

Коммуникативные риски современного социокультурного пространства

Н.Р.Вакулич
(Институт дополнительного
профессионального образования
СГУ им. Н.Г.Чернышевского)

Формирование современного социокультурного пространства связано с развитием промышленных технологий и новых средств осуществления социокультурной коммуникации. Одновременно в обществе складывается совершенно иной уровень культурных контактов, обуславливающий иные объемы и интенсивность коммуникативных процессов. Актуализуется проблема преодоления межиндивидуальных и межгрупповых культурных барьеров и культурной дистанции между представителями различных сообществ.

Стереотипный характер культурных образцов современной культуры, эксплуатация тематики, актуальной для большинства людей, высокий уровень привлекательности форм репрезентации массовой культуры, ее латентность к культурным вариациям, этнокультурным и субкультурным особенностям, ее вариативность и динамичность сделали современную культуру доступной для большинства обитателей глобализующегося мира.

Вместе с тем, современная информационно-коммуникационная система кардинально изменила условия для культурного обмена и взаимодействия, образования, бизнеса, межличностного общения, все более успешно стирая пространственные, временные, социальные, языковые и иные барьеры, формируя единое социокультурное пространство. Облик современной культуры определяется, прежде всего, усиливающейся интеграцией различных культурных конфигураций в единое культурное целое, которое можно обозначить как «мировая культура».

Культура не только влияет на коммуникацию, но и сама подвергается ее влиянию. Чаще всего это происходит в процессе инкультурации, когда человек в той или иной форме коммуникации усваивает нормы и ценности культуры. Коммуникация является обязательным условием и необходимой предпосылкой развития у человека комплекса как более простых, так и более сложных нравственных качеств, делающих его способным жить среди людей. Являясь важным фактором развития нравственного сознания личности, коммуникация предполагает, обязательно, и некоторый

результат – изменение поведения человека. Протекая в условиях социального контроля, осуществляемого на основе существующих в обществе моральных норм, образцов поведения, регламентирующих взаимодействие и взаимоотношения людей, коммуникация способствует закреплению устойчивых форм нравственного поведения личности.

Культурная идентичность сегодня формируется в «интерактивном» пространстве. В мире, где практически не остается культурно гомогенных обществ, человек постоянно сталкивается с «другими», вынужден воспринимать этих других и быть воспринимаемым. Трудности и напряжение, возникающие при столкновении различных культурных ценностей, стилей общения, норм поведения, остро чувствуются в процессе межкультурной коммуникации, увеличивается вероятность возникновения коммуникативных рисков. Пути уменьшения данных рисков и разрешения конфликтов между представителями разных культур, являются центральным вопросом при работе с представителями различных культур.

Важное значение, в сложившихся условиях, имеет культурная интеграция, поскольку она является, по своей сущности, идентификацией как со старой, так и с новой культурами. Результат процесса интеграции – сохранение собственного культурного наследия в сочетании с благожелательным отношением к культуре большинства. Стремление сохранить собственную культуру долгое время рассматривалось как дисфункциональное. На самом деле оно играет важную роль для поддержания позитивной самоидентификации.

Активное внедрение в повседневную жизнь информационно-телекоммуникационных технологий несоизмеримо расширило и ускорило процесс интернационализации не только экономических и хозяйственных, но также политических и социокультурных связей. Экран телевизора или монитора позволяет отдельно взятому человеку независимо от его географического местоположения получить доступ к социальному и культурному опыту других народов, познакомиться с традициями и обычаями иных культур.

В условиях современного общества меняется духовно-психологический климат общества и содержание внутренней жизни современного человека. Информатизация социокультурного пространства оттесняет духовность на второй план, отторгает личность от результатов ее труда, между тем как стратегической ориентацией современного образования должна быть сама личность со всеми мотивами, потребностями и интересами. Чем дальше

продвигается наша цивилизация, тем в большей мере бездуховность вытесняет нас за грань условий жизни, достойных человека, ведет к духовной и культурной деградации личности, что несовместимо с устойчивым общественным развитием.¹

Налицо порабощение внутренней жизни, всего сознания человека материальными, плотскими потребностями, потребностями собственной самости. По мнению исследователей, современная цивилизация не только решительно отрицает созерцание, душу, вечность, но пытается открыто отвергнуть духовную ипостась человека. Складывается мощная индустрия по наращиванию экзотических, часто извращенных потребностей, по превращению их в главный мотив поведения.²

Многие исследователи отмечают перманентный рост агрессии у детей и подростков, выделяя в качестве одного из факторов, влияющих на этот процесс, просмотр современных телевизионных программ. Постоянно демонстрирующиеся на экранах фильмы-ужасов, боевики, фильмы с элементами насилия не только оказывают отрицательное влияние на нравственное становление личности, способствуя развитию у нее агрессивных, человеконенавистнических чувств, но нередко приводит к деформации психики в целом, особенно неокрепшей детской.³

Негативное влияние СМИ на психику человека в этом случае заключается в том, что, обладая способностью проникать не только в сознание, но и подсознание личности, средства массовой информации способны, как свидетельствуют данные исследований⁴, оказывать одурманивающее, наркотическое воздействие, поскольку в этом случае человек даже не замечает фактора воздействия, а потому не способен обдумать навязываемые ему шаблоны и стереотипы, сопоставить их с собственной системой нравственных ценностей до того, как они, минуя рассудок, займут в этой системе свое место.⁵

Вместе с тем нельзя не заметить и усиливающийся из года в год инфантилизм и нигилизм современной молодежи. Это определенным образом сказывается на процессах межличностной коммуникации, которая постепенно сводится к формальному обмену простейшей информацией через различные средства электронной связи. В

¹ Пирогова Л. Современное образование и духовно-нравственное развитие личности//Власть. – 2010. - № 2. – С.97

² Слободчиков В. Духовные проблемы человека в современном мире//Педагогика – 2008 - №9. – С.33-39

³ Антилогова Л.Н. Психологические факторы развития нравственного сознания личности// Психология человека в современном мире. М., 2009. – С.14

⁴ Пронин В. В. СМИ как фактор формирования массовой культуры // Проблемы культуры городов России. Омск, 1996. - С. 6–8.

⁵ Антилогова Л.Н. Там же

последнее время информационные потоки, направленные на подрастающее поколение постепенно формируют определенный психотип поведения, ограничивающий человека, рамками дозволенного массовой культурой.

Современные средства массовой коммуникации оказывают огромное психологическое влияние на сознание и подсознание человека. Та реальность, которую нам предлагают сегодняшние СМК, безусловно, опосредствована чьим-то мнением, она упрощена и не предлагает размышления, анализа. В некоторых случаях эта информация может быть опасна, так как многие люди принимают ее готовой, не задумываясь. Зачастую человеку легче окунуться в поток информации, чем критично ее воспринимать.

По мнению исследователей¹, глобализация информационного пространства и технические достижения превратили СМК в мощнейший фактор воздействия на картину мира со своими основными чертами и особенностями, среди которых можно выделить следующие:

Во-первых, развитие средств массовой коммуникации как массива масс-медиа породило феномен «дефицита от изобилия». При огромном объеме информации, из которого намеренно убираются причинно-следственные связи, у человека теряется ее восприятие и усиливается чувство недоверия. И в результате этого человек оказывается в информационном вакууме.

Во-вторых для нашего времени актуальна т.н. «перфоманность», характеризующаяся тем, что современный человек испытывает тягу к развлечениям, сенсациям, массовым зрелищам. Подача информации все чаще приобретает характер шоу в повседневной жизни человека, что побуждает стремиться стать участником какого-либо феерического действия.

В-третьих идет процесс визуализации коммуникативного пространства, ставшего основой человеческого общения. Визуальные образы и коды стали основными способами передачи информации (язык, жестикауляция и т. д.). В этой связи телевизор и Интернет выходят на первое место по популярности. В результате человек утрачивает способность образно, творчески мыслить и в его сознании создаются образы, с помощью которых осуществляется управление его сознанием (в стране, в регионе, на производстве).

Человек еще больше замыкается в себе, максимально ограждает себя от воздействия внешнего мира. Бездушность, отчуждение,

¹ Морозов А. В., Радченко Л. Е. Влияние средств массовой информации на духовно-нравственное становление человека в современном российском обществе// Психология человека в современном мире. М., 2009. – С.199-200

атомизированность делают жизнь невыносимой, отсюда – лишь один шаг к самоубийству и наркотикам. В данный период все большее распространение приобретает такая модель взаимодействия личности и общества, которую можно определить как бегство от общества, стремление человека уйти в мир иллюзий, фантазий, мистику, религию. В наше время подобное бегство от себя и мира приобретает весьма специфические черты. Многочисленные религиозные общины возникают как по мановению волшебной палочки, многие деловые люди прекрасно осознают, тот факт, что в период внутреннего надлома человек часто прибегает к помощи так называемых «ловцов человеческих душ», поэтому охотно провозглашают себя «пророками» и «мессиями», поработав с помощью теорий не только души, но и тела неопитов, умело прибирая к рукам их деньги.

Уставшие от постоянных трудностей, не понимающие происходящего в окружающем их мире, многие молодые люди вступают в ряды возможных неформальных объединений, зачастую деструктивной направленности. В них человек с одной стороны реализует свою потребность находиться среди себе подобных, а с другой стороны, ищет защиту от жестокого и непонятного мира.

В ряде случаев человек убегает от общества в так называемый квазиреальный мир. При чем, в качестве такого квазиреального мира, может выступать и книга, и ролевая игра, и «всемирная паутина». В информационном обществе человек все чаще погружается в виртуальный мир при помощи Интернет или компьютерных игр. Как уже отмечалось, современный мир состоит не только из различных фрагментов социокультурной «мозаики», в информационном мире присутствуют и активно воздействуют на человека виртуальные квазимир. Поэтому в последние годы в «пестрой мозаике» социокультурного пространства особое место занимает специфическая субкультура геймеров.

Довольно часто, человек в своем виртуальном мире пытается достичь то, что не дано ему как реальному живому человеку. Многие «игроки», рисуя судьбы и характеры своих героев, прежде всего, обращаются к самому себе, к своим воспоминаниям, своим горестям. Многие из ролевых игр как бы вознаграждают человека за то, в чем ему было отказано в реальной жизни, приносят ему красоту и силу, дают возможность спасти мир, сделать блестящую карьеру, стать не только великим полководцем, императором, но и божеством. Каждый персонаж в ролевой игре выступает как бы двойником своего создателя: в них он торжествует над окружающим его бытием.

Реализуя в процессе игры креативные способности в создании виртуального мира, человек ощущает собственную значимость.

Потребность к обретению внутренней свободы, наиболее полному выявлению своего внутреннего мира, во всем его противоречии и непонятности проявляется в стремлении к поиску своей единой, неповторимой личности. В игре человек пытается обрести свободу, поскольку именно в ней он обнаруживает беспредельный полет фантазии, полностью раскрепощается и многократно увеличивается сила воображения, начинают проявляться до той поры, казалось бы, невозможные ассоциативные фантазии игрока.

Исследуя в процессе виртуального бытия бесконечное разнообразие квазиреальности, развертывая для себя свою собственную картину бытия, человек как бы обнаруживает свободу безоглядного проявления себя, по-новому осмысливая так называемые «вечные проблемы», при этом очень часто создается новый мир, как бы вызванный из небытия.

Мозаичность современного культурного пространства позволяет уподобить его большому конструктору. Ритуалы и правила игры, заложенные в нем, настолько универсальны, что дают возможность различным субкультурам моделировать стратегии и тактики, сюжеты и жанры, наиболее близкие кругу их интересов. Главное правило игры — собрать из известных элементов что-то свое, уникальное и неповторимое. Истоки наиболее значимых культурных кодов современных квазимиров можно найти в архаической культуре. Ритуализация в процессе игры основных жизненных актов позволяет остановить время и переместиться из мира физического в мир сакральный.

В самом существе нашего времени ведущей стороной оказывается именно антропологический кризис, кризис модели человека, выработанной в европейской культуре. Сегодня эта модель, когда-то целостная, расщепилась на множество самых разных, но уже фантомных моделей. Репертуарно-ролевой человек, человек потребляющий все и вся, человек играющий во всех обстоятельствах своей жизни — вот характерный представитель современного социума. Эта фантомная модель является в той или иной мере продуктом многообразных мозаичных культур, составляющих онтологическое пространство нашего бытия, культуры. Именно они определяют содержание и смысл нашей деятельности, наших взаимоотношений.

Еще одним значимым культурным кодом является идущее из архаики представление о целостности и завершенности мира.

Неслучайным в этом контексте становится само понятие «миры». В идеале квазимирь содержит в себе собственную сакральную историю — от сотворения мира вплоть до конца времен. Эта целостность во многом достигается за счет использования известных символов и стереотипов. Создание «иномирья» в процессе «виртуальной жизни» можно рассматривать как способ освобождения внутреннего «Я» человека. Разочаровавшись в окружающем его макрокосме и не имея другой возможности для изменения существующего бытия, погружаясь в виртуальное пространство, создает новый мир, иной, отличный от того, в котором он пребывает в качестве социокультурного существа.

Человеку кажется, что этот мир подвластен только ему. Вот почему некоторые люди, общаясь в виртуальном пространстве, постепенно попадают в зависимость от этого нового мира, поскольку утратили «Нечто» важное для своего существования. Обретение этого «Нечто», поиск самих себя в этом фантастическом мире и составляет смысл бытия человека.

Необходимо признать, что и в виртуальном пространстве человек не способен достичь полного освобождения от влияния социокультурной среды. Даже создавая новые реальности, конструируя новые миры, многие люди переносят в мир собственных фантазий и творческих поисков стереотипы, навязанные современной массовой культурой. Поскольку, влияние социокультурной среды на человека выступает в виде выработки определенной мировоззренческой «матрицы», которая отвечает особенностям того типа культуры, к которой он принадлежит. Поскольку «...и постмодернистский выбор, и постмодернистская свобода весьма иллюзорны в условиях массового общества и маркетизированной культуры, которая большими тиражами выбрасывает на рынок симулякры идентичностей вместе с инструкциями по сборке».¹

Погружение в виртуальный мир с одной стороны можно рассматривать как способ освобождения личности, поскольку, уходя в квазиреальность, человек освобождается от действительных отношений с социумом, ощущает себя независимым от социальной среды и выполняемых им в ней ролей, обретает новые возможности и ипостаси. С другой стороны, этот процесс может еще более закрепить человека, так как не имея возможности освободиться от своей социокультурной «матрицы», он и в сотворенном «иномирье» сохраняет все те оковы и цепи, которые закрепощали его в реальном

¹ Воронай Т.С. Между глобализацией и масскультурой (несколько фрагментов об идентичности)// Философские науки. – 2009 - №10. – С.13

мире, а за частую и добавляет к ним новые виртуальные способы закрепощения личности.

Развитие глобальной информационной инфраструктуры способствует распространению духа новой субкультуры. Глобальные компьютерные и телекоммуникационные сети представляют собой как бы реальное пространство, куда можно входить, где можно общаться и жить. Виртуальное пространство становится разновидностью реальности.

Новая технология виртуальной реальности, представляющая собой интерактивную технологию, которая создает иллюзию погружения в искусственный мир посредством того, что пользователь обычно надевает компьютеризированную перчатку и шлем-дисплей, оснащенный телеэкраном для каждого глаза — эта технология также соединяется с ценностями субкультуры.

Она позволяет уйти из действительного в искусственный мир, проявить там на полную мощь свой характер, стать героем виртуального пространства. «Виртуализация личности превращается в жизненную стратегию, а в вечной игре масок просматривается бегство индивида от самого себя, от окружающей действительности (повседневности), бегство от вызова бытия, от решимости принять ответственность за свое бытие. Анонимность и вседозволенность в сетевых коммуникациях порождает ощущение свободы. Однако это свобода, лишенная ответственности за свои поступки и за свой экзистенциальный выбор».¹ В этих условиях человек переносит свое общение в виртуальную среду, постепенно утрачивая навыки традиционных видов коммуникации.

Пребывающий в виртуальной реальности человек может одновременно участвовать в процессах коммуникации в различных квазимирах, созданных на различных порталах. Человек, включающий себя в онтологическое пространство квазимиров, как бы расщепляется на отдельные фрагментарные личностные единицы, которые могут существовать в различных онтологических плоскостях. Находясь одновременно в нескольких виртуальных пространственных плоскостях, человек не только воспринимает окружающий его мир, как набор красивых картинок, похожий на мозаичные рисунки, возникающие в детской игрушке, но и начинает вращать свои виртуальные квазимиры и в его сознании, как в калейдоскопе все изменяется.

Клиповое мышление заставляет человека «нырять» из одной культурной среды в другую, нигде подолгу не задерживаясь. Глядя в экран телевизора современный человек не способен подолгу

¹ Уханов Е.В. Идентичность в сетевых коммуникациях// Философские науки. – 2009 - №10. – С.64

задерживать свое внимание на чем либо. «Синдром переключения каналов» действует в обыденной жизни. Человек как бы скользит по социокультурному пространству, переключая своё сознание, «ныряя» из одного фрагмента социокультурной мозаики в другую. Налицо кризис европоцентричной модели мирового устройства, распад иерархической модели культуры и замена ее мозаичной, замещение иерархической модели организации общества сетевой. По мнению Ж. Бодрийяра, мы «... имеем дело со вселенной непосредственного соединения, склеивания вещей и их репрезентации, со вселенной, погружающейся в визуальное, в пространстве которой любой образ вовлекается в процесс образного становления мира...».¹

Изменившаяся социокультурная среда предъявляет к духовным возможностям личности требования, которые она не может реализовать, при этом внутренний мир человека как бы разрывается на части, размалывается под бременем человеком же порожденных механизмов.

Человек теряет сам себя, начинает разрушаться самобытность и неповторимость индивида, самобытная личность уступает место бездушным автоматам. За распадом личности следует упадок культурного творчества, то есть разложение самой внешней культуры, которая начинает расширяться во вне, но иссыкает в своих собственных глубинах.

В информационном обществе возникают новые виды коммуникативных рисков. Проблема поиска возможностей защиты человека от негативного влияния процессов и продуктов информационного общества достаточно актуальна на настоящий момент.

Преодолеть деструктивные тенденции возможно при условии относительной стабилизации экономической и социально-политической ситуации, с одной стороны, и, постоянного расширения образовательно-воспитательного воздействия на человека с целью оказания ему помощи в формировании базовых ценностных констант личности. Сформировать «культурную матрицу» личности, опирающуюся не на сомнительные достижения массовой культуры, а на традиционные эстетические и этические нормы и ценности способна система образования, помогающая человеку наиболее конструктивно интегрироваться в мозаичное пространство современного социума. Не менее важным представляется обучение человека эффективным коммуникациям в реальном мире, оказание помощи в преодолении коммуникационных барьеров в межличностном и межкультурном общении.

¹ Бодрийяр Ж. Пароли. От фрагмента к фрагменту. – Екатеринбург, 2006. – С. 117.