

в структуре сельского досуга, а дети являются одной из самых требовательных категорий зрителей.

ИЛЛЮЗИЯ ОБРЕТЕНИЯ СВОБОДЫ ЛИЧНОСТИ В КИБЕРПРОСТРАНСТВЕ

И.Б. Братникова, г. Ростов-на-Дону, Россия

Современный человек находится в состоянии деперсонализации, то есть ощущения пустоты, бессмысленности жизни, как справедливо характеризовал это состояние Э.Фромм. Автоматизированность повседневной жизни сегодня приводит к росту неудовлетворенности, к потребности поиска новых, более адекватных способов жизни, а также норм, которые вели бы человека к истинно человеческим целям. Фромм полагает, что современный человек не приобрел свободы в смысле реализации его личности, то есть реализации его интеллектуальных, эмоциональных и чувственных способностей. Свобода принесла человеку независимость и рациональность его существования, но в то же время изолировала его, пробудила в нем чувство бессилия и тревоги. Эта изоляция непереносима, и человек оказывается перед выбором: либо избавиться от свободы с помощью новой зависимости, нового подчинения, либо дорасти до полной реализации позитивной свободы, основанной на неповторимости и индивидуальности каждого.

Путь развития человечества – это обретение им все новых степеней свободы. Современное постиндустриальное общество выводит человека из мира вещественной несвободы в мир свободного выбора, где нет заботы о средствах к существованию, но есть потребность в творчестве и самовыражении. Постмодернистская рефлексия обращена именно к этому человеку, человеку, включенному в мир творчества, причем творчества, неотделимого от игры. Игра в постмодернизме - это квинтэссенция жизни, проявление свободной личности, стремящейся к самореализации. Постмодернизм разрушает границу между игровым и неигровым пространством, наделяя все стороны человеческой жизни такой характеристикой игры как свобода. Религия, мораль, искусство, политика, язык, экономика становятся ареной постмодернистских игр.

Наиболее удобной возможностью проявления свободы игры становится виртуальная реальность, ибо в ней возможно ничем не ограниченное существование «человека играющего». Киберпространство предстает перед нами как некая сверхреальность, где означаемое исчезает, а место реального бытия занимают языковые игры, чья множественность позволяет существовать в виртуальной реальности любому, кто владеет их правилами. Будучи полем языковых игр, киберпространство в наибольшей степени соответствует постмодернистскому представлению о полной свободе человека как «животного, создающего символы». Это игра,

понимаемая в самом широком смысле этого слова, т.е. как некий срединный слой бытия, где свободно обращаются с табуированными и сакральными ценностями, где уравниваются и переворачиваются антиномии мира и исчезают все запреты и ограничения современного мира. Виртуальное пространство становится той мерой свободы, которой человек не обладает в мире реальном, каким бы ни было экономически и политически свободным общество, в котором он живет.

Эволюция компьютерных технологий пошла по пути развития коммуникаций с помощью компьютерных сетей, что с точки зрения современных исследователей невероятно увеличивает возможности проявления человеческой свободы. В Сети мы все и авторы, и издатели, и продюсеры. Можно ли считать, что возникает новая, виртуальная личность, наделенная совершенно новыми свойствами и высокой степенью свободы. Сделав поправку на то, что не все философы готовы признать виртуальную личность личностью, апеллируя к тому, что личность не только обладает определенной иерархией ценностей, особенностями характера, собственным мировидением, но и телесной неповторимостью, и только гармония телесного и духовного создает некую индивидуальность; мы все же должны отметить, что хотя виртуальная личность изначально бестелесна, тем не менее, она выступает как субъект всякого рода отношений: экономических, политических, социальных, духовных. В симулятивной реальности действуют симулятивные субъекты, каждый из которых обладает тем набором характеристик, которые он сам для себя создал, и которые не имеют или могут не иметь к телесному субъекту никакого отношения. В сети действуют люди, скрытые за аватаром, ником, т.е. действуют знаки, которые не имеют денотатов. У них нет возраста, нет пола, нет социального статуса, нет внешности. Виртуальная реальность выводит человека на невиданные прежде ступени свободы – быть тем, кем мечтаешь, действовать так, как хочется.

В киберпространстве виртуальная личность играет с жизнью и смертью, играет с полом, с возрастом. Утрачивая телесность в виртуальном пространстве, человек утрачивает последние природные ограничители собственной свободы. Одним из последних оплотов биологического в человеке является его половая самоидентификация. Но в виртуальном пространстве пол индетерминирован, в большей степени освобожден от природной предопределенности. Человек воспроизводит себя как знак, не имеющий тела, а потому бессмертный. Но в таком случае в виртуальном пространстве смерть утрачивает смысложизненную значимость. Отношение к смерти во многом определяет поведение людей, определяет особенности отношения к жизни, формирует мир ценностей, на которые ориентируется человек. Смерть является ограничителем человеческой свободы. В виртуальном пространстве смерть становится

симулякром, причем не только отдельной личности, но и групп людей, перестает восприниматься как точка невозврата, так как в киберпространстве можно умереть и воскреснуть. Киберпространство отрицает и возрастные различия, ибо там, где нет тела, которое стареет, нет и возраста. Позволяя человеку ощутить высокую степень свободы, киберпространство наделяет виртуальную личность огромными возможностями для достижения того идеала, который недоступен в мире, ограниченном телесностью и смертностью. Пластичность виртуального инобытия, возможность бесконечно его перекраивать, создает иллюзию вечного детства, позволяет забывать о существовании других людей, полагая, что мир создан только для тебя.

Оптимистичный взгляд авторов «Нетократии» на проблему свободы в киберпространстве подвергается сомнению другими современными исследователями, которые видят в сетях средство манипуляции сознанием в самых различных целях: от экономических до политических. Последние все в большей степени используются для организации акций недовольных, которые в различных странах приводят к всевозможным социальным последствиям, от мирных выражений протеста до твиттерных революций. Все громче звучит мнение о том, что социальные сети породили группу интеллектуалов новой волны, способных формировать общественное мнение, задавать тренды и, в конечном счете, манипулировать массовым сознанием.

Нельзя обойти вниманием и тот факт, что люди, «живущие» в сетях, погружаются в мир необременительного общения с некими масками, где нет живого пространства общения, нет обратной нормальной связи, а лишь иллюзия самореализации. Но чаще всего это только иллюзия, так как информация так и остается только возможностью.

Такие формы самовыражения могут приводить к деперсонализации личности, ибо, несмотря на обширность киберпространства, человек заключен в очень ограниченный мир, где исчезают реальные санкции за проступок, где несогласного можно элиминировать из общения, где человек забывает законы реальных коммуникаций. В таком состоянии человек легко может стать объектом манипуляции. Погружаясь в виртуальную реальность, человек попадает в те события, которые могут быть использованы для манипулирования сознанием. Виртуальное пространство может создавать иллюзии ничем не ограниченной свободы, свободы распоряжаться своей и чужими жизнями, свободы навязывать другим свои желания, не считаясь с их мнением, не неся при этом никакой ответственности за сказанное в Интернете. В свою очередь, обилие информации делает невозможным докопаться до истины, так как отличить правду от вымысла становится все более и более затруднительным. Открытый характер виртуальной реальности, давая раскрепощенность и

неограниченные возможности, не снимает проблемы нравственного выбора. Чувство свободы, которую дает виртуальная реальность, может оказаться желанием свободы только для себя одного.

В заключение следует еще раз отметить, что мир современной культуры немислим вне киберпространства, которое создает совершенно новое культурное поле, оказывающее огромное влияние на массовое сознание, порождает виртуальную личность, лишенную телесности, пола, возраста, тем самым наделяя ее недостижимыми прежде степенями свободы. Но свобода в виртуальном пространстве оказывается симулякр, так как отсутствие свободы в мире реальном, порождает того же массового человека, который просто в очередной раз воспроизводит некритическое мышление, подкрепленное симулятивной информацией, витающей в безбрежном виртуальном пространстве.

ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ В СТРУКТУРЕ ЦЕННОСТНОГО СОЗНАНИЯ СТУДЕНТА

В.Н. Варич, г. Брест, Беларусь

Неотъемлемыми компонентами ценностного сознания являются базовые и инструментальные ценности. Субъект ценностного сознания – личность с развитым самосознанием либо группы личностей со сходными ценностными ориентациями. Объектом ценностного сознания являются значимости предметов внешнего мира и других людей, обнаруживающиеся в совместной предметно-практической деятельности (ценности как таковые), а также значимость субъекта деятельности и коммуникации для самого себя. Предметом ценностного сознания, по определению Ю.А. Мирошникова, «выступает ценность, превращенная в элемент сознания, в значительной степени определяемая действенным отношением человека к миру, его местом в социуме, его духовной зрелостью, воспитанностью его чувств» [1 с. 68]. Предмет ценностного сознания исторически изменяется, равно как трансформируется и иерархия образующих его ценностей, а также соотношение в рамках данной иерархии базовых и инструментальных ценностей.

В ценностном сознании выделяются наивный и рефлексивный уровни, на одном из которых оно имеет непосредственный и эмоциональный характер, на другом – опосредованный и рациональный. Ценностное сознание может быть рационализировано в различной степени в зависимости от социокультурных условий его формирования, особенностей социализации личности, социального статуса и гендерной принадлежности. Рефлексивный уровень ценностного сознания – это более или менее развитая система идей, которые выполняют регулятивную функцию, группируя все относительные цели и средства. Ценностные идеи