DOI: 10.17117/na.2015.08.1411

Поступила (Received): 23.08.2015

<http://ucom.ru/doc/na.2015.08.1411.pdf>**Черных О.П.****Массовая культура как стремление
к символизации, симуляции и обмену****Chernykh O.P.****Mass culture as aspiration to symbolization,
simulation and an exchange**

Статья посвящена открытым проблемам информационного (постиндустриального) общества. Отмечаются качественные изменения в культуре общества. Обозначаются причины и последствия информационного воздействия

Ключевые слова: массовая культура, информационное общество, симуляция, Бодрийяр

Article is devoted to open problems of information (post-industrial) society. High-quality changes in culture of society are noted. The reasons and consequences of information influence are designated

Key words: mass culture, information society, simulation, Baudrillard

Черных Оксана Павловна

Кандидат философских наук, доцент

Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова

Челябинская обл., г. Магнитогорск, пр. Ленина, 38

Chernykh Oksana Pavlovna

Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor

Magnitogorsk state technical university named G.I. Nosov

Chelyabinsk reg., Magnitogorsk, Lenin ave., 38

Культура информационного общества довольно легко идентифицируется по количеству информационных феноменов. В повседневной жизни наблюдается чрезвычайное увеличение информации в социальном обращении. Огромное количество компьютеризированных игр и продуктов «виртуальной реальности». Многоканальное телевидение, улучшенное видео-, кабельными, спутниковыми и компьютеризированными технологиями. Кинотеатры всё ещё актуальны, но также люди охотно берут видео из проката, покупают диски магазинах, в том числе и сетевых, обмениваются фильмами на Интернет-форумах, просматривают в online-кинотеатрах. Прогуливаясь по любой из улиц практически невозможно не встретить информационные рекламные вывески или рекламные щиты. Компакт-диски, радио, телевидение, Интернет делают всё более доступными музыку, поэзию, драму, литературу для широких кругов общественности. Газеты также доступны широкому кругу общественности. Макулатурная бесплатная почта поставляется в жилые дома ежедневно и т.д.

Информационное воздействие всепроникающее и не сводится к простой констатации таких явлений как телевидение, радио, игры и СМИ. Перечисленные информационные средства подразумевают ещё и то, что на их информа-

ционные сообщения мы можем ответить, а можем и не ответить. Но, на самом деле информационная окружающая среда более близкая и убедительная, чем мы предполагаем. Можно, к примеру, рассмотреть, различные информационные симуляции (от одежды и прически до фигуры и речи), над которыми люди постоянно работают и следят, т.к. это отражается на том, как люди себя ощущают в обществе. Размышления о сложностях моды, о хитрости всех путей, с помощью которых мы создаём себя для повседневной презентации обществу, мы понимаем, что социальное общение в наше время предполагает бóльшую степень информативности, чем ранее.

Мы существуем сейчас в информационно насыщенной окружающей среде. Это означает, что жизнь сконцентрирована вокруг символизма, вокруг попыток обмена сообщениями и товарно-денежного обмена. Именно в подтверждении этого потока знаков и смыслов исследователи информационного общества пришли к мысли о том, что мы вступили в новую эпоху, где всё, что мы видим, симулируется. Нами рассматривались ранее психологические и гносеологические особенности человеческого бытия в информационной среде [1, 2].

Открытой проблеме информационной культуры видел Жан Бодрийяр, а затем его последователь Марк Постера. Черты постмодернистской культуры Ж. Бодрийяр описывает через концепцию симулякров [3]. По его мнению, проблема новой культуры заключается в том, что общество стало зависеть от моделированных объектов и мы потеряли связь с реальным миром, способность распознавать искусственное и природное. В ходе эволюции культуры модель, призванная отражать реальность (также как карта призвана отражать реальную территорию), стала онтологически опережать реальность и подменять её. Это так называемая прецессия симулякров, – третий порядок симулякров, где симуляция предшествует реальности и определяет её. Причиной этого явилось массовое производство и распространение копий в XIX веке. К примеру, фотография так хорошо подражает реальности, что угрожает заменить её (это второй порядок симулякров). Первый порядок симулякров существовал до современного периода, когда образ был маркером реальности и распознавался как иллюзия. По сути, это уход от образа к подмене, от таинства к колдовству, от добра ко злу.

Бодрийяр указывает на ряд явлений в современной культуре, которые объясняют потерю границы между реальностью и симулякром. Первое, это медиа-культура: современные СМИ помимо передачи информации озабочены навязыванием медийных образов, которые отдаляют нас от потребностей собственного тела и окружающего мира и делают потребителями рекламных товаров. Второе, это обмен как ценность. Деньги стали всеобщим эквивалентом (в реальном мире используется пот и слезы) и вещи утратили свою реальную ценность. Мы даже стали думать о нашей собственной жизни в денежном выражении: сколько стоит моё время? Как моё демонстративное потребление определяет меня как личность? Третье, это многонациональный капитализм. Вещи, которые мы используем, – продукты сложных промышленных процессов, отдаляющих нас от реальности потребляемых товаров. Теряется материальная связь с рабочим, который становится всё более невидимым для потре-

бителя торговых точек и сети Интернет. Также в мире транснациональных корпораций не существует национальной идентификации. Нас идентифицирует только денежный капитал. Большинство потребителей не знают, как выглядят продукты в реальной жизни: к примеру, как выглядит растение, на котором произрастает кофейное зерно? Четвёртое, это урбанизация. Развивая отдельные участки пространства, мы теряем контакт с природой. О природных пространствах говорят насколько они «подлинны» и «защищены» в отличие от городской «реальности». Всё чаще общение с природой заменяется на созерцание природы. Пятое, это язык и идеология. Тонкости языка скрывают «реальность». Постмодернизм использует идеологию как поддержку в восприятии реальности. Нет ничего вне идеологии и вне языка. Поэтому мы настолько зависим от языка в структурировании наше восприятия, что любое представление о реальности – это всегда уже идеологическая форма, построенная на симулякрах.

Список используемых источников:

1. Емельянов М.А., Черных О.П. Психологическая «онтология» виртуальной реальности // Социально-гуманитарные знания. 2012. № 10. С. 172-179.
2. Черных О.П. Критика рациональности информационной культуры // Вестник Московского университета. 2011. № 2. С. 41-52.
3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула, 2013. 204 с.

© 2015, Черных О.П.

Массовая культура как стремление к
символизации, симуляции и обмену

© 2015, Chernykh O.P.

Mass culture as aspiration to symbolization,
simulation and an exchange