг на друга, а также определения способов функционирования человека в новых условиях стала очевидной необходимость «сотрудничества технического и гуманитарного знания». В-пятых, глобализация рассматривает виртуализацию общества как новый тип взаимодействий в глобальном масштабе посредством сети Интернет. Виртуальная реальность охватывает всю планету как плотная сеть коллективной инфраструктуры, обеспечивая индивиду свободу передвижения, «не выходя из дома». Этому

способствует появление более гибких и мобильных способов сотрудничества в глобальных культурных образованиях, существующих вне временных и географических пределов. В-шестых, в эпоху визуально-ориентированной экранной геокультуры и масштабного развития информационных и коммуникационных технологий феномен виртуальности приобрёл панкультурный характер и стал универсальной чертой современного мира. Не последнюю роль в этом играют компьютерные социальные сети, под которыми следует понимать интерактивные веб-сайты, представляющие возможность идентификации пользователей, установления социальных связей, отслеживания действий членов сообщества. Основными морфологическими и функциональными особенностями компьютерной социальной сети, определяющими специфику межсубъектного взаимодействия, является гипертекстуальность, нелокализованность во времени и пространстве, горизонтально-сетевая структура, мультицентричность. В социально-философской мысли начала XXI века прослеживается острый интерес к проблеме виртуализации как становлению принципиально новой формы мировоззренческой культуры и нового типа взаимодействия в сетевом пространстве, связанного с имитацией и фальсификацией социокультурной реальности. Представители гуманитарного знания всё чаще говорят о виртуализации культуры и бытия человека, о симуляции действительности, о дереализации и размывании реальности, понимая под этим исчезновение действительной жизни, её маскировку образами и вытеснение в пространство компьютерных сетей. Симуляция не только нейтрализует разрыв между реальными и идеальными представлениями, действиями, объектами, но и является реакцией на страх перед изменениями. Теоретики Франкфуртской школы и феноменологической парадигмы социальных исследований предприняли попытку показать возможность формирования многоуровневого социального пространства через копии и образы реальных объектов, опосредованные социальными взаимодействиями. Процессу тиражирования образов и смыслов отводится решающая роль в конструировании новой сферы социальных взаимодействий. Этому способствуют целые отрасли промышленности, удовлетворяющие наше воображение и формирующие социальные стереотипы. Предложенные методологические схемы исследования современного трансформирующегося социума выступили основой для появления новых концептуальных схем виртуализации общества. Представление постструктуралистов о социальной реальности как «тексте» формирует новый уровень понимания виртуализации как процесса замещения реальных объектов их смысловыми симуляциями. При этом виртуальная реальность представляется как специфическая речевая среда, в которой растворяется «текст». «Текстовая» социальная реальность выступает новым предметом исследования. Постмодернизм в основу своего исследования поставил симулированную виртуальную реальность, которая стала претендовать на статус метода её постижения. Постиндустриальная парадигма сформировала представление о виртуальной реальности как возможности игнорирования материальных основ информационного обмена и «возникновения культуры визуальных взаимодействий»

(Горина 2014: 155).

Информационно-компьютерная революция коренным образом изменила представления о виртуальной реальности, спровоцировав появление специфической субкультуры интерактивного киберпространства как аналога реального социума, требующего формирования информационной культуры личности. Подход к концепту виртуализации не ограничивается анализом сети Интернет, средств масс-медиа, компьютерных игр, информатизации общества; он традиционно рассматривается в качестве основного канала разрушения объективной реальности и трансформации традиционного уклада жизни человека, предполагая анализ данного феномена в более широком контексте.

Процесс виртуализации в сетевом пространстве в условиях глобализации разворачивается: 1) через массовые продукты информационно-коммуникативных технологий (электронные деньги, Интернет, кинематограф, технологии виртуальной реальности, наглядным примером чего являются телевизионные образы и электронные варианты повседневных практик), визуальное сходство с реальными объектами и альтернативные жизненные пространства, выстраиваемые в компьютерных играх; 2) как социальная симуляция, когда ценностное наполнение содержания предметно-смысловой деятельности заменяется символическими практиками, формальными процедурами, лишёнными своей внутренней основы, смысла и назначения; 3) в процессе виртуализации обучения, так как научно-образовательная сфера социальной реальности в равной степени виртуальна и в смысле активного использования Интернета при дистанционном обучении, и в смысле утраты университетом своих привычных функций и ролей. Поэтому мы предлагаем определять виртуальность как реальность, возникающую в органическом сочетании двух парадигм – технологической и постмодернистской, в контексте которых такие факторы виртуальности, как информатизация / компьютеризация и симуляция дополняют друг друга. «Идея «третьего пространства» предусматривает встречу двух различных и неравных социальных групп, в контексте которой формируется путь гибридной идентичности, связанной с общим пространством и общим диалогом» (Ikas, Wagner 2008: 7). Структура, содержание, функции, смысл деятельности социальных институтов в условиях глобализации радикально изменились, данные институты массово культивируют не конкретные действия, а образы, символические знаки и ценности, направленные на достижение целей, где материальная основа социальной реальности всё чаще уступает место электронным практикам. Поэтому следует говорить о потере социальными институтами своей онтологической релевантности, рациональности и творческого начала. Такие симулятивные практики выступают в качестве специфического механизма культуры, позволяющего создать иллюзию совмещения идеального и реального. В контексте виртуализации под влиянием информационно-коммуникативных технологий первичная картина мира рушится, жизнь индивида, ориентированного на экран (дисплей, монитор), расширяется искусственными моделями, пустыми яркими образами, суггестивными смыслами. В этом случае массовое привлечение пользователей в

пространство социальной сети является результатом репрессивного воздействия технологии на человека, когда масштабные изменения заставляют человека адаптироваться к новым реалиям путём «активного освоения инноваций и формирования идеала образованности человека в XXI веке» (Клепко 2014).

Информатизация и автоматизация затрагивают все сферы человеческой деятельности, определяют формы жизни и познания, ценности и цели развития, меняют технологическую сторону сферы опыта, а компьютерная социальная сеть расценивается как существенный фактор виртуализации жизненного пространства человека. Речь идёт об изменениях фундаментальных основ самой жизни, конституировании нового субъекта культуры, формировании виртуального модуса социально-психологического бытия. Данная технология дезактивирует и формализует природные межсубъектные связи, вытесняя и замещая их электронным сообществом, «актером которого является произвольно моделируемый виртуальный образ» (Урсул 1971). Под влиянием массированного информационного воздействия материальная основа жизненного пространства современного человека уступает место электронным практикам, опосредованным экраном и многочисленными образами, физическая реальность дополняется «виртуальной реальностью», которую человек может произвольно выстраивать и изменять, и которая существует не только по естественным законам. В результате такой трансформации социальные сети могут играть центральную роль в становлении виртуальной парадигмы существования человека, выражающейся в отчуждении бытия человека от реального в сферу виртуального, потере телесности, замещении вещей и действий образами. Такой уход в «заэкранье» объясняется стремлением человека спрятаться в виртуальном пространстве от рисков современного мира, обрести иллюзии свободы, простоты и гармонии. Виртуальное сообщество формируется на иных принципах, нежели социальная система, действующая в реальном мире, потому что субъектом отношений или узлом сети выступает цифровой образ человека, взаимодействия в виртуальном социуме имеют дистанционный и безличный характер, круг общения формируется пользователем самостоятельно и произвольно, электронную модель общества отличает лабильность, эгалитарность, преимущественная горизонтальность структуры. Компьютерная социальная сеть не локализована во времени и пространстве, имеет горизонтально-сетевую структуру, обладает свойствами нелинейности, мультицентричности, взаимозаменяемости, что соответствует современному мышлению субъекта культуры. Важными характеристиками подобных интернет-ресурсов является доступность, удобство и простота пользования, в ряде случав анонимность, а незавершённость и открытость компьютерной социальной сети отражают такие особенности современной культурной ситуации, как отсутствие границ знания, видов деятельности, способов познания, мобильность форм и элементов культуры. Структура и параметры компьютерной социальной сети обусловливают формирование виртуального сообщества на принципах, отличных от тех, на которых функционирует социальная реальность реального мира, и сетевого типа общения, которому свойственен дистанционный характер, новая

лингвистическая организация, активное использование мультимедиа средств и разнообразие режимов коммуникации (Masuda 1990). Компьютерная социальная сеть заменяет прямые межсубъектные связи и отношения интернет-сообществом, разрушая культурные универсалии, в целом характерные для комплиментарного формирования виртуальной культуры, исследуемого в контексте информационализма. Для дигитального субъекта культуры (в научной литературе его называют интерактивный субъект, homo informaticus, homo cyberius, homo virtualis), сферы деятельности и отдыха которого находятся преимущественно в среде Интернета, характерен особый тип мышления, поведения, общения, мировоззрения, иные способы социализации и инкультурации. Сегодня происходит становление принципиально новой формы бытия культуры, выражением которой является феномен аватаризации человека, представляющей собой замещение истинной сущности её искусственным образом, функционирующим в компьютерной социальной среде, в которой речь, память, имя, тело технически опосредованы. Современность вступила в эру тотальной симуляции всего, когда знаки и действия освобождаются от своих идей и концепций, от первоначальной сущности и ценности, от происхождения и назначения и вступают на путь бесконечного самовоспроизводства. Всё сущее продолжает функционировать и тогда, когда смысл существования давно исчез, но само существование от этого не страдает, продолжая свою трансформацию. Такой тип виртуальности выражается как замещение действительных вещей и действий симуляцией, поддерживающей устоявшиеся образы и схемы. На наш взгляд, и технологически опосредованная виртуализация, и социальная симуляция – это два вида виртуализации культуры, которые часто пересекаются, потому установить причинно-следственную связь между ними не представляется возможным (Султанова 2015).

Недостатком технологического подхода является узкий технократизм, абсолютизация роли научно-технической революции в построении информационного общества, анализ техники и технологий как решающих факторов виртуализации. Недостатком постмодернистского подхода является радикальная симуляция жизни, что сказывается в идеализации, переоценке символического фактора, абстрактном теоретизировании. По нашему мнению, следует снять односторонность обеих парадигм. Такие смыслы виртуальности как информатизация / компьютеризация и симуляция не противоположны друг другу, постольку технологический и социальный аспекты существуют не изолированно, а находятся в тесных взаимосвязях в жизненном пространстве индивида. С развитием масс-медиа трансформируются не только процессы коммуникации, но и сам образ жизни, способ существования, формируется новое понимание и даже восприятие человеком своего места в этом мире. Сущность и назначение мировоззренческой культуры в информационно-сетевом обществе следует наполнить онтологической релевантностью. Чем более гибким, подвижным и текучим становится пространство культуры, тем более актуальной становится необходимость размышлять над пределами культурных пространств.

Таким образом, раскрывая сущность виртуализации в сетевом

пространстве, отметим, что характерной чертой глобализации является виртуализация социальной реальности, превращение её в нестабильную, стохастическую, эфемерную реальность, наполненную воображаемыми взаимодействиями, ложными образами, многообразными симуляциями, обозначающую себя как мировоззренческая виртуальная культура, которая развивается в информационно-сетевом обществе. Под виртуализацией понимается процесс субституции объектов, вещей, практик, событий, включая и самого человека, подменяемых изменёнными копиями, пустыми знаками, что часто сопровождается дематериализацией или развеществлением первоначальных форм и потерей истинных сущностей в результате таких метаморфоз. Виртуальная реальность представляется как единство объективного, субъективного и трансцендентного, находящееся в корреляции со сферой человеческой субъективности и не существующее без человека, играющего в онтологии виртуального ключевую роль. Виртуальная реальность является порождением субъективных и объективных составляющих и формируется как процессуальное взаимодействие между человеком и искусственно созданной ним средой.

Список литературы:

Бауман З. Текучая современность / пер. с англ. под. ред. Ю.В. Асочакова. Санкт-Петербург : Питер, 2008. 240 с.

Бек У. Космополитическое мировоззрение. М.: Центр исследований постиндустриального общества, 2008. С.17.

Бехманн Г. Общество знания – трансформация современных обществ // Концепция «общества знания» в современной социальной теории: сб. науч. тр. М., 2010. С.39-65.

Горина Е.В. Манипулятивный потенциал конституирующих признаков Интернета // Журналистика и массовые коммуникации. 2014. №3. С.155-161.

Клепко С.Ф. Идеал образованности человека в XXI веке: метаобразование / Future Human Image. Киев, 2014. №3. С.131-147.

Султанова Л.Б. Роль неявных элементов знания в развитии науки // Гуманитарные проблемы современности: человек и общество: монография. Новосибирск: Издательство ЦРНС, 2015. С.141-159.

Урсул А.В. Информация. Методологические аспекты. М.: Наука, 1971.

Communicating in the Third Space: Ed by K. Ikas and G. Wagner. London & New York : Routledge, 2008. P.7.

Masuda Y. Managing in the Information Society: Releasing Synergy Japanese Style. Oxford. 1990.

Reich R.B. The work of nations: Preparing ourselves for 21 century capitalism. N.Y. : Simon & Schuster, 1991. P.178.

Бейлин Михаил Валерьевич – доктор философских наук, доцент, старший научный сотрудник, профессор кафедры философии и теологии Белгородского государственного национального исследовательского университета (г. Белгород), *mysh_07@mail.ru*