

7. Jameson F. Signatures of the visible. — N.Y.: Routledge, 1990. — 180 p.
8. Jameson F. The ideologies of theory: essays 1971-1986. — Minneapolis: University of Minnesota Press, 1988. — 164 p.
9. Jameson F. Late Marxism: Adorno, or, the persistence of the dialectic. — London; N.Y.: Verso, 1990. — 234 p.
10. Jameson F. The prison-house of language; a critical account of structuralism and Russian formalism. — Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1972. — 256 p.
11. Горных А. Повествовательная и визуальная форма: критическая историзация по Фредрику Джеймисону. 2010. URL: <http://photounion.by/klinamen/fila13.html> (дата обращения: 01.03.2010).
12. Барт Р. Camera lucida. — М.: Ad Marginem, 1997. — 223 с.
13. Рыклин М.К. Роман с фотографией. Послесловие // Барт Р. Camera lucida. Комментарий к фотографии. — М.: Ad Marginem, 1997. — С. 218–223.
14. Мещеркина-Рождественская Е. Визуальный поворот: анализ и интерпретация изображений // Интер. — 2007. — № 4. 2010. URL: http://www.ipras.ru/cntnt/rus/novosti/novosti_na/n354.html (дата обращения: 01.04.2010).
15. Петровская Е. Непроявленное. Очерки по философии фотографии // <http://www.club366.ru/books/html/47530.shtml> (дата обращения: 01.03.2010).
16. Бурдьё П. Физическое и социальное пространства: проникновение и присвоение // Бурдьё П. Социология политики: Пер. с фр. / Сост., общая редакция и предисл. Н.А. Шматко. — М.: Socio Logos, 1993. — С. 25–85.
17. Петровская Е. Непроявленное. Очерки по философии фотографии. — М.: Ad Marginem, 2002. — 207 с.

Поступила 07.04.2010 г.

УДК 008

КИБЕРАДДИКТ: ОБРАЗ ЧЕЛОВЕКА ИГРАЮЩЕГО В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Н.А. Лукьянова, Э.Н. Камышев, А.С. Денисюк

Томский политехнический университет
E-mail: Lukianova@tpu.ru

Статья посвящена анализу способов конструирования реальности человеком играющим, выступающим в современной культуре в образе «кибераддикт», опираясь на положения теории интерпретант Ч.С. Пирса и концепцию символизма в трактовке А.Н. Уайтхеда и С. Лангер.

Ключевые слова:

Человек играющий, знак, интернет-пространство, коммуникативные стратегии, символизм.

Key words:

Person playing, sign, internet-space, communication strategies.

Человек и современные коммуникационные средства связи сегодня сосуществуют в тесной взаимосвязи. То, что компьютер стал частью существования человека, очевидно. Компьютеры сопровождают нас на протяжении всей жизни, и в этой ситуации человек вступает с ними в своеобразную игру.

С нашей точки зрения, игровая деятельность в современной социокультурной реальности, в особенности в Интернет-пространстве, является в большей степени коммуникативно-семиотическим процессом. Поскольку в ней находит отражение заключенный в побуждении человека к действию визуальный образ. Оценивая с позиции теории познания игровую деятельность, можно сказать, что мы обращаемся к способности человека мыслить и опосредовать свою мысль знаком. В этом рассуждении мы опираемся на рассуждения о знаке американского философа Ч.С. Пирса [1].

В центре метафизики Ч.С. Пирса находятся, по крайней мере, три утверждения: о случайности (учение о тихизме), о существовании трех модусов бытия (возможности, действительности и реально-

сти), об эволюции законов. Таким образом, в своих исследованиях Ч.С. Пирс стремился к гносеологической всеобщности и метафизической универсальности, именно в этом мы видим значимость работ Ч.С. Пирса для исследования проблем, возникающих в современной культуре.

Знак, в трактовке Ч.С. Пирса, является сложной и многогранной категорией. В своих рассуждениях Ч.С. Пирс придерживался «пансемиотического» взгляда на мир («всякая мысль есть знак») [1. С. 182]. Подобный пансемиотический взгляд является основой знаменитого утверждения Ч.С. Пирса о том, что всё имеет семиотическую природу: мышление, познание и даже сам человек. Согласно Ч.С. Пирсу, деятельность мысли призвана осуществить переход от реально мотивированного сомнения к твердому верованию. При этом сомнение, верование и привычка — определенные психологические состояния, возникающие в процессе познания и мышления. Посредством интерпретации человек может делать последовательные выводы, способные сделать его идеи ясными, формирующими его идентичность. Сомнения возни-

кают в результате активной познавательной деятельности человека. Это осознание отсутствия правила действий с вещью при потребности в обладании таковым. Сомнение причиняет раздражение, вызывает борьбу, направленную на достижение верования. В свою очередь, верование есть не сиюминутное состояние сознания. Это привычка ума, длящаяся определенное время, оно (верование) осознаваемо, оно кладет конец раздражению, вызванному сомнением, оно влечет за собой установленные правила действия (привычки) с вещью. Посредником в данном процессе является знак.

Ч.С. Пирс стремился найти семиотическое «единство согласованности», иллюстрируя свою мысль следующим высказыванием: «Подобно тому, как мы говорим, что тело находится в движении, а не движение в теле, мы обязаны сказать, что мы находимся в мысли, а не мысли в нас» [2. С. 182]. Для него согласованность представляется как принадлежность любого знака в той степени, в какой знак представляет собой знак. В силу этого, сделан вывод, что в сознании человека нет такого элемента, которому не соответствует нечто в слове. Такова особенность, в том числе игрового действия, что особенно ярко проявляется в современных процессах визуализации социокультурной реальности. В таком контексте процесс преобразования воображаемой предметной реальности в визуализированную социокультурную реальность выражается в поэтапном семиотическом конструировании собственной социокультурной реальности. Способность перейти в воображаемый план и в нем строить действие, которое будет способом существования в придуманном мире, является вместе с тем и ее результатом.

Современные компьютерные игры все более точно копируют реальность. В таком контексте можно сказать, что особенностью современного конструирования социокультурной реальности является то, что объектом выступает мир опосредованный компьютером. При этом в данном процессе компьютер выступает не только как вспомогательное средство в межличностной коммуникации, а как своеобразный инструмент конструирования.

Именно такое понимание дает нам основание утверждать, что компьютерная игра является своеобразным способом «аддиктивной реализации», этот психологический термин означает, что формируется новая идентичность человека, признаком которой становится «уход от проблем». В современной социокультурной ситуации аддиктивность приобретает новые признаки, а именно уход от реального мира в виртуальный мир. Человек в такой реальности находит себя в образе «кибераддикт». Он погружается в игру, достигает в ней определенных успехов, тем самым реализует (виртуально) большую часть имеющихся потребностей. Термин «кибераддикт» отражает желание человека, посредством игры, уйти от своих проблем. В игре: он сильный, смелый, вооруженный, успешный и пр.

Такие люди есть в любом обществе, однако в современной культуре данным термином описывается человек, который в качестве способа ухода от реальности выбирает Интернет, а точнее, компьютерные игры.

Целью данной статьи является определение способов конструирования реальности, которые выбирает человек играющий, выступающий в современной культуре в образе «кибераддикт». Подчеркнем, что человек играющий в наших рассуждениях идентичен концепции «*homo ludens*», предложенной Й. Хейзинга. Данная концепция становится особенно актуальной сегодня, поскольку в современных компьютерных играх происходит путаница игры и серьезного (Й. Хейзинга ввел термин «пуелиризм», что означает смещение: сама жизнь не серьезна, игра и есть жизнь).

Анализ способов конструирования реальности посредством игровой деятельности в Интернет-пространстве мы проведем, опираясь на положения теории интерпретант Ч.С. Пирса и концепцию символизма в трактовке А.Н. Уайтхеда и С. Лангер, что позволит ответить на вопрос, как некоторая идея, получившая знаковое воплощение в процессах коммуникации, способна изменить представление о реальности «игры» и образе человека в нем.

В процессе конструирования, на основании теории сомнения-веры Ч.С. Пирса, мы выделяем три этапа семиотического осмысления реальности. Тем самым, подчеркивается как увлечение Ч.С. Пирса знаками в их многочисленных формах непротиворечиво сочетается с его интересом к процессам познания (в которых были важны такие психологические состояния как сомнение, вера и привычка), что дает основание сделать вывод об этапах «жизни» знака в процессе коммуникации как познавательной деятельности активного субъекта.

Первый этап, основан на такой категории бытия и познания как Первичность (*категория, как то, что является наличным сознанию независимо от соответствия реальной вещи — Н.Л.*). В ней устанавливается возможность существования знака в коммуникациях. При этом возникает раздражение, причиненное сомнением, что вызывает борьбу на достижение верования. Итогом данной процесса является формирование непосредственной интерпретанты. В категории Вторичности определяются условия существования знака в коммуникациях в его базовой оппозиции и дружности к другим знакам. Осуществляется переход от реально мотивированного сомнения к твердому верованию. Определяются отношения и связи, представляющие знак в действительности. Итогом семиотического осмысления на этапе Вторичности является динамическая интерпретанта. Сущность верования заключается в установлении привычки или осознании правила действия при потребности в обладании таковым. Это есть категория Третичности — сеть связей, в которых любая реальность обретает свои характерные черты, что находит свое воплощение в уве-

ренности, выражающей себя в определенных правилах действий относительно знака как объекта мысли. Итак, третий шаг в изменении формы знака связан с определением тех норм, согласно которым знак существует в коммуникативном пространстве, формируется финальная интерпретанта.

Понятие интерпретанта является ключевым в исследованиях Ч.С. Пирса. Она есть некоторая идея, возникающая в сознании человека на основе истолкования первоначального знака. Подчеркнем, что непосредственная интерпретанта — это интерпретанта, какой она «обнаруживается в самом знаке» [3. С. 15]. Это некоторое схватывание системного, социально нормированного содержания интерпретируемого знака. Непосредственная интерпретанта указывает на определенное свойство знака, согласно которому интерпретируемость существует еще до того, как знак достиг интерпретатора. Динамическая интерпретанта — это «фактическое действие знака», то действие, которое происходит в самом акте интерпретации [3. С. 15]. Финальная (нормальная, эвентуальная, или последняя) интерпретанта и концепция динамического объекта тесно связаны, поскольку, по сути, это два аспекта одного знания. Следовательно, конечной интерпретантой становится «целенаправленно (*deliberately*) формируемый результат, который собственно знаком не является, поскольку это тот результат интерпретации, которого должен добиться каждый интерпретатор, если только знак достаточно исследован» [3. С. 15].

Таким образом, учение Ч.С. Пирса о категориях познания является способом установления семиотических отношений в любой вообразимой реальности посредством определения того, в каком качестве знак участвует в коммуникациях. Знаки самых разнообразных форм становятся средством познания, поскольку могут быть интерпретированы и порождают интерпретанты в сознании своих интерпретаторов. Эволюционный путь знака к Третичности заключается в стремлении семиозиса через Третичность сформировать способ взаимодействия человека с миром вокруг него.

На основании вышесказанного нами будут определены коммуникативные стратегии конструирования социокультурной реальности. Человек в качестве человека играющего в коммуникациях, находится в положении художника, который пишет огромную картину: если он подходит к картине очень близко, то он не видит ее в целом, если он отходит слишком далеко, то он видит целое, но не может пользоваться кистью. В результате художнику ничего не остается, кроме как ходить назад и вперед, чтобы прийти к смысловому восприятию картины, то есть прийти к созданию смыслов в коммуникациях, что позволяет увидеть целостность мира вокруг себя и себя в этом мире.

Подчеркнем, что мы различаем собственно символ в его семиотической трактовке (символический знак) и символ — способность мыслить что-

либо в априорных, рациональных формах при отсутствии реального существования объекта. В первом случае, это «знак, связь которого с его объектом не основана ни на сходстве, ни на непосредственной связи, а вменена (*inputed*), или приписана, соглашением или привычкой (законом)» [5. С. 470]. Во втором случае, это символическая функция сознания. Протекание в сознании человека символических процессов порождает потребность человека в их «выходе», реализации в коммуникативном акте. В этом состоит основное отличие символа от символического знака. «Ценность символа в том, что он служит для придания рациональности мысли и поведению и позволяет нам предсказывать будущее» [6. С. 116]. Животные могут оперировать знаками (символическими знаками), но никогда не смогут понять символ, поскольку в символе «схлопывается» время: прошлое, настоящее и будущее: «Как» в нашем настоящем опыте должно соответствовать «чему» в нашем прошлом. Наш опыт возникает из прошлого: он обращается к цели и имеет целью презентации одновременно», отмечал А.Н. Уайтхед [7. С. 45].

Без сомнения, проблема символа в философской мысли неоднозначна. В семиотической концепции символа собственно символ понимается как разновидность знака в отношениях со своим объектом. О таком понимании, в том числе, писал и Ч.С. Пирс. Но его заслуга не только в разработанной им классификации знаков, но и в том, что он рассматривал знаки в русле феноменологических представлений, пытаясь обнаружить принцип их работы «изнутри». И именно эта идея, с нашей точки зрения, легла в основу представления о символизме А.Н. Уайтхеда.

А.Н. Уайтхед подчеркивает, что наша способность восприятия непосредственного развития несравнимо больше, чем восприятие смысла. В исследованиях Э. Кассирера также поднимается проблема символического познания. Функциональное деятельностное бытие человека рассматривается как символическое бытие: человек живет в мире им самим созданных символов. Ключевой характеристикой человека здесь является его способность к символизации, действия человека управляются представляющими их символами.

Американский философ Сьюзен Лангер была ученицей А.Н. Уайтхеда и поклонницей творчества Э. Кассирера. Вслед за Э. Кассирером она рассматривает человека как животное, производящее символы. Как для Э. Кассирера, так и для С. Лангер проблема конструирования мира с помощью символических форм есть проблема познаваемости мира. Она говорит, что несомненная заслуга Э. Кассирера заключается в том, что он предложил новый способ видения искусства в связи с другими аспектами человеческой культуры. Э. Кассирер сделал понятие символа предельно широким: с «символическими формами» он связывал всю духовную деятельность человека: язык, науку, миф, религию, ис-

кусство. Для Э. Кассирера символ обладает универсальной значимостью благодаря двум сочетаниям: универсальность и изменчивость. Однако, как отмечает К.А. Свасьян, ««философия символических форм» выясняет *как*» процесса символизации (в ряде мест блистательно); слабость и уязвимость ее в неопознании того, *что*» при этом открывается» [8. С. 204]. Именно в методе Кассирера («анализ-становление» — «Werden-Analyse») заложена, по словам К.А. Свасьяна, противоречивость его теории, поскольку «в термине этом скрещены две крайности: крайность развития и крайность изоляции. Можно уже с самого начала выделить два основополагающих методических принципа «Философии символических форм»: 1. Всякая отдельная форма значима и осмыслена лишь в той мере, в какой она указывает на другие формы и находится в систематической связи с ними. Понять форму значит понять ее в комплексе всех форм и на фоне их сквозного развития. 2. Ни одна форма не может быть понята через другую форму, но всякая форма должна быть понята лишь через самое себя» [8. С. 93]. Такое понимание символа дает осмысление того, *как* рождается тот или иной смысл символа, но не раскрывает понимание того, *что* будет результатом такого осмысления, так как смысл символа не дан, а задан и раскрывается в динамике его восприятия как первичной потребности, присущей человеку. Именно в этом С. Лангер не соглашается с Э. Кассирером, утверждая, что символ есть спонтанное проявление человеческой природы, а не априорная логическая структура. Однако, вслед за Э. Кассирером С. Лангер настаивает на том, что эти вне-научные области человеческой жизни и опыта носят, тем не менее, интеллектуальный характер (то есть символический — Н.Л.) и могут быть предметом философского исследования.

Продолжая исследования символа в традициях философии А.Н. Уайтхеда, С. Лангер отмечает, что символизация — это не просто «форма духовной адаптации» [9. С. 470], как ее понимал Э. Кассирер. Символы, по сути, — это интеллектуальные инструменты, следовательно, они не могут быть сведены только к ощущениям или эмоциям [10. С. 348]. С. Лангер рассматривает символизм как важнейшую, глубоко органичную властную потребность [11], которая воплощает потребность и потенциал символизации. «Символическая функция — одна из первичных в человеческой деятельности, подобно питанию, ориентации в пространстве, передвижению. Она является фундаментальным и постоянным процессом человеческого ума» [11]. Мышление — это символический процесс. Посредством символических форм человек может постигать мир и упорядочивать окружающий его хаос. Однако процесс символического преобразования нуждается в завершении во внешнем действии. Это может быть речь, наука, ритуал, смех и пр.

Таким образом, символизация становится не средством для общения или удержания объектов в

мышлении, а целью и способом существования. Действительность была бы для нас непознаваемым хаосом без системы действенных и реальных символов. Поскольку символ специфически перерабатывает действительность, он является определенным пониманием, или интерпретацией. Тем самым, для А.Н. Уайтхеда символизм более фундаментальное понятие, чем отдельный символ, поскольку мир, обретший символический строй, прежде всего, в языке, сделался более осмысленным, более важным для всех специфически человеческих видов деятельности, нежели сырой «внешний» мир, безгласно воспринимаемый чувствами.

В данной интерпретации цель символического осмысления действительности не власть над миром, а власть над самим собой, освобождение от страха и незнания, иначе говоря, устранение сомнения. Таким образом, концепция символизма А.Н. Уайтхеда существенно отличается от философии символических форм Э. Кассирера тем, что он исследует символизм в контексте различных компонентов восприятия. В целом он исходит следующего понимания: «человечество ищет символ, чтобы выразить себя», а «среди отдельных видов символизма, служащих этой цели, на первое место мы должны поставить язык» [7. С. 46, 49]. При использовании языка возникает двойное символическое отношение: от вещей — к словам со стороны говорящего, и от слов — обратно к вещам со стороны слушающего [7. С. 13].

Способность человека к символизации является своеобразным инструментом проникновения в фундаментальные структуры человеческой деятельности, миф, язык, искусство, науку, поскольку символ в его широком понимании начинает нечто означивать, а это и есть основная функция семиозиса в процессах коммуникации. Такое видение дает нам основание утверждать, что символические инструменты культуры могут быть не только способом или средством освобождения и творческого развития человека, но и средством манипулирования человеком и его порабощения.

На этом основании нами сделан вывод о существовании двух коммуникативных стратегий конструирования социокультурной реальности. Опираясь на исследования А. Уайтхеда и С. Лангер, первую коммуникативную стратегию мы условно обозначим как «дискурсивный символизм» (термин С. Лангер). Может быть, это не очень удачное название для стратегии, однако, как мы полагаем, в нем отражается ключевое свойство коммуникации — способность человека вербализовать смыслы. Человек может спросить обо всем, что выражает язык. В этом проявляется коммуникативная функция языка — законы дискурсивного мышления, такого мышления, посредством которого мы имеем возможность свои идеи выстраивать в ряд, как бы надевать их друг на друга в определенной «оболочковой линии» [11]. Дискурсивный символизм, таким образом, связан с коммуникативной

функцией языка, со словом. Дискурсивность означает способность выстраивать знания, идеи в отдельные ряды, цепочки, линии с помощью языка.

В данном случае речь идет не об истинности или не истинности высказывания, а о свойстве дискурсивности языка как дискурсивной форме познания, передаваемой с помощью слов. С такой точки зрения, это создает возможность для постижения смыслов культуры. Благодаря свойству генерализировать смыслы, обобщать их посредством символизации мира, мы способны конструировать мир с помощью символических форм, и именно в этом проявляется символический характер познавательной деятельности.

Проблема же заключается в следующем: наряду с дискурсивным символизмом, как пишет С. Лангер, — в нашей реальности существует другой тип символизма, роль которого принижается или игнорируется. «Разум, — говорит С. Лангер, это скользкий субъект; если одна дверь закрыта, он ищет или даже взламывает другой вход в мир; если одна символика является неадекватной, то он хватается за другую. <...> Потому, что существует неисследованная возможность подлинной семантики за пределами дискурсивного языка» [11]. Речь идет о символах, не нуждающихся в технике дискурсивного анализа, так как они проявляются в мифах, эмоциях, сновидениях и пр., то есть в иррациональности нашего сознания. Этот тип символизма С. Лангер назвала «недискурсивный», или «презентативный символизм», следуя концепции А.Н. Уайтхеда о перцептивных формах — «презентативная непосредственность» и «каузальное воздействие».

Понимание способов формирования двух типов символизма, которые мы рассматриваем как коммуникативные стратегии дает возможность раскрыть два способа конструирования социокультурной реальности с целью выяснения того, каким образом человек играющий существует в игровом пространстве сети Интернет.

В стратегии «дискурсивный символизм» присутствует последовательность прохождения последовательных трех этапов при конструировании социокультурной реальности. Одновременно, видение поэтапности семиотического конструирования социокультурной реальности позволяет увидеть симптом искажения знаковой составляющей современных социокультурных коммуникаций, а именно отсутствие динамической интерпретанты в процессе формирования финальной интерпретанты, что является признаком стратегии «презентативный символизм». Другими словами, в конструировании окончательного мнения относительно знака, который является бесконечно интерпретируемым, не происходит отсылка к другости, не устанавливаются взаимозависимости от других интерпретант, существующих в коммуникативном пространстве. Сомнения одномоментно становятся правилом существования. Имплицитное знакомство со знаком определяет правило поведения, как, напри-

мер, если бы работодатель принимал работника на работу, только посмотрев ему в глаза и даже не прочитав резюме или предварительно не побеседовав.

Потенциальность осуществления стратегии «презентативного символизма» в современной культуре обусловлена тем, что, живя в быстро меняющемся, фрагментарном мире, мы ощущаем его целостность, для нас он ясен и понятен. Но это лишь иллюзия. Можно сказать, что мы живем в «логике мифа». Это заставляет нас вспоминать и реконструировать снова и снова, искать пути к истокам нашей памяти. Сегодня миф становится способом высказывания — коммуникативной системой в компьютерных «играх». Пространство игры конструируется из фрагментов, часто не связанных между собой причинно-логическими цепочками. Это и есть способ реализации коммуникативной стратегии «презентативный символизм». Установление тождества созданного образа изменениям социальной структуры и есть этап логического определения, который отсутствует в стратегии «презентативного символизма».

Иными словами, для человека играющего знания о новой реальности выстраиваются в логике коммуникативной стратегии «презентативного символизма», когда идея представляется моментально, это картина-образ. Презентативная символика по своей природе непереводима в дискурс и сегодня является продуктом массовой коммуникации. Так, на экране телевизора этот специфический дискурс разворачивается в виде мозаики презентативных символов, которые для многих людей оказываются источником информации о мире.

В игре, в которой человек участвует в образе «кибердикт», виртуальная реальность функционирует по законам символизма, а точнее, в коммуникативной стратегии «презентативный символизм». В процессе игрового действия образы вещей приобретают значимость без соотносимости с другими вещами реальности. Все понятно и ясно. Достигнута определенная степень ясности относительно действий с ними. Игра становится способом действия в жизни, а не только в воображаемой ситуации. Такой процесс начинается в ощущении знака и его места в пространстве игры. Причем знак понимается в самом широком смысле слова, как нечто, что может быть интерпретировано. Семиотическое осмысление реальности возможно не только в реальности, которая нас окружает, но и в виртуальной реальности. Это и есть, то воображаемое, которое способно оказать воздействие на действия игрока, на его осознание идентичности в этом мире. Это и есть специфика коммуникативной стратегии конструирования реальности «презентативный символизм». Для человека в образе «кибердикт» такой способ конструирования становится основным способом существования в реальности.

Исследование выполняется в рамках федеральной целевой программы «Научные и научно-педагогические кадры инновационной России» на 2009–2013 гг.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Пирс Ч.С. Принципы философии. — СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2001. — Т. 2. — 313 с.
2. Апель К.-О. Трансформация философии. — М.: Логос, 2001. — 338 с.
3. Нёт В. Чарльз Сандерс Пирс // Критика и семиотика. — 2001. — Вып. 3–4. — С. 5–32.
4. Колапьетро В. Пирс Ч.С. 1839–1914 // Американская философия. Введение. — М.: Идея-Пресс, 2008. — С. 121–156.
5. Эко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста. — СПб.: Симпозиум, 2005. — 412 с.
6. Якобсон Р.О. В поисках сущности языка // Семиотика. — М.: Радуга, 1983. — С. 111–129.
7. Уайтхед А. Н. Символизм, его смысл и воздействие. — Томск: Водолей, 1999. — 64 с.
8. Свасьян К.А. Философия символических форм Э. Кассирера. Критический очерк. — Ереван: Изд-во АН АрмССР, 1989. — 238 с.
9. Кассирер Э. Избранное. Опыт о человеке. — М.: Гардарики, 1998. — 779 с.
10. Ричард Х.И., Лангер С.К. 1895–1985 // Американская философия. Введение. — М.: Идея-Пресс, 2008. — С. 334–354.
11. Лангер С. Философия в новом ключе: исследование символического разума, ритуала и искусства. — М.: Республика, 2000. — 287 с.

Поступила 30.03.2010 г.

УДК 316.733

ДИНАМИКА ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТИРОВ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ КАК ОСНОВА ПЕРЕХОДА К ЭСТЕТИЧЕСКИМ НОВАЦИЯМ

О.В. Солодовникова

Томский политехнический университет
E-mail: sol@tpu.ru

Рассмотрена трансформация культурных ценностей в современной культуре, показано влияние мобильности современной культуры на формирование нового образа человека. Сделан вывод о том, что событие играет роль одной из главных категорий культуры, влияя на формирование эстетического сознания. Раскрыта двойственность современной культуры, показано, как ирония представляет текстуальность, а юмор — перформативность культуры.

Ключевые слова:

Новые культурные ценности, новый образ человека, мобильность, дискретность, фрагментарность, событие как культурная категория, эстетическое сознание, юмор, ирония, текстуальность, перформативность.

Key words:

New cultural values, the new human image, mobility, discreteness, fragmentariness, event as the cultural category, esthetic mind, humor, irony, textuality, performativity.

Современные культурные процессы определяют масштабную переоценку ценностей, в свою очередь определяющей направленность цивилизационных процессов. Сам образ человека претерпевает значительные изменения, требует иных подходов к своему рассмотрению, что в свою очередь заставляет искать иные категории для описания культурных ценностей и, соответственно, образа человека.

В ситуации исчерпанности эстетического модерна и кризиса исторического сознания универсальный инструментальный разум не выполняет свою функцию. Осмысление новых нелинейных процессов мирового развития, вероятность глобальной катастрофы, выражающейся в возможности разрушения как внешнего мира человека в результате неразумного применения ядерной энергии или экологического кризиса, так и внутренней структуры человека в результате вторжения в генетическую сферу, детерминирует разрушение старых

и возникновение новых культурных ценностей и новых моделей поведения человека.

В предыдущих культурных проектах (традиционном и проекте модерна) человек понимался из идей предзаданной сущности и самоидентичности. Самоидентичность индивида была само собой разумеющейся, не подвергающейся сомнениям и основывалась на едином и абсолютном основании. Это связано с исторически понимаемым соотношением между частью и целым. Для древних греков мир был целостен, части мира имели значение только в составе целого. Для христиан в любом творении проглядывал бог, его триединость только подчеркивает целостность. Со стремительной специализацией в современную эпоху мир начинает распадаться на части, на различные образы. Не избежал процесса секуляризации, дробления на части и сам человек — он рассматривается с различных позиций, несовместимых друг с другом.