

УДК 316.3.004

П.П. Каскенов

аспирант каф. философии

Гродненского государственного университета имени Янки Купалы

e-mail: rockmanishere@gmail.com**ТРАНСФОРМАЦИЯ ДУХОВНО-ПРАВСТВЕННЫХ ОСНОВАНИЙ СОЦИУМА
В УСЛОВИЯХ ИНФОРМАТИЗАЦИИ: ХАРАКТЕР И НАПРАВЛЕННОСТЬ**

В статье описаны процессы десистематизации знания вследствие нарастания информационного потока. Выделены факторы, влияющие на восприятие индивидом виртуального пространства и позитивных и негативных симулякров. Отмечены тенденции формирования альтернативных виртуальных обществ, а также их способность переходить в состояние виртуальной толпы. Проведены аналогии между элементами религии и индивидуальным виртуальным полем индивида.

Духовные и нравственные ценности играют существенную роль как в историческом развитии общества, так и в развитии отдельного индивида как такового, являясь основой для его личностного роста и социализации [1, с. 138]. Наличие духовно-нравственных ориентиров обуславливается необходимостью присутствия в социуме как сложной организованной системе механизмов саморегуляции для поддержания важнейших системных параметров на определенном уровне с целью обеспечения ее стабильности и устойчивого развития.

На сегодняшний день основным вектором развития современного социума является его информатизация, направленная в идеале на построение общества знания. Эта направленность сохраняется за счет развития современных технических средств (Интернета в первую очередь) и последующего увеличения времени пребывания людей в виртуальном пространстве.

Широкие возможности, полученные человечеством за счет технического прогресса (доступность информации и расширение географии межличностных взаимодействий), однако, не всегда ведут к созданию именно общества знания. Часто получение информации из виртуального пространства происходит фрагментарно, не систематизируется и, как следствие, знание как таковое не образуется. Не-знание, т.е. десистематизированная информация, в свою очередь, не позволяет индивиду получить механизмы для обработки новой информации, и при получении новой информации образуется не-знание второго уровня, которое после приводит к получению не-знания третьего уровня и т.д. Таким образом, десистематизированность накапливается и растет, и в итоге индивид вынужден пользоваться готовыми решениями в той или иной жизненной или виртуальной ситуации. Очевидно, что при таком положении вещей индивид становится подвержен влиянию извне различного рода манипуляций и внушений, открывается простор для использования ситуации в коммерческих и/или пропагандистских целях. Однако это влиянием извне будет лишь фигурально, на деле же все будет происходить в пространстве «индивидуального “виртуального информационного пространства” вокруг индивида» [2].

Вытеснение традиционного общения виртуальным еще больше влияет на такие негативные тенденции. Виртуальное общение, заявленное как «стирающее границы», на деле очерчивает их вокруг человека, который при виртуальном общении взаимодействует не с другими людьми, а с симулякрами, т.е. с имитацией несуществующего.

Научный руководитель – О.А. Романов, доктор философских наук, доцент, профессор кафедры философии Гродненского государственного университета имени Янки Купалы

«Прибегать к диссимуляции – это значит делать вид, что вы не имеете того, что у вас есть. Симулировать – это значит делать вид, что у вас есть то, чего вы не имеете. Одно отсылает к наличию, другое – к отсутствию» [3, с. 8].

В этом случае диалог, который при традиционном общении является не только способом передачи информации, но и средством культурного и духовного обмена, становится двумя параллельными диалогами, которые обращаются к взаимнообращенным симулякрам.

Все большее количество времени, проводимое человеком в виртуальном пространстве, вынуждает его создавать и улучшать свой персональный симулякр, приводя его в соответствие с запросами рынка с целью культивируемого сегодня персонального обогащения. В этом смысле провозглашаемая неограниченная свобода самовыражения в виртуальном пространстве на деле является ограниченной не только возможностями того или иного ресурса, но и спросом на определенные типы симулякров, причем как у производителей той или иной продукции или услуг, так и у рядовых пользователей. Интернет-ресурсы, позволяющие создавать персональные аккаунты (страницы пользователей), являются не чем иным, как аналог рынка рабов в виртуальном пространстве, где каждый презентует свой симулякр с целью его популяризации как для повышения его статуса, так и для своего обогащения. В случае обретения симулякром популярности за ним может быть закреплен определенный товар или услуга, что будет коммерчески обоюдовыгодно. При этом не имеет значения, является симулякр позитивным (вызывающим положительную реакцию) или негативным (вызывающим отрицательную реакцию). Важно то, каким образом построить его ассоциирование с продуктом. Очевидно, что точно таким же образом можно произвести синтез симулякра с любой идеей вообще. При этом вышеописанная десистематизированность информации не позволяет ориентироваться в самих идеях, навязываемых популярными симулякрами, и, как следствие, индивид оценивает их с точки зрения симпатии и антипатии к симулякру.

Также заявляемая свобода самовыражения в Сети ведет к тому, что индивид воспринимает виртуальное пространство как среду беззакония и безнаказанности, что также может привести к различного рода негативным девиациям. Еще больше эту ситуацию усугубляют интернет-зависимость и игровая зависимость, которые, являясь способом ощутить то, что невозможно по различным причинам в реальной жизни, приводят к изменению мироощущения индивида (это происходит по причине реверсивного характера симуляции, т.е. не только индивид изменяет симулякр, но и симулякр способен изменять индивида). В таком случае граница между реальным и виртуальным стирается, что и приводит к правонарушениям и даже преступлениям [4].

Стоит обратить внимание на формирование в процессе информатизации множественных альтернативных обществ. Эти общества обладают рядом свойств, которые при определенных обстоятельствах становятся весьма опасными.

Во-первых, индивид может принадлежать к большому количеству обществ одновременно, при этом иметь в них различные социальные статусы и находится на разных ступенях иерархии. Учитывая то, что в случае с виртуальным пространством при использовании современных средств коммуникации (смартфонов, компьютеров и т.п., держащих всегда «на связи») индивид постоянно находится в условиях мгновенной смены своей социальной роли, т.е. практически индивид одновременно играет различные социальные роли. Это может приводить к элементарному перепутыванию своих социальных ролей в различных обществах, а также к «усреднению» социальной роли, появлению желания с наименьшим сопротивлением занять тождественные социальные позиции во всех виртуальных обществах.

Во-вторых, нередко социальная роль индивида в виртуальном обществе абсолютно не совпадает с той, которую он выполняет в реальной жизни. Поэтому также возможны диссонансы социальных ролей.

В-третьих, в любом обществе, реальном или виртуальном, существуют свои лидеры, которым легко дается убеждение и внушение. В случае с виртуальным обществом они могут в разы эффективнее транслировать идеи, выгодные как им, так и кому-либо еще, за счет того, что любая информация в виртуальной среде имеет свойство быстро распространяться посредством инструментов репостинга и точечной пересылки, что приводит к тому, что индивид «потребляет» одну и ту же информацию несколько раз, т.к. ее ретранслируют связанные с ним пользователи, и при нехватке времени на обработку и критическое осмысление информации начинает воспринимать ее как истину.

Также нельзя не отметить того факта, что часто виртуальные общества за короткое время трансформируются в виртуальную толпу. В данном случае толпа понимается как собрание людей, объединенных неким порывом, и «при известных условиях – и притом только при этих условиях – собрание людей имеет совершенно новые черты, отличающиеся от тех, которые характеризуют отдельных индивидов, входящих в состав этого собрания» [5, с. 159]. Ввиду того, что такого рода метаморфозы в виртуальном пространстве не требуют больших усилий (индивид все время находится в состоянии переключения социальных ролей), это происходит довольно быстро. Речь идет, например, о т.н. «набегах» – массовых организованных посещениях пользователями одной части виртуальной среды с целью дестабилизации работы другой. Более того, можно говорить о двойственном характере виртуальных обществ или о виртуальном обществе-толпе, которое одновременно обладает как строгой иерархической структурой общества при внутренних взаимодействиях, так и отсутствием различий между индивидами при действиях, направленных во внешнюю виртуальную среду.

Особо опасными вышеперечисленные тенденции выглядят ввиду все большего количества времени, которое человек затрачивает на различного рода источники информации. По результатам исследования, проведенным eMarketer в 2011 г., в США время, которое средний американец проводил за изучением источников информации, составляло 11 ч 33 мин. [6]. При этом необходимо учитывать тот факт, что практически все виды источников информации (газеты, радио, кино, телевидение, интернет-ресурсы) интегрированы как в форме дублирования или пересказа информации, так и при помощи инструментов перенаправления. Следовательно, большую часть жизни индивид получает информацию по различным информационным каналам, не имея инструментов для их критического оценивая, и, как следствие, принимает одну из предложенных точек зрения по тому или иному вопросу. Зачастую это приводит к растрачиванию индивидом времени на отстаивание приобретенной точки зрения на публичных интернет-форумах и других площадках, позволяющих производить симуляцию диалога. Несмотря на очевидную необходимость моральных норм для регулирования поведения индивидов в виртуальном пространстве, они практически полностью отсутствуют. Между тем попытки регулировать поведение пользователей виртуального пространства извне не приносят желаемого результата ввиду технической сложности этой задачи, а также множества путей обхода пользователями тех или иных правил и запретов. Поэтому единственным решением данной проблемы видится контролирование и регуляция поведения пользователей изнутри, т.е. при помощи самоконтроля и саморегуляции индивидов посредством обретенных ими духовных и нравственных ценностей и установок.

На протяжении длительного периода истории человечества фундаментом, на котором строился самоконтроль личности, была религия. Ее духовно-нравственные ценности определяли не только контроль личности над собой, но и контроль внешний, что нашло отражение в законах, различного рода предписаниях, заповедях и т.д. Долгое

время религия оставалась также необходимой отдушиной для человека, способом отвлечения от проблем, дающим надежду на их скорое разрешение всемогущим существом. Однако «возрастающие научные достижения постепенно подрывали религиозные устои, опрокидывали религиозное учение о мироздании в целом и месте в нем человека» [7]. Это зарождало сомнения у людей в правильности этого учения, что приводило их к отказу от него, а вместе с отказом от учения и к отказу от духовно-нравственных ценностей религии. Это породило целый ряд проблем, связанных с образованием духовного и нравственного вакуума, который так и не смогла заполнить наука. Духовно-нравственный кризис многократно усиливается с развитием информационно-коммуникационных технологий по причине ощущения индивидом своей безнаказанности в виртуальном пространстве. Неудивительно, что в настоящее время распространена точка зрения, согласно которой для сохранения духовно-нравственного наследия необходимо восстановить традиционные религиозные ценности в современном мире [1, с. 117]. Не вызывает сомнений тот факт, что религиозное сознание содержит достаточный этический потенциал, который может быть востребован в процессе происходящих сегодня социальных трансформаций.

Однако существует целый ряд проблем при использовании культурного опыта религий для заполнения образовавшегося в результате сложных отношений науки и религии духовно-нравственного вакуума.

Во-первых, религиозная мораль неразрывно связана с самим вероучением о строении мира и о месте человека в нем, которое по многим вопросам вступает в конфликт с научной точкой зрения, которую, в свою очередь, не представляется возможным синтезировать в полной мере с религиозным учением.

Во-вторых, духовные и нравственные ценности религиозного характера предполагают традиционное межличностное взаимодействие и, соответственно, не могут быть полностью перенесены в виртуальное пространство в сферу межличностных взаимодействий симулятивного характера.

В-третьих, в формируемом вокруг индивида индивидуальном информационном поле действуют свои законы и аналогии с элементами религий. Так, существует легенда о его создании самим индивидом, который и задает законы работы этого самого пространства. Тут же существуют аналогии различного рода религиозных предписаний, заповедей, за исполнение и неисполнение которых существует система поощрений (одобрительные отметки – «лайки») и наказаний (неодобрительные отметки – «дизлайки»). Есть в виртуальном пространстве обряды принятия (добавление в «друзья» или список контактов) и отречения (удаление из «друзей» или списка контактов). Также вхождение в индивидуальное виртуальное пространство другого пользователя нередко предполагает элемент веры в полную идентичность симулякра и его создателя (сомнение в фейковости, т.е. несоответствии создателя и виртуального образа может «каратся» при помощи инструментов ресурса). Очевидно, что, выступая в этом персональном пространстве в роли создателя, индивид самостоятельно формирует законы его работы (в рамках существующих ресурсов и/или технических средств) и духовные и ценностные ориентиры. В таком случае религиозное учение и его духовно-нравственные ценности будут настолько действенны, насколько они будут соответствовать законам виртуального индивидуального пространства.

Все это говорит о том, что существует необходимость в совершенно ином подходе к формированию духовно-нравственных ценностей индивида. Опираясь на опыт, в том числе и на религиозный, необходимо выработать новые направления аргументации духовного и нравственного, их логическое обоснование с целью не допустить тотализации человека, его публичного затворничества, дегуманизации и обеспечить таким образом трансформацию социума в общество знания.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Духовно-нравственные ценности в формировании современного человека / О. А. Павловская [и др.] ; под ред. О. А. Павловской ; Нац. акад. наук Беларуси, Ин-т философии. – Минск : Беларус. навука, 2011. – 451 с.
2. Владимирова, Т. В. Сетевые коммуникации как источник информационных угроз / Т. В. Владимирова // Социол. исслед. – 2011. – № 5. – С. 123–129.
3. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. А. Качалова. – М. : ПОСТУМ, 2015. – 240 с.
4. Климентьева, И. А. Философский анализ значения некоторых смыслов виртуальной реальности / И. А. Климентьева // Вест. НАНБ. Сер. гуманитар. наук. – 2016. – № 2. – С. 5–9.
5. Лебон, Г. Психология народов и масс / Г. Лебон ; пер. с фр. Э. Пименовой, А. Фридмана. – М. : АСТ, 2017. – 320 с.
6. Media Multitasking Brings Challenges and Opportunities for Marketers [Electronic resource] // eMarketer. – Mode of access: <http://www.emarketer.com/Article/Media-Multitasking-Brings-Challenges-Opportunities-Marketers/1008924?ecid=a6506033675d47f88-1651943c21c5ed4>. – Date of access: 12.06.2017.
7. Гончаров, В. П. Проблема взаимоотношений науки и религии [Электронный ресурс] / В. П. Гончаров // Философия и общество. – 2009. – № 2. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/problema-vzaimootnosheniy-nauki-i-religii>. – Дата доступа: 26.09.2017.

Рукапіс паступіў у рэдакцыю 03.10.2017

Kaskenov P.P. Transformation of Spiritual and Moral Foundations of the Socium in the Conditions of Informatization: Nature and Direction

The main part of the article describes the processes of knowledge desistemization due to the growth of the information flow. Factors influencing the individual's perception of virtual space and positive and negative simulacra are singled out. The tendencies of the formation of alternative virtual societies, as well as their ability to move into the virtual crowd state, are noted. Analogies between the elements of religion and individual virtual field of an individual are drawn.