



Электронная библиотека
Гражданское общество в России

А. М. Паликова

Культура виртуальной реальности
как проявление информационного
общества

Электронный ресурс

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

Перепечатка с сайта Социологического
института РАН <http://www.si.ras.ru>

URL: <http://www.civisbook.ru>

КУЛЬТУРА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ КАК ПРОЯВЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Культура, ее атрибуты и ценности, критерии и оценки исторически изменчивы. Каждый крупный этап общественной эволюции порождает культуру с соответствующими этому этапу специфическими характеристиками — первобытную культуру, античную, культуру средневековья, Возрождения, индустриального общества. Вполне естественно, что бурные процессы информатизации общества, наступление информационной эпохи сопровождается формированием культуры, отличной по своему содержанию и выполняемым функциям от культуры прошлого. «Старая концепция культуры базируется на преемственности, современная — на многообразии; старой ценностью была традиция, современный идеал — синкретизм» (Белл 1999: 264). Человечество вступило в новую фазу перехода от одного типа культуры к другому, природа которого в огромной степени определяется научно-техническим развитием. «Современная культура обусловлена не искусством и философией, а наукой и техникой» пишет П. Козловски (Козловски 1997: 156). В итоге под воздействием информационной технологии формируется новый тип культуры, свойственный эпохе информатизации. Этот новый тип культуры мы называем как, культура виртуальной реальности. «Виртуальную реальность» понимают как созданную с помощью компьютера искусственную реальность. Прошлый век — век газет, кино, телевидения и прочих средств массовой информации. Понятно, что абсолютно все наши представления о мире, возникающие на основе СМИ, есть нечто сделанное, опосредствованное: век газет, а тем более ТВ и Интернета в значительной мере заменяет собственный жизненный опыт человека набором чужих мнений, опосредствован ими. При этом такого рода суждения часто выступают в форме непосредственной очевидности, хотя по сути есть не более, чем чье-то анонимно сконструированное мнение.

Новый тип культуры по-своему содержанию и структуре включает в себя не только культуру индустриального общества в виде элитной, народной и массовой культур, но и различные субкультуры а также информационную культуру с такими ее элементами как экранная, компьютерная культуры и культура Интернет. Наиболее наглядно ростки культуры виртуальной реальности видны в материальной сфере. Это связано с появлением автоматизации, мехатроники, робототехники, информационной техники (в первую очередь компьютеров). М. Кастельс пишет, что «мы переживаем один из этих редких моментов. Момент этот характеризуется трансформацией нашей «материальной культуры» через работу новой технологической парадигмы, построенной вокруг информационных технологий» (Кастельс 2000: 490).

Вся реальность современного человека искусственна, она вся сконструирована, сделана, и в этом смысле виртуальна. Ситуация искусственности мира абсолютно не нова для человека. Более того, именно с такого рода реальностью он только и знаком.

С этих позиций все различия между миром реальным и миром виртуальным будут укладываться в соотношение актуального и возможного. Виртуальный мир — это мир возможный, мир, который все же существует (или может существовать) наряду и в порах мира действительного. На это обратил внимание еще Декарт: самая смелая фантазия ничего не творит наново, а лишь комбинирует отдельные элементы уже известного.

Культуры созданы из коммуникационных процессов. А все формы коммуникации основаны на производстве и потреблении знаков (см.: Бодрийяр Ж.). Таким образом, не существует разделения между реальностью и символическим отображением. Во всех обществах человечество существовало в символической среде и действовало через нее. Поэтому исторически специфичным в новой коммуникационной системе, организованной вокруг электронной интеграции всех видов коммуникации, от типографского до мультисенсорного, является не формирование виртуальной реальности, а строительство реальной виртуальности. М Кастельс пишет: «Виртуальный — существующий на практике, хотя не строго в данной форме или под данным именем» и «реальный — фактически существующий» (Кастельс 2000: 292).

Таким образом, реальность, так, как она переживается, всегда была виртуальной — она переживалась через символы, которые всегда наделяют практику некоторым значением, отклоняющимся от их строгого семантического определения. Именно эта способность всех форм языка кодировать двусмысленность и приоткрывать разнообразие интерпретаций и отличает культурные выражения от формального/логического/математического рассуждения. Сложность и даже противоречивость сообщений, исходящих из человеческого мозга, проявляет себя именно через эту многозначность наших дискурсов. Именно диапазон культурных вариаций смысла сообщений позволяет нам взаимодействовать друг с другом во множественности измерений, имплицитных и эксплицитных. Так, когда критики электронных СМИ утверждают, что новая символическая среда не отражает реальность, они подсознательно ссылаются на примитивное до абсурда понятие «некодированного» реального опыта, который никогда не существовал. Все реальности передаются через символы. И в человеческой, интерактивной коммуникации независимо от средств все символы несколько смещены относительно назначенного им символического значения. В некотором смысле вся реальность воспринимается виртуально.

Что характеризует новую систему коммуникаций, основанную на цифровой, сетевой интеграции множества видов коммуникации, — это ее включение и охват ею всех проявлений культуры. Благодаря ее существованию, все виды сообщений в обществе нового типа работают в бинар-

ном режиме: присутствие или отсутствие в коммуникационной мульти-медиа-системе. Только присутствие в этой интегрированной системе позволяет передать и социализовать сообщение. Другие сообщения сведены к индивидуальному воображению. Включение большинства культурных выражений в коммуникационную систему, коренящуюся в цифровом электронном производстве, распределении и обмене сигналами, имеет важные последствия для социальных форм и процессов. С одной стороны, оно значительно ослабляет символическую власть традиционных отправителей сообщений, внешних по отношению к системе; власть, передаваемую через исторически закодированные социальные привычки: религию, мораль, авторитет, традиционные ценности, политическую идеологию. Они не то чтобы исчезают, но слабеют, если не кодируют себя вновь в новой системе. С другой стороны, новая коммуникационная система радикально трансформирует пространство и время, фундаментальные измерения человеческой жизни. Местности лишаются своего культурного, исторического, географического значения. Время стирается в новой коммуникационной системе: прошлое, настоящее и будущее можно программировать так, чтобы они взаимодействовали друг с другом в одном и том же сообщении. Материальный фундамент новой культуры есть пространство потоков и вневременное время. Эта культура перекрывает и включает разнообразие передававшихся в истории систем отображения; это культура реальной виртуальности, где выдуманный мир есть выдумка в процессе своего создания.

Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования. М.: Academia, 1999.

Бодрийяр Ж. Реквием по масс-медиа // http://www.avtonom.org/lib/theory/bodriyar_media.html

Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М.: ГУ ВШЭ, 2000

Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М.: ГУ ВШЭ, 2000.

Козловски П. Культура постмодерна. М.: Республика, 1997.

*Н.В. Покровская
(С.-Петербург)*

МУЛЬТИКУЛЬТУРНЫЙ ПОДХОД В РАЗВИТИИ РОССИИ И ЕВРОПЫ (ГЛОКАЛИЗАЦИЯ В КУЛЬТУРЕ МЕСТНОГО САМОУПРАВЛЕНИЯ)

Термин «мультикультурализм» был впервые употреблен в политической жизни Канады в 1970-е гг. для поддержки политики, позволяющей извлечь все возможные преимущества из социокультурного разнообразия народов, проживающих совместно в этом государстве с двумя официальными языками (Renaut: 454). В дальнейшем мультикультурный под-