



И. В. Кирдяшкин

Условия, значения и смысл участия
молодежи в формировании
виртуального пространства
политики

Электронный ресурс

URL: <http://www.civisbook.ru/files/File/Kird.pdf>

Текст произведения используется
в научных, учебных и культурных целях
(Ст.1274 ГК РФ)

**Пятый Всероссийский конгресс политологов
Москва, 20-22 ноября 2009 г.**

**УСЛОВИЯ, ЗНАЧЕНИЕ И СМЫСЛ УЧАСТИЯ
МОЛОДЕЖИ В ФОРМИРОВАНИИ ВИРТУАЛЬНОГО
ПРОСТРАНСТВА ПОЛИТИКИ**

Иван Владимирович КИРДЯШКИН

кандидат исторических наук, доцент,
гуманитарный факультет,
Томский государственный университет систем управления и
радиоэлектроники,
философский факультет,
Томский государственный университет,
Томск

Доклад представлен на Пятый Всероссийский конгресс политологов.

Круглый стол:

К14 «Молодёжь в политическом пространстве современности».

22 ноября 2009 г.

В условиях культурных нововведений Нового времени молодежное сообщество стало рассматриваться как одно из важнейших социокультурных пространств внутри которого адаптируются идеи прогресса, с той или иной позиции наблюдателя конституирующие динамический процесс роста общественной коммуникации. Обособление молодежи в качестве специфической функциональной системы сопряжено с этапами интеграции человеческого общества, ростом случайности, угрожающей целостности, переходом к стратегиям актуализации технологической составляющей организации социума. Этапы ее совершенствования структурируют молодое сообщество (его исторические отличия) как специфической институции, придающей технологии изменчивый образ творца социального времени.

В переходный, особенно в глобально трансформационный, период, сопряженный с увеличивающимся количеством проектов развития, ожиданий, появление которых обусловлено недостатком у общества относительно устойчивых ценностно-когнитивных оснований, молодежное социокультурное пространство требует расширения. Молодежной субкультуры как механизма, адаптирующего различные конструкции реальности, становится недостаточно. Необходимы качественно новые типы пространств самонаблюдения общества, преодолевающие его сложность, увеличивающуюся с ростом эффективности технологий. Ведь технологию можно рассматривать как перешагивающий условности трикстер¹, действия которого ведут к непредвиденным последствиям. В теории К.Юнга, носитель образа трикстера дает выход древнейшей архетипической структуре, отражению «абсолютно недифференцированного человеческого сознания, соответствующего душе, которая едва поднялась над уровнем животного»². Трикстер, по Юнгу, одновременно и бог; и человек; и животное³.

Эволюция технологий в обществе предполагает, что одни технологии должны направлять и контролировать другие. Цель – создание условий для выработки оптимальных конструкций и возможных границ нормативов стратегий развития, редуцирующих сложность социальных отношений, способных оптимизировать общество и его подсистемы для жизнедеятельности и дальнейшей эволюции, входя с ними в коммуникацию в формате отличающего их опыта.

Переходная эпоха акцентирует внимание политического субъекта на совершенствовании средств, позволяющих как максимально расширять, так и эффективно

¹ Сравнение технологии с духом трикстерства иллюстрируется в монографии Э.Девиса. См.: Девис Э. Техногнозис: мир, магия и мистицизм в информационную эпоху. Екатеринбург: Ультракультура, 2008. С.22–23, 466.

² Юнг К.Г. Психология образа трикстера // Душа и миф. Шесть архетипов / К.Г. Юнг. Киев: Гос-я библиотека Украины для юношества, 1996. С.343.

³ Там же. С.347.

регулировать процессы актуализации проблем самоидентификации общества и человека. Реализует эту задачу технологический проект виртуального, возникающий как своеобразный параллельный мир, вызванный к жизни несовершенством существующего, являясь его дополнением в плане создания интерсубъективных компонентов социально-политической коммуникации.

Появлению технического проекта виртуального и его масс-медийного формата, отмечает В.В. Никитаев, способствует необходимость поддержания общественной (государственной) жизни в масштабах, исключающих прежние формы ее единства, основанные на антропологической очевидности⁴. У этого мира есть существенный недостаток – его конструкции воспроизводят формально существующий социальный мир, он не может воссоздавать то, что объединяет людей. Восполнить этот недостаток призвана молодежь как антропологическое включение технократического проекта реализации свободы человека.

Именно с этапом перехода информационных технологий управления к производству различных образов реальности связана роль молодежи в развитии виртуальных аспектов социального и политического регулирования, эффект которых зависит от степени доверия к ним общества. Расположенность к рождающемуся параллельному миру, придающему устойчивость основному, исходит из первоначального уровня становления социальной общности как относительно единой родовой системы отношений между людьми. Построение таковых в рамках виртуального пространства создает дополнительные возможности влияния на их состояние в ситуации реального общества. Привлечение виртуального пространства порождает ресурсы для ускоренной адаптации, трансформации и «достройки» системного опыта.

Современный технологический проект виртуального как средство и пространство изменения человека и общества актуализирован культурой Нового времени, представляющего очередной этап интеграции человечества. Молодежное сообщество становится ее важной экзистенциальной константой, активизирующей процесс «достройки» идей интегрирующих общество, выступающих способом упрощения систем управления усложняющейся реальностью. Актуальность молодежного сообщества связана с необходимостью редукции обществом растущего числа вариантов для коммуникации, развитием ее универсальных элементов, соединяющих ресурсы и выстраивающих горизонты будущего человечества. Как замечает В.И. Красиков, ювенильное сознание отличается тем, что в нем наблюдается явное преобладание воображения над памятью

⁴⁴ Никитаев В.В. Пространство и время WWW // Интернет и его влияние на сознание / Отв. ред. В.М. Розин. М.: Наука, 2004. С.91.

(житейским опытом, рефлексией), реальность для него более пластична и зависима от него⁵. Молодежь выстраивает партиципационные отношения с проектами «достройки» модерна на уровне их мифологических содержаний. Используя для собственного воздействия в общество мифологический компонент социально-политического проекта, молодежь задает ему характер уже в той или иной мере существующей реальности, «вживляя» тем самым какую-либо модель действительности в процесс воспроизводства социального порядка.

Различные форматы участия молодежи в функционировании виртуального пространства политики молодежи адаптируют изменения, инициированные в результате воздействия окружающего мира. Причем адаптация здесь не столько приспособление, сколько актуализация собственного системного опыта и самоидентичности в новом историческом контексте.

Виртуальная реальность и этапы ее развертывания, выстраивая соответствующие ожидания, помещают человека за грань допустимого социальным порядком. Она позволяет политическому субъекту воздействовать на общество, конституируя реальность, в той или иной степени изменяя ценностно-нормативные основания социального порядка. Участие молодежи, требующее в качестве смысла становления сверхчувственных оснований культуры, может создавать большую легитимность для виртуального сопровождения политического проектирования и действия. Это относится к проектам, расходящимся во времени эволюции с нормами существующего социального порядка или максимально их унифицирующими с целью преодоления сложности общества.

В этом контексте молодежь, для социального становления которой важны идентификационные мотивации, способствующие обретению полноты присутствия в обществе, побуждающие к социализации, в процессе развития виртуальной реальности (как дополнительный формат политического регулирования), выступает ресурсом, используемым для обеспечения легитимности политического выбора. Это значение, с одной стороны, может быть направлено на «достройку» представлений о реальности, политической стратегии и задавать импульс историческому времени, вызывая при этом определенные ирритации общества, преодолевающие его сложность через качественно новые описания социума и конструкции будущего. С другой стороны, оно предполагает в той или иной мере консервацию норм и ценностей социального порядка, направленную на

⁵ Красиков В.И. Экстрим. Междисциплинарное философское исследование причин, форм и паттернов экстремистского сознания. М.: Водолей, 2006. С. 185.

экстренную борьбу с распадом и сложностью, на снижение темпов изменений, мифологизацию реальности.

В первом значении виртуальность, – сфера презентации организационных принципов, идей, которые нацелены на ускорение социального времени как способа урегулирования проблем, справиться с которыми привычными методами становится невозможно. Это особенно актуально в ситуации увеличения доступа к информации. Рост объема информации увеличивает различия в ориентациях граждан. Снижение вероятности ценностного консенсуса провоцирует своего рода протест общества против себя самого, в том числе в лице молодежи, как средство борьбы с собственной непрозрачностью, преодоления собственной неспособности к действию, как условие выхода на новые рубежи эволюции. Этот протест можно рассматривать как мотив перехода общества к новому уровню абстракции идей, структурирующих социум.

Луман Н. трактует протест как последствие невозможности консенсуса в сложно организованном обществе, как способ воспроизведения схем редукции сложности ⁶. При этом, учитывая, что против сложности протестовать невозможно, отмечает социолог, создание возможности протеста требует упрощения отношений ⁷. Актуальность этого процесса прямо пропорционально росту сложности общества. Воспроизводство протеста нуждается в отдельных от основной реальности пространствах упрощенных отношений, где ценностный консенсус вполне возможен. В свою очередь эти пространства как системы окружающего мира irritируют наличествующий социальный порядок, заставляя его изменять свои структурные основания. Ведущее значение при этом имеют ценностные предпочтения и интересы субъекта, задающего нормы отношений в данных параллельных пространствах.

Виртуальное пространство – одновременно инструмент и пространство, где ценностный консенсус может быть реализован в воображаемой реальности (в форме игры или виртуального сообщества) из которой извлечены те отличия константной реальности, которые вызывают в ней противоречия, предлагая взамен то, что не подлежит критике, что составляет наиболее устойчивое содержание социокультурного, политического мифа. Это дает шанс одновременно преодолеть период субъективного переживания сложности и приостановить ход социальных и политических изменений для корректировки их направления. В виртуальном пространстве протест общества против общества осуществляется в среде более подверженной регулированию и адаптации, может

⁶ Луман Н. Дифференциация. М.: Логос, 2006. С.287.

⁷ Там же. С. 297.

корректироваться относительно образов реальности, конструируемых политическим субъектом и реализующихся в качестве основы социально-политических решений.

В пределах сферы виртуального описания различные образы общества, конструируемые разными политическими культурами, медиа - сообществами могут тесно взаимодействовать в рамках той или иной событийности, придающей реальному обществу импульсы изменений в том или ином направлении. Политический субъект, действуя в направлении всеобщности социальной коммуникации и как ее условию – общественной динамике, на основе собственного проекта действительности в виртуальной сфере приобретает новые инструменты для формирования легитимности политических решений, что особенно актуально для него в периоды событий, вызывающих общественные бифуркации. При этом важна быстрая реакция дополнительными образами понимания реальности, преодолевающая точки задержки времени. Упрощение отношений как цена мобильности для принятия решений требует применения различных средств, смешение технологий, как регуляторов процесса и человеческого сопереживания конструируемому миру, создающих эффект его достоверности.

Преодоление сложности через упрощение реальности становится заметным механизмом формирования пространств культурных и политических идей, для которых максимально важно именно молодежное участие, актуализирующееся в периоды, когда общество и его социальный порядок подвергаются влиянию, раздражителям окружающего его мира. Молодежь становится двигателем разных форматов виртуальности, которая в ситуации обострения проблем самоидентичности общества и норм социального порядка является важным ресурсом воспроизводства устойчивости константной реальности.

Описания реальности, циркулирующие в виртуальной сфере, чрезвычайно расширяют спектр возможностей действия политического субъекта. Благодаря технологиям виртуальной реальности, политический субъект в период активизации процессов самоизменения может, с целью интеграции того или иного проекта действительности, более мобильно актуализировать события, подтверждающие его легитимность, снижать социальную и политическую значимость других. Виртуальность умножает круг технологических возможностей управления дифференцирующимся обществом. При этом увеличиваются и отличия проектов будущего, являющихся образами качественно новых дополнительных измерений модерна. Отличия между ценностями и нормами социально - политического поведения политического субъекта и общества диктуют в свою очередь новые расширения пространства и форматов виртуального, которому участие молодежи придает экзистенциальное наполнение. При этом жизнедеятельность виртуального как альтернативного пространства коммуникации,

способного выполнять посредническую роль, возможна, если она структурируется типом самоописаний, который создает условия для познания человеком и обществом самих себя, который связывает стороны и создает перспективу сотрудничества, что формирует смысл существования параллельного мира. Таковым является проект утопического. Утопия, по замечанию Е. Шейгал, представляет миф, ориентированный на вектор будущего⁸.

Молодежь, для которой актуален модус будущего, формирующаяся в качестве символического конструкта будущего в идейной стратегии Нового времени, представляет собой один из основных политических ресурсов, реализующий включение в идейное пространство и политическую систему элементов утопического. Важной функцией утопии является моделирующая функция, направленная на формирование мировоззренческой позиции, которая выступает как порождающий тип сознания. Эта функция тесно связана со своеобразным, выделяемым исследователями, признаком утопического сознания, имеющим трансцендирующий характер, который рассматривается как выражение стремления выйти за границы реальности⁹. Утопия всегда проект глобального¹⁰. Он нацелен на преодоление границ и различий, на создание новых представлений о них.

С точки зрения системно-теоретического анализа, пишет Н. Луман, политическая утопия в точности соответствует потребностям функциональной системы, которая должна оперировать ею в сверхсложной окружающей среде общества. Утопия предоставляет политической системе эндогенную возможность заблуждения и вынужденность самоограничения, требует перевода внешних проблем во внутренние. Тем самым утопия противопоставляется обществу. Современное общество, считает исследователь, требует такой формы устройства, в которой над обществом стояла бы новая утопия¹¹. В политике утопия создает контекст, уводящий за пределы действительности, осуществляя ее критику и ориентацию на будущее¹².

Утопия в политической социализации составляют конструкцию преодоления времени в политике. Утопия – проект преодоления пространства и структур социального времени, «памяти» общества как пространства возможностей политического субъекта. Утопия позволяет политическому субъекту осуществлять «достройку» традиции, в целом самоописаний, которые делают ее нежизнеспособной. Возникновение утопии и

⁸ Шейгал Е. Семиотика политического дискурса. М.: ИТДГК «Гнозис», 2004. С.137.

⁹ Стяжкина Т.С. Актуальность утопии // Философские науки. 2006. № 4. С.154.

¹⁰ Ионин Л.Г. Новая магическая эпоха // Парадоксальный сон. Статьи и эссе / Л.Г. Ионин. М.: Университетская книга, 2005. С.38.

¹¹ Луман Л. Метаморфозы государства // Проблемы теоретической социологии. СПб. : Изд-во СПб. ун-та, 1996. С. 126.

¹² Кравченко И.И. Бытие политики. М.: Российская академия наук. Институт философии, 2000. С.134–135.

актуализация молодежного сообщества как специфической подсистемы взаимообусловлено. Молодежь – динамическая подсистема, генерирующая символические структуры, соединяющие ограниченность человеческого времени и безграничность времени окружающего мира как репрезентации воображаемого.

Во второй половине XX – начале XXI вв. утопия как пространство связывания структур социального времени и времени технических инноваций особенно остро нуждается в каждый раз (исторический период) очерчиваемых политическим субъектом символических пространствах, где она могла бы репрезентироваться в качестве части реальной действительности. К ним относится молодежное пространство. Благодаря молодежному пространству, утопия может существовать параллельно с реальной социально-политической действительностью, привнося в нее необходимое разнообразие когнитивных вариаций развития, перемещая общество в воображаемый мир как образ теоретически возможного будущего, редуцируя выбор в принятии решений, определяющих будущее.

Утопия в отрыве от системных констант общества может действовать на него разрушительно. Снизить разрушительные последствия включения утопии в пространство политических идей и мотивов политических решений, придающих социальному порядку динамический аспект, призвана консервативная составляющая виртуальной реальности, адаптирующая утопию относительно системного опыта общества и его политической системы. Консервативная сторона виртуальной реальности предполагает участие молодежи в противостоянии разобщенности общества и различных видений ценностей и норм социального порядка, является ведущим направлением использования виртуальной реальности политическим субъектом в ситуации роста непредсказуемости влияния окружающего мира.

Проект виртуального в рамках модернистских стратегий, где он разворачивается как технократический, направлен на снижение иденциональности культуры, превращение реальности в абсолютно познанную, понятную, и в этом качестве предсказуемую, подконтрольную территорию. Витальность и свойства трансценденции, определяющей выход за границы возможного, придает ей молодежь. Для молодежи виртуальность – направление воссоздания именно сверхчувственного начала, важнейшего для нее как пути проникновения в смысл общества, возникновения сопричастности к его конституирующим нормам и институтам. Недостаток сверхчувственного начала в современной культуре заставляет молодежь отстаивать прерогативы виртуального как опоры воспроизводства иденционального. Молодежь использует аспекты виртуального в качестве пространства для сверхчувственного отображения мира, способного обозначить

границы и ее собственного существования, ее место в окружающем мире. Молодежь, выбирая круг объектов, с которыми она может входить в коммуникацию, придает миру виртуального значение среды социализации, способствуя конструированию политическими акторами культурной и политической реальности в переходный период. Определяя виртуальный мир как пространство социализации, молодежь играет важную роль в становлении политического субъекта в ситуации кризиса идейных программ и государственных систем.

Наличие и совершенствование технических средств создания виртуальной реальности дают политическому субъекту дополнительную возможность мобильно регулировать разность потенциалов частей социальной системы, ее институтов, множества социальных групп, их субкультурных особенностей и отдельных индивидуумов. Регулирование осуществляется за счет производства виртуальных подобий константной порождающей реальности, в которых, однако, основные ее особенности изменены в пользу актуальности других свойств. Природа виртуальности состоит в совмещении несовместимого в ныне существующей константной или порождающей реальности и проявляется в связи с нарушением в общественном и индивидуальном сознании идеи целостности окружающей действительности, истинности знания, доверия к нему. Феномены виртуальной реальности связывают элементы целого виртуальными проекциями, берущие свое начало в культуре человека и формах постижения им истины и реальности. Они восстанавливают поступательный ход социального времени, создавая параллельный мир, со временем становящийся частью константной реальности. Продукты виртуальной реальности способны воспроизводить в актуальном для общества виде его системные качества, заключая их в новый исторический контекст, информационный формат, усиливая их значимость в новых политических условиях. Нормы и ценности, являющиеся системными качествами константной реальности, образуют и различные фрагменты (стороны) виртуальной реальности. Причем эти нормы и социальная реальность воспроизводятся вне присущих им противоречий, вызванных влиянием окружающего мира, в состоянии урегулированности, внекризисности.

Виртуальная реальность может создавать явление «временной петли», воспроизводящей некую точку возврата, на основе которой общество совершает очередной цикл развития. Получаемые в процессе «временной петли» новые знания о социуме, человеке позволяют по-новому связать их элементы на основе новых интерпретаций окружающего мира и условий, детерминирующих их появление. Благодаря этому свойству, виртуальность реализует не только утопии. Виртуальность может выступать механизмом сдерживания их воплощения, развития и реализации утопии как

мотива для нового перехода общества к следующим аспектам понимания собственной эволюции под воздействием негативных факторов, опыта ее реализации в прошлом.

Виртуальность как переложение описаний, самоидентификации общества и в конечном счете человека в отдельности может быть не только пространством утопии, превращающей историю в творческий процесс, но и реализовывать антиутопические стратегии. Антиутопия, пишет Э.Я. Баталов, отрицает саму идею утопии, саму возможность построения изображаемого утопиями социально-политического мира¹³. Как считает исследователь, антиутопии – порождение XX века, на которое повлияли негативные последствия научно-технического прогресса, опыт попыток осуществить утопические идеалы. При этом антиутопия, замечает исследователь, непроизвольно, но неизбежно воспроизводит сущностные черты утопии, ибо строится на основании все того же воображения, не учитывающего императивы объективной реальности. Иначе говоря, антиутопия есть отрицание утопии утопическими средствами¹⁴. Противостоянию утопии и антиутопии технологии виртуальности могут мобильно придавать различный масштаб и содержание, в частности достаточно легко сводящийся к манихейской картине борьбы Добра со Злом. Этим может обозначаться политический приоритет того или иного проекта конструирования реальности.

Главным декларируемым содержанием деятельности политического субъекта, реализующего антиутопический проект, становится борьба с разложением основ социального порядка общества. Согласно исследованиям Е.Е. Таратуты, в задачи виртуальной реальности не входит преодоление реальности или выход из нее, это лишь декларация, призванная обеспечить виртуальной реальности необходимую свободу маневра. Она конструируется именно в скрытом, «троянском», противопоставлении эмпирической реальности (которое имеет мало общего с тем радикальным противопоставлением, которое при этом декларируется), «по ее образу и различию». Это означает, что момент сходства важнее, чем момент различия, - и в количественном соотношении момент различия оказывается минимальным¹⁵. Виртуализация – это проект «приручения» свободы, «приручения возможного», нахождения для него места в существующем (или путем построения его проекции в существующее)¹⁶. Он направлен на то, чтобы удержать проблемную реальность в непроблематичном состоянии¹⁷. Субъект виртуальной реальности конструирует свой обособленный фрагмент социального,

¹³ Баталов Э.Я. Политическая утопия в XX веке: вопросы теории и истории. Дисс. в виде доклада на соиск. н. ст. д-ра. полит. наук. М.: Изд-во МГПУ, 1996. С.22.

¹⁴ Там же. С. 23.

¹⁵ Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности. СПб.: С. - Петерб. гос. ун-т, 2007. С. 81.

¹⁶ Там же. С. 84.

¹⁷ Там же. С.86.

стараясь не допускать туда враждебные смыслы, угрожающие размытием смысла его существования¹⁸. Виртуальная реальность, как дополнительный инструмент управления временем может не только его усиливать, но и воспроизводить инерционное состояние общества. Так может воспроизводиться своеобразное замедление ментальных изменений и качественных трансформаций, актуализирующееся как направленность развития виртуальных форматов взаимодействия власти и общества для сохранения социального порядка, не обладающего достаточными культурными ресурсами для адаптации к воздействиям окружающего мира.

Таратуа Е.Е. находит много общего между социальными конструкциями виртуального и магического как искусства изменений (М. Мосс)¹⁹. Виртуальная реальность оказывается отехниченной проекцией экзистенциальности в повседневность; она оказывается «воспроизводством» трансцендентного подручными, «земными» средствами повседневности²⁰. Виртуальная реальность, считает исследовательница, может быть рассмотрена как современный вариант магии, при котором человек апеллирует к собственному (техническому) могуществу как к магической силе²¹.

В целом развитие технологического виртуального пространства и его применение политическим субъектом в качестве механизма конструирования самоописаний общества и образов реальности – этап преодоления им сложности в ситуации, когда необходимы идеи, способные конвертировать сложность в культурную программу и смысл действия, дающие человеку уровень абстракции, обеспечивающий ему свободу выбора в современности. Технологический проект виртуального – дополнительный механизм придания времени политическому процессу и обществу как условия их жизнеспособности.

Стратегия упрощения реальности, которую осуществляет виртуальность, способна фрагментарно, в силу своей простоты (быстро «ниспровергаемой» усложняющейся наличной реальностью), преодолевать рост сложности общества и окружающего его мира. Активной участницей ее включения в социальные отношения становится молодежь, рассматривающая виртуальность как пространство адаптации, поиска самоидентичности. Это путь обретения ведущего для молодежи в обществе модуса времени, модуса будущего.

Освоение молодежью виртуальных пространств политики, адаптация в них альтернативных политических идей и самоописаний общества расширяет спектр

¹⁸ Там же. С. 95.

¹⁹ Там же. С.98–99.

²⁰ Там же. С.135.

²¹ Там же

возможностей для регулирования изменений. Молодежное сообщество – среда включения утопических проектов, ускоряющих изменения в обществе, и антиутопических проектов, претворяющих модус сжатия времени, сдерживания изменений.

Технический проект виртуального, во-первых, дает регулированию времени большой набор средств, облегчающих доступ к уже имеющимся в наличии каким-либо системным практикам. Во-вторых, развитие технических аспектов виртуального способствует более тесной связи, большей зависимости при выборе этих практик от представлений и действий политического субъекта и обозначенных им направлений развития общества. Это достаточно плотно замыкает круг возможностей виртуальных пространств политики на превалирующих в обществе ценностях, поведенческих нормах, интересах, культивируемых политическими акторами. Воспроизводство этих пространств, с одной стороны, расширяет спектр способов интерактивных взаимодействий молодежи с окружающим миром, с другой – сужает его видение. Рост пространств виртуального взаимодействия не является автоматически показателем их разнообразия, а молодежь выступает фактором редукции сложности: развивающим виртуальные пространства политического, унифицирующим их относительно традиционных политических идей, практик и институтов; а для политического субъекта – фактором управления (ускорения или сдерживания) временем в обществе и реальной политике.