



Этика добродетели и порока в пространстве пост-постмодернизма

Нечаев Иван

Третий Российский культурологический конгресс с международным участием «Креативность в пространстве традиции и инновации»: доклады. Санкт-Петербург: ЭЙДОС, 2011.

2011

Этика добродетели и порока в пространстве пост-постмодернизма.

Нечаев Иван Владимирович

Наряду с массовым обществом, представители культуры и науки вот уже несколько лет полемизируют на тему вреда современных средств коммуникации и медиа-технологий. Зародившиеся в период постмодернизма интерактивность и виртуальность в большинстве своем осуждались и считались, чуть ли не проделками дьявола, способными привести к моральному падению и разврату. Однако очевидно, что изменившийся под воздействием глобализации культурный фон привел к формированию новой парадигмы – пост-модернизма, ядром которой стали все те же виртуальная реальность, интерактивность, медиа-технологии и средства коммуникации. Виртуальная реальность обретает легитимность, осознается в качестве факта не только искусства, но и жизни.

Изменившийся культурный контекст, безусловно, оказывает значительное влияние на человеческое восприятие окружающего мира и вызванную этим восприятием реакцию. Таким образом, сформировавшееся культурное пространство, основанное на объектах порицания и отторжения, а priori не способно привести к положительным результатам. Однако минус на минус дает плюс, и возможно новая эра станет спасительной от самых низменных человеческих качеств, не подвластных самоконтролю. Способно ли зарождающееся всеохватывающее явление

модифицировать сознание человека, сделав его свободным от нравственных и духовных недостатков – пороков?

Одними из основных характеристик пост-постмодернизма является интерактивная передача данных, сбор, каталогизирование информации и быстрое предоставление ее на конкретный запрос. Сетевое распространение приводит к увеличению доступности материала, легкости его получения, стремительному удовлетворению желаний, что в свою очередь не может не отразиться на эпителиконе – человеческой части души, отвечающей за желания и вождения. Именно здесь формируются такие пороки как скупость, воровство, корысть, зависть, чрезмерность и т.п. Данные недостатки сводятся к минимуму с помощью сформировавшейся всеохватывающей общественной среды – Интернета. Свобода получения и потребления информации, свобода файлообмена, свобода от навязывания, отсутствие запретов приводят к ситуации, когда человеческие желания удовлетворяются сиюминутно, а иногда и с опережением, где материалы, которыми обладает отдельный человек могут стать достоянием общественного с помощью нескольких кликов мышью. Ограниченность пространства для хранения создает значительный стимул выноса личной информации в безграничную сеть, что заменяет желание «обладать», желанием «разделить» с целью сохранить.

Значительные перемены можно наблюдать и в отношении разумной части человеческого естества – логиконе, определяющем тщеславие, гордыню, надменность, высокомерие, эгоизм, лицемерие и пр. В качестве основного

артефакта новой эпохи на смену образам и текстообразам приходят технообразы, сопряженные с интерактивностью, виртуальным процессом, сетевым способом распространения. Здесь объект растворен в процессе сетевой передачи информации, смешивающем роли творца и публики. Превращение зрителя, слушателя, читателя из наблюдателя в сотворца, влияющего на становление произведения и испытывающего при этом эффект обратной связи, формирует новый тип сознания, в котором остается меньше предпосылок к выражению тщеславия. Р.Самюэлс в попытках идентификации наступающей эпохи обращает внимание на процесс интеграции личного и общественного, вызванный использованием ноутбуков, мобильных телефонов, коммуникаторов и других схожих средств, позволяющих людям реализовывать личные цели на публике. Данное наблюдение демонстрирует тенденцию формирования единого пространства, не оставляющей места лицемерию или двуличности. Касательно порока двуличности необходимо также учесть фактор стремительно распространяющих свое влияние социальных сетей, направленных непосредственно на создание человеком интерактивного подвоя собственной личности, наделенной избирательными, желаемыми качествами. Данные социальные сети сами, по сути, содержат в себе библейский принцип отношения к окружающим, что дополнительно обеспечивает модификации проявлений эгоизма.

Современные исследователи концепций пост-постмодернизма, такие как А.Кирби, Р.Самуэлс, отмечают в качестве одного из основных артефактов новой парадигмы

игровые симуляторы типа FPS, которые стали основными вдохновителями современного кинематографа, сместив с данной позиции театр. Пестрящие жестокостью и стремлением к реалистичности данные интерактивные проекты непосредственно влияют на яростное и раздражительное в человеке – димикон. Данная часть души отвечает за такие пороки, как ярость, агрессия, насилие, извращение, жестокость, гнев, нетерпимость, малодушие, трусость, зависимость и т.п. С каждым днем благодаря интернету и медиа-технологиям у человека появляется все больше ресурсов для выражения своего недовольства и выплеска негативных эмоций. Наиболее занятные из таких проявлений затем отбираются и попадают в ротацию, тем самым формируя некий гарантирующий быть замеченным стандарт, образец проявления негативных чувств в увлекательном, увеселительном ключе. При анализе порока подлости и трусости в условиях нового культурного климата также проявляется резкий спад. Это вызвано как спецификой новой текстуальности, так и тем фактом, что в виртуальном мире возможности начать все сначала не ограничены, в связи с отсутствием точек невозврата и исчезновением логической кривой, что способствует беспрепятственному проявлению данных пороков без каких-либо последствий, что подрывает сам их принцип. В интерактивной среде персонажи легко заменяемы. Толерантное отношение к убийству как к неокончательному акту, не наносящему необратимого вреда существованию окружающих, лишенных конечности становится одним из доминирующих психологических следствий. Неоднозначно обстоит дело с зависимостью. Долгое время шли дискуссии об интернет-

зависимости, попеременно сравниваемую то с алкоголизмом, то с наркоманией. Новая культурная парадигма, отказавшись от конфликта, четко определила интернет и прочие медиа-технологии исключительно как средства коммуникации, по такому же принципу как автомобиль в свое время определился как средство передвижения.

Не смотря на складывающуюся позитивную картину отхода от основных пороков, вызванного проявлениями черт пост-постмодернизма, новая культурная эпоха не обеспечивает следование антонимичным для данных пороков добродетелям. Наблюдается лишь гипертрофирование основных нравственных недостатков, возведение их в степень абсурда. Все, что ограничивалось непричинением вреда, в пост-постмодернизме перестало ограничиваться вообще, вошло в состав мэйнстрима и, как следствие, коренным образом поменяло вектор от низменного и гнусного к рядовому, посредственному и безобидному. В ответ на тщеславие предлагается транслировать на весь мир свои мысли посредством блогов, Twitter и прочих приложений Web2.0; в ответ на воровство и зависть приходят бесплатные и легкодоступные программы файлообмена, основанные на принципе деления артефактов сродни племенному; в ответ на агрессию и насилие распространяются FPS игровые симуляторы и продукты киноиндустрии и т.п. Подобное абсурдирование в результате приводит к исчезновению пороков в деятельности, растворению их в киберпространстве. Однако не стоит забывать, что данные позитивные предпосылки вызваны сменой культурных эпох, определяющей смену ценностно-

ориентационных установок, что сами понятия ключевых человеческих пороков не растворятся, они лишь могут изменить свое содержание и, форму проявления. Таким образом, переход к пост-постмодернизму нельзя считать панацеей от людских пороков, с большей вероятностью его можно расценивать лишь как временную анестезию в период смены глобальной культурной парадигмы.

ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ