

насець пад шыльдай чайных ці закусачных, так і хаты гаспадароў, якія дазвалялі прыезджым і мясцовым распіваць спіртныя напоі. Барацьба з гэтай з’явай фактычна падмяняла ідэю барацьбы з п’янствам і асаблівага поспеху, акрамя фіскальных прыбыткаў дзяржаве за кошт штрафаў, не прыносіла. Шкодным сталася і распаўсюджванне ідэі памеранага спажывання алкаголю. П’янства абвясчалася злом, толькі тады, калі пілі праз меру, што прывяло да фарміравання пабляжлівых адносін як да алкаголю, так і саміх аматараў гарэлкі.

Ліквідацыя традыцыйнай карчмы прывяла да значных змен ў традыцыі спажывання алкаголю. Карчма была не проста харчова-піцейнай установай, яна з’яўлялася месцам сустрэч, баўлення вольнага часу. Кантынгент карчмы рэгуляваўся сістэмай традыцыйных грамадска-сямейных адносін, якая абмяжоўвала доступ да гарэлкі жанчын, моладзі і дзяцей. Новая сістэма здымала гэтыя абмежаванні ў дачыненні да першых двух катэгорый.

Лічылася, што вынасны гандаль будзе спрыяць хатняму спажыванню, пад кантролем сям’і, але вынікам гэтага стала распаўсюджванне вулічнага п’янства. Гарэлку спажывалі часта тут жа каля крамы, з бутэлькі, без закускі, тым больш што гэтаму садзейнічалі бутэлькі малых памераў – «соткі» (120 г) і «кручкі» (60 г). Па трапным выразе Юрыя Верашчака (адзін з псеўданімаў Вацлава Ластоўскага) – «настаў час астраномаў» [1], а звычка спажываць алкаголь такім чынам захавалася і ў наш час. Акрамя непасрэднай шкоды для чалавека, які спажывае, вулічнае п’янства нясе яшчэ адну пагрозу – робіць спажыванне алкаголю адкрытым, бачным для іншых, павялічвае шансы сустрэчы, не заўсёды прыемнай з нецвярозым чалавекам. Шматлікія крыніцы паведамляюць і пра пашырэнне п’янства сярод дзяцей, прычым у большасці выпадкаў гарэлку яны каштавалі, дзякуючы бацькам дома [2, с. 79].

Асабліва востра пытанне росту п’янства стаяла ў гарадах. У сельскай мясцовасці насельніцтва, у пераважнай большасці, без уліку маргінальных элементаў, спажывала алкаголь па святах, ды з нагоды значных падзей. Штодзённае п’янства было немагчымым з прычыны неабходнасці вядзення гаспадаркі і недахопу сродкаў. Перад селянінам, асабліва ў перыяд актыўных гаспадарчых работ, праблема баўлення вольнага часу не з’яўлялася вельмі актуальнай, з прычыны адсутнасці апошняга. Гараджане і месцачкоўцы, асабліва з пралетарскай праслойкі, хатніх работ былі пазбаўлены, а даступнасць гарэлкі і адсутнасць танных магчымасцей здаровага баўлення вольнага часу спрыялі росту спажывання алкаголю. У гарадскім асяроддзі часта адсутнічалі і сямейныя абмежаванні, аўтарытэт бацькі-патрыярха ва ўмовах малой сям’і, якая пераважала ў гарадах, не дзейнічаў. Новыя ўмовы жыцця вызначалі новае асяроддзе, звычкі, дзе алкаголь рабіўся звычайнай з’явай.

Значна павялічылася спажыванне алкаголю пасля 1907 г. Некаторыя тагачасныя беларускія дзеячы (Язэп Лёсік, Цішка Гартны) звязвалі гэта са своеасаблівым сацыяльным пратэстам, які быў выкліканы крушэннем надзей на пазітыўныя змены ў жыцці, якія нарадзіліся падчас рэвалюцыі: *«Пока існуе такі парадак, дзе людзям і тхнуць нельга, поки і праменні радасці блішчаць толькі ў гарэлцы, да той пары шынкі не звядуцца, нават калі на ўсім свеці іх закрыць – няма карысці»* [3]. Рост п’янства суправаджаўся ростам пашырэннем азартных гульняў, хуліганства і ўзмацненнем сацыяльнай напружанасці ў грамадстве.

Праблема алкагалізацыі грамадства актуальна і ў пачатку ХХІ ст. Вывучэнне ранейшага, хай і не зусім удалага, вопыту арганізацыі барацьбы з п’янствам можа дапамагчы ў распрацоўцы новых праграм і засцерагчы ад памылак мінулага, тым больш, што тут назіраюцца яскравыя паралелі. Сёння ўжо параўнанне спажывання алкаголю паміж горадам і вёскай, у адрозненне ад мінулага стагоддзя, будзе не карысць апошняй, але шмат якія з’явы – вулічнае п’янства, пабляжлівыя адносіны да алкаголю, адсутнасць сацыяльнага кантролю і ўпэўненасці ў будучым застаюцца актуальнымі.

ЛІТАРАТУРА

1. *Верашчака, Юры* Крыху з гісторыі п’янства / Юры Верашчака // Наша Ніва. – 1914. – 1 мая. – С. 2–3.
2. *Багдановіч, А. І.* Навуковая і культурна-асветніцкая дзейнасць інтэлігенцыі Беларусі (1861–1900 гг.) / А. І. Багдановіч. – Мінск: БНТУ, 2012. – 153 с.
3. *Язэп, Л.* Дык што ж рабіць? / Лёсік Язэп // Наша Ніва. – 1913. – 26 крас. – С. 1.

ВИРТУАЛЬНОЕ ИСКУССТВО В СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ VIRTUAL ART IN SOCIAL COMMUNICATION SPACE

C. C. Muшyk
S. Mishuk

*Белорусский государственный университет, МГЭИ им. А. Д. Сахарова БГУ,
г. Минск, Республика Беларусь
mishuk_siarhei@inbox.ru*

Belarusian State University, ISEI BSU, Minsk, Republic of Belarus

Анализируются вопросы функционирования цифрового искусства как элемента системы инфокоммуникационных технологий. Последнее рассматривается в качестве формирующегося структурного

компонента социально-коммуникационного пространства. Изучаются проблемы, возникающие при развитии данного феномена общественного сознания.

The article analyzes the functioning of digital art as an element of the infocommunication technology system. The latter is viewed as an emerging structural component of the social and communication space. The problems arising in the development of this phenomenon of social consciousness are studied.

Ключевые слова: ноосфера, цивилизация, система, инфокоммуникационные технологии, социально-коммуникационное пространство, виртуальное искусство.

Keywords: noosphere, civilization, system, infocommunication technologies, social and communication space, virtual art.

Интенсивное распространение компьютерных технологий, их включенность во все сферы жизни общества, привело к настолько сильным трансформациям во всех сферах общественной жизни, что в 80-е годы был сделан вывод о возникновении «компьютеризированного, или информационного общества» как нового этапа в развитии человеческой цивилизации.

В настоящее время сделан более общий вывод о формировании глобальной системы информационно-коммуникационных технологий как принципиально новом компоненте современной цивилизации. Появление данной системы явилось закономерным и необходимым этапом в развитии человеческого общества. С ее возникновением ноосфера как планетарная оболочка Земли приобрела логически заверченный вид. В известном смысле становление глобальной по масштабам системы получения (производства), обработки, хранения, передачи, распределения, обмена и потребления (использования) информации означает появление единой для всей планеты «системы психического отражения». Как известно, психика есть форма отражения объективной реальности, присущая системам, активно взаимодействующим с внешней средой. Отражение реальности в ней происходит в форме идеальных образов, которые функционально (не предметно) выделяются и переносятся за пределы отражающего субъекта. Иными словами, уже на данном уровне как структурном компоненте деятельности возникает новая реальность, подобная объективной, но не совпадающая с ней.

Данное существенное свойство четко проявляется в функционировании системы инфокоммуникационных технологий. В процессе их развития, очевидно, происходит определенное «удвоение» реальности. Возникает и начинает активно функционировать целостное социально-коммуникационное пространство. В виртуальной сфере постепенно формируются компоненты, которые уже присутствуют в объективной реальности. Безусловно, их свойства и способы функционирования отличаются от объективных прототипов. Однако базовые функции достаточно четко воспроизводятся. Можно однозначно утверждать, что виртуальная реальность постепенно воспроизводит сферы, которые традиционно выделяются в структуре социума: экономическую, социальную, политическую и духовную. В отношении последней в настоящее время можно утверждать о постепенном формировании в виртуальной среде компонентов, аналогичных традиционно выделяемым формам общественного сознания.

С нашей точки зрения, наиболее полно данные процессы проявляются в формировании эстетического сознания в целом и виртуального искусства как его элемента в частности.

Здесь можно выделить два основных направления развития.

Во-первых, активное проникновение средств виртуальной реальности в сферу «традиционного» искусства. Это особенно характерно для деятельности музеев, выставочных комплексов и т. д. Все крупные галереи современного искусства уже не обходятся без аудио- и видеоинсталляций, компьютерной живописи, гипертекстовой литературы, цифровой поэзии и других уникальных творческих работ, созданных при использовании IT-технологий. Однако данные формы творческого самовыражения играют вспомогательную роль в обеспечении функционирования «традиционного» искусства.

Во-вторых, «собственно виртуальное» искусство. В этой области, несмотря на сравнительно небольшой период развития, уже сформировалось достаточно большое количество форм и направлений: видеоинсталляции, 3D-объекты, анимация в формате GIF, JPG-изображения, литературные гипертекстовые экзерсисы, арт-сайты и т.д.

Сформировались также «переходные» формы искусства, такие, как цифровая живопись. Последняя основана на произведениях традиционного искусства, которые переносятся в цифровую среду, имитирующую первоначальный материальный носитель. В дальнейшем полученный объект дорабатывается при помощи графических редакторов и иного программного обеспечения.

Однако, на наш взгляд, к «действительно виртуальному» в сфере изобразительного искусства можно отнести только направление «Мультитачарт» (его основателем считается Константин Худяков). «Картины» этого художника интерактивны; они взаимодействуют со зрителем при контакте – реагируют на движение руки или тела зрителя, меняют графику, цвета, композицию. Таким образом, данная форма творчества, используя возможности, предоставляемые виртуальной сферой, выходит на качественно новый уровень взаимодействия с воспринимающим субъектом, который в принципе недостижим в традиционном искусстве.

Анализируя данное направление, можно уже можно зафиксировать тенденции формирования специфических для виртуального искусства способов создания объектов, их эстетических характеристик, норм и идеалов творчества и т. д.

Помимо специфической эстетики, искусство в виртуальной сфере уже формирует и собственный рынок. Многие крупные аукционные дома начинают продавать цифровое искусство. (Первым крупным аукционным домом, который начал продавать цифровое искусство, стал Philips.) Понятно, что произведения такого искусства естественнее реализовывать в однотипной для него среде. Поэтому уже создаются порталы, изначально специализирующиеся именно на продаже произведений виртуального искусства (например, Daata Editions, Artspace, Paddle8).

Необходимо отметить, что пока стоимость произведений виртуального искусства сравнительно низка. Поэтому коллекционирование данных арт-объектов перестает быть привилегией самых богатых людей, становится принципиально более демократическим.

В настоящее время можно выделить несколько направлений в развитии рынка цифрового искусства: отдельные изобразительные арт-объекты, 3D-скульптуры, арт-сайты.

Стоимость произведений искусства первой группы начинается с нескольких сотен и может достигать нескольких тысяч долларов. Самая дорогая 3D-скульптура (автор Кена Прайс) была продана за 509 тыс. дол. Реализация арт-сайтов осуществляется на основе Art Website Sales Contract - договора, который накладывает на покупателя определенные обязательства по поддержанию и постоянному обновлению сайта.

В процессах развития искусства в виртуальной сфере присутствует ряд проблем.

Первая (и принципиально важная) – является ли digital-арт истинным искусством? Очевидно, что в решении данной проблемы имеются два взаимоисключающих подхода.

Однако и при однозначно положительном решении вышеназванной проблемы возникает еще целый ряд конкретных проблем второго порядка. Отметим лишь некоторые, наиболее очевидные в настоящее время.

Во-первых, возникает целый ряд вопросов авторского права, связанных с возможностью владения, хранения, тиражирования и т. д. объектов виртуального искусства. В общем виде вопрос формулируется следующим образом: зачем покупать файл, если его можно скачать? Во-вторых, возникают технические вопросы хранения произведений digital-арт. Основная проблема здесь заключается в том, что форматы, в которых создавались цифровые произведения, постепенно устаревают и перестают поддерживаться новыми средствами инфокоммуникационных технологий. А при переводе арт-объектов в новые форматы исходные данные могут измениться так, что их невозможно декодировать. Иными словами, со временем произведение виртуального искусства не просто стареет, как реальное, а становится малодоступным для восприятия или просто исчезает. Данную проблему пытаются решить некоторые музеи, которые занимаются консервацией цифровых объектов (например, американский Новый музей и Музей Уитни). Однако пока в целом принципиальное решение отсутствует.

В результате можно сделать вывод об интенсивном формировании в рамках развивающейся социально-коммуникационного пространства как элемента в структуре человеческой цивилизации аналога эстетической формы общественного сознания, который активно взаимодействует с соответствующими явлениями и процессами реальной жизни. Причем данный компонент виртуальной сферы уже сейчас демонстрирует наличие собственных внутренних закономерностей, которые обеспечивают его постоянную эволюцию как специфического элемента ноосферы. При этом в процессе функционирования виртуальное искусство достаточно активно воздействует и на процессы развития искусства реального. Результатом такого воздействия являются возникающие переходные формы творческого отражения реальности, включающие элементы обеих форм искусства.

КОНЦЕПЦИЯ БИОПОЛИТИКИ МИШЕЛЯ ФУКО В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННОГО НЕОЛИБЕРАЛЬНОГО СОЦИАЛЬНОГО ПОРЯДКА

MICHEL FOUCAULT'S BIOPOLITICAL CONCEPTION IN THE CONTEXT OF A MODERN NEOLIBERAL SOCIAL ORDER

А. Ю. Опарин

A. Oparin

*Белорусский государственный аграрный технический университет,
г. Минск, Республика Беларусь
oparin.a@tut.by*

Belarusian State Agrarian Technical University, Minsk, Republic of Belarus

В наши дни биополитика является не только теоретически артикулируемой проблемой. Это – актуально обсуждаемый в текущей политической повестке набор социально-политических практик и подходов к организации повседневной деятельности людей. Мишель Фуко предложил свое оригинальное видение биополитики, когда связал ее появление и эволюцию с эволюцией европейского либерального права и современного либерального государства. Биополитика Фуко – это прежде всего практики, вырастающие из понимания роли населения как главного государственного ресурса; другой стороной этого является переход от насильственной власти суверена к буржуазным практикам «заботы о себе». Однако последнее ныне не-