

## КОНСТРУИРОВАНИЕ ИДЕНТИЧНОСТИ ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ СОВРЕМЕННЫХ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ТЕНДЕНЦИЙ

*Фурса И. А., г. Минск*

Доминантами информационного общества являются процессы информатизации, глобализации и виртуализации. Эти явления выступают не просто источником социальных трансформаций, но являются частью человеческого бытия, онтологическими основаниями современного общества, так как большинство происходящих в социальном пространстве явлений и процессов сегодня принято рассматривать с позиции дихотомии «электронный / традиционный», «глобальный / локальный», «виртуальный / реальный». Для того чтобы подчеркнуть доминантный характер процессов информатизации, глобализации, виртуализации воспользуемся термином «мегатренды современности». Данное понятие означает некие процессы (тенденции), масштабные и длительные во временном плане, затрагивающие развитие всех сфер жизнедеятельности общества [2, с. 235]. Важно подчеркнуть, что теоретически процессы информатизации, глобализации, виртуализации рассматриваются обособленно, однако мегатренды формируют базисные характеристики информационного общества, взаимодействуя и взаимообуславливая друг друга, обнаруживая при этом интегративное действие и кумулятивный эффект. Совокупное действие процессов информатизации, глобализации, виртуализации, являющихся следствием информационной и технико-технологической революций, определяет кардинальные изменения в событийной жизни общества, трансформируя все измерения социальной жизни, которые сопровождаются революцией индивидуального сознания.

Информатизация представляет собой уже не процесс применения информационных средств и технологий во всех сферах деятельности человека (Р. М. Юсупов, В. П. Заболотский) [5, с. 19], а «системно-деятельностный процесс овладения информацией как ресурсом управления и развития с помощью средств информатики с целью создания информационного общества и на этой основе – дальнейшего продолжения прогресса цивилизации» (А. Д. Урсул). В логике подхода к определению содержания информатизации Урсулом лежит понимание диалектического взаимодействия трех

процессов: медиатизации, компьютеризации и интеллектуализации. Создание и использование инновационных технологий при таком подходе не является самоцелью, а выступает средством оптимизации условий жизни и возможностью совершенствования человека.

Все известные подходы к осмыслению глобальных процессов можно условно вписать в рамки двух концептуальных схем: мир как гомогенизирующаяся среда, формируемое пространство универсальных экономических, политических, социальных, культурных взаимодействий, и мир как фундаментально гетерогенная структура, содержащая угрозу углубления мировых расколов и конфликтов [2, с. 193]. Информационный век в трактовке П. Химанена и М. Кастельса провозглашается глобальной, разнообразной и мультикультурной реальностью. Информационное общество может существовать и существует в виде множества общественных и культурных моделей, несмотря на то, что социальная динамика всех обществ определяет движение к обретению черт, присущих информационному обществу [4, с. 10-11]. То есть ключевой идеей является не доминирование одномерного представления (например, американской модели информационного общества, или т. н. модели Силиконовой долины) об общественной организации, а разнообразие вариантов и путей развития. В контексте сказанного, особенностью современного понимания феномена глобализации является его интерпретация как диалектического взаимодействия, неустойчивого равновесия разнонаправленных процессов. В этом смысле традиционный подход к глобализации как процессу всеобщей интеграции дополнен новыми акцентами, исходящими из логики исследования нелинейных процессов.

Виртуализация рассматривается как новый вектор трансформации общества, и обозначает переход различных основных видов деятельности в виртуальное пространство. Д. Иванов определяет информацию как «коммуникацию, операцию трансляции символов, побуждающих к действию», подчеркивая особое качество операциональности информации в современном мире. Значимую роль в современном мире играют виртуальные формы коммуникации. «Сущность человека отчуждается не в социальную, а в виртуальную реальность» [1, с. 360–374]. Виртуализация социокультурного пространства жизнедеятельности

человека на современном этапе ее развития описывается парадигмой Web 2.0, которая еще не получила однозначной концептуализации. Однако пока не предложено более удачного термина для воплощения наблюдаемых явлений в виртуальном медиaprостранстве, данное определение представляется вполне релевантным неологизмом. Web 2.0 объединяет особые принципы развития интернет-сообщества, репрезентацией которых являются распространенные сегодня феномены: растущая популярность общения в социальных сетях и сообществах, контекстная реклама, интерактивные рейтинги и опросы, блогосфера, иерархия вики-знания и т. п. Популярность данной парадигмы развития виртуального пространства, по мнению Н. Л. Соколовой, объясняется предоставлением возможности потребителям «генерировать медиаконтент и в известном смысле самим создавать масс-медиа» [3, с. 3]. Исследования новой социокультурной среды Web 2.0 отличается по следующим параметрам: интерактивные пользователи, опыт, иммерсия, медиа по типу «сделай сам», активные «со-участники» медиапроизводства, игра, прямая интервенция в текст (для сравнения им предшествовали соответственно: активная аудитория, интерпретация, наблюдение, централизованные медиа, медиапотребители, работа, интерпретация текста) (С. Basset) [3, с. 182].

Таким образом, совокупное действие базовых доминантных процессов информационного общества (виртуализации, информатизации, глобализации при учете кумулятивного их воздействия на социум и отдельную личность) приводит к образованию многомерной личности, свободно действующей в вихре многообразия навязываемых медиакультурой образов, что деактуализирует классический вариант понимания идентичности с его базовыми характеристиками цельности, стабильности, незыблемости основополагающих универсалий и приводит к единственно возможному неклассическому варианту конструирования идентичности (мозаичной модели идентичности), отличительными чертами которого становятся фрагментарность, неустойчивость, хаотичность.

### *Литература*

1. Иванов, Д. Общество как виртуальная реальность / Д. Иванов // Информационное общество / сост. А. Лактионов. – М.: Изд-во АСТ, 2004. – С. 353-427.
2. Мегатренды мирового развития / отв. ред. М. В. Ильин, В. Л. Иноземцев. – М.: Изд-во «Экономика», 2001. – 295 с.
3. Соколова, Н. Л. Популярная культура Web 2.0: к картографии современного медиаландшафта / Н. Л. Соколова. – Самара, 2009. – 203 с.
4. Химанен, П. Информационное общество и государство благосостояния: финская модель / П. Химанен, М. Кастельс. – М. : «Логос», 2002. – 224 с.
5. Юсупов, Р. М. Научно-методологические основы информатизации / Р. М. Юсупов, В. П. Заболоцкий. – СПб. : Наука, 2000. – 455 с.