

УДК 101.1

К ВОПРОСУ ОБ АТРИБУТИВНЫХ ЧЕРТАХ КУЛЬТУРЫ ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ¹

Тузовский И. Д.

Челябинский государственный институт культуры, г. Челябинск, Российская Федерация

E-mail: idtuzovsky@gmail.com

Необходимо констатировать, что с началом Четвертой промышленной революции окончательно наступила Цифровая эпоха. Однако информационное общество в том виде, который был спрогнозировано теоретиками, так и не состоялось. Между тем рассмотрение современной культуры как культуры Цифровой эпохи все еще осуществляется сквозь призму устаревших теоретических построений.

Атрибутами культуры Цифровой эпохи являются сверхтекучесть и динамизм развития, высокий потенциал рекуперации, отсутствие специально выделенного времени на потребление культурных продуктов, доминирование зрелищных и игровых практик в структуре потребления культуры, архаизация культурных практик, которая связана с ростом значимости аудиовизуального канала коммуникации, трансгенность различных видов искусства и художественного творчества.

Автор выделяет пары противоположных трендов, которые определяют культурный облик современности. Во-первых, меметизация культуры, которой противопоставлены ее континуальность, гипер- и интертекстуальность. Во-вторых, конвергенция и коадаптация коммуникативных средств в противовес продолжающемуся увеличению их разнообразия. В-третьих, конфликтный характер общества *Replicae* против тренда возрастания толерантности, мультикультурализма, этнокультурной диверсификации и репрезентативности участия дискриминированных социальных групп в социально-политических, экономических и культурных процессах. В-четвертых, многопоточность современной культуры противопоставлена высокому потенциалу культурной инвазии и определенным явлениям нивелировки культурного разнообразия.

Прогнозировать развитие культуры в ближайшие десятилетия практически невозможно, поскольку сразу несколько трендов предполагает возможность развития по нескольким сценариям. Однако, вне всякого сомнения, сложность культурной системы в глобальном масштабе только возрастет.

Ключевые слова: информационное общество, цифровая эпоха, культурный мем, конвергенция коммуникационных средств, конвергенция культур, коммерческая рекуперация культурных новаций.

¹ Статья опубликована в рамках исследования по программе грантов Президента Российской Федерации для государственной поддержки ведущих научных школ Российской Федерации (Конкурс НШ-2018), проект «Культура как основа ценностно-духовной консолидации: потенциал культурного наследия и образы будущего».

УСТАНОВЛЕНИЕ АТРИБУТОВ КУЛЬТУРЫ ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ: К ПОСТАНОВКЕ ПРОБЛЕМЫ

В начале XXI века человечество лицом к лицу столкнулось с целым комплексом глобальных рисков и угроз. Полагаем важным тот факт, что современные проблемы человечества не автономны, а связаны в сложнейший комплекс технологических, экологических, политических, социальных, демографических, экономических и даже антропологических и культурных рисков. В числе значимых причин их возникновения и перехода из разряда рисков в непосредственные угрозы – отсутствие долгосрочного скоординированного планирования, предпочтение краткосрочных выгод, а также бытующие сегодня социокультурные модели, служащие катализатором возникновения новых рисков и углубления уже существующих проблем. Преодоление кризисных явлений в развитии становится невозможным без диагностики всего состояния человеческой цивилизации начиная именно с культуры: ведь не технология и даже не экономика создают запрос на цепную реакцию тех инноваций, которые не проходят экспертизу на риски и угрозы, а именно культурная парадигма Цифровой эпохи. И следует обратить внимание на то, что попытки теоретического концептуального осмысления социально-политических, демографических и экономических процессов во второй половине XX – начале XXI в. получило значительную популярность, в то время как фактически последней попыткой выстроить видение культуры стал постмодернизм. Проблемой исследования, таким образом, является отсутствие в общественных и гуманитарных науках концептуальных моделей современной культуры. Конечно, ученые и целые научные коллективы активно и плодотворно изучают отдельные культурные феномены, но попытки *понять* культуру Цифровой эпохи в ее противоречивой синкретической целостности фактически не предпринимаются. В данном исследовании осуществлена попытка осмысления культуры Цифровой эпохи в ее целостности, что и определяет его актуальность, теоретическую и практическую значимость.

Представленная в статье попытка научной диагностики культуры Цифровой эпохи является одним из крайне немногих (если не единственным) исследованием состояния культуры Цифровой эпохи во всей ее полноте. В числе важных положений научной новизны следует отметить применение атрибутивно-феноменального подхода – выявления обосновывающих черт, без которых объект не может существовать и быть помыслен, что позволяет характеризовать объект исследования по его сути, а не внешним проявлениям. Безусловной новизной обладает отказ от доминантных моделей описания культуры, которые до сих пор являются общепринятыми в историко-культурных и этнографических работах, но для описания современной культуры, синкретичной и многообразной, не могут быть применены. Предложенный вариант выявления полярных трендов в культурном развитии Цифровой эпохи уже сам по себе является достаточным основанием для построения прогнозных сценариев социокультурных трансформаций.

Вместе с тем при реализации оптимистичной попытки «спрогнозировать» развитие культуры в XXI веке следует учитывать «черного лебедя» – пока

непрогнозируемые последствия четвертой промышленной революции и саму сложность системы под названием «культура», которая, вероятно, в очередной раз значительно возрастет. Возможно, изменится сам глубинный смысл культуры, который заключался до сих пор в передаче социального опыта, аккультурации человека и приспособлении его к своей собственной истории, в «выживании в ней». Однако без осуществления постоянного мониторинга социокультуры (представляющей собой, по мнению П. А. Сорокина, триединство системы ценностей и смыслов, материальной культуры и всех культурных действий и интеракций, в том числе поведенческих ритуалов, церемоний, демонстративных поступков и т. д.) во всей полноте ее свойств не удастся, конечно, ни прогнозировать ее развитие, ни корректировать эти прогнозы, ни реагировать на прогнозные риски. Поэтому так важна выработка концептуального видения состояния культуры сейчас, в данный момент перед очередным «виражом», который совершит человечество.

Цель исследования продиктована настоятельной необходимостью выработки концептуальной модели культуры Цифровой эпохи, что невозможно без определения атрибутивных (т. е. сущностных и неустраняемых) ее черт.

Задачами исследования стали, во-первых, поиск и/или выработка подходящих методологических оснований и инструментария диагностики и современной культуры, во-вторых, определение атрибутов культуры Цифровой эпохи, и, в-третьих, исследование синкретических трендов ее развития.

Во второй половине XX в. состоялся технологический переход от Индустриальной эпохи к Цифровой. В настоящее время уже наметились черты «четвертой промышленной революции», использующей достижения конвергентных технологий – нано-, био-, информационных и когнитивных [1]. Однако социальная и экономическая утилизация (понятие «утилизация» означает здесь «употребление с пользой», «нахождение применению») НБИКС-технологий еще не наступила, и мы продолжаем жить в Цифровую эпоху, определенную «великой триадой» XX века: компьютерами, телекоммуникационными сетями и автоматами.

Хотя футурологи, государственные чиновники и лидеры ТНК продолжают высказывать умеренно оптимистичные оценки о скором наступлении «информационного общества», с ними сложно согласиться. Цифровая эпоха давно наступила, однако информационное общество в классическом виде, который прогнозировался в работах конца 1960 – начала 1990-х гг. [см. 2–5], так и не состоялось.

Индустриальная эра создала в политическом, экономическом, социальном измерении совершенно различные типы обществ: демократические и тоталитарные (крайние позиции политического измерения), рыночные и этатистские (экономическое измерение), консьюмерские и аскетические (социальное измерение). Мы не только можем ожидать того же от Цифровой эпохи, мы уже это наблюдаем. Например, на одном полюсе Цифровой эпохи находятся общества киберфронта, где действует или до настоящего времени действовал пакт сетевого нейтралитета и киберпространство оставалось слабoreгулируемой зоной полной свободы выражения любых идей. На другом же полюсе – общества «золотого

купола», которым государства «накрывают» свой сегмент Глобальной сети, устанавливая множество барьеров и ограничений: Китай, Иран, Пакистан, в некотором отношении Турция и даже Россия. Разные стратегии использования глобального информационного пространства приводят к серьезнейшим различиям и в культурном отношении. Однако с нашей точки зрения, сегодня уже можно выделить общие особенности обществ Цифровой эпохи.

СЛОЖНОСТИ КОНЦЕПТУАЛИЗАЦИИ КУЛЬТУРЫ ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ

Изложить черты современной культуры в линейной последовательности сложно, поскольку сама система культуры чрезвычайно усложнилась, обрела огромное число прямых и обратных связей между отдельными элементами. Конечно, любая культура представляет собой сложную целостную систему, но на относительно хронологическом удалении мы можем оценить уже произошедшие последствия и выделить главные тенденции.

Во-вторых, современная культура не поддается статистическому анализу, поскольку занятые сбором статистики институты стараются (и этот подход верен для решения их задач!) максимально обезличить информацию. Между тем автор рискнет напомнить, что одно из самых значительных открытий в современной этологии было совершено благодаря тому, что приматолог Франс де Вааль отказался от статистического подхода, доминировавшего в его время, и применил тотальную фиксацию и анализ конкретных кейсов. Для выбора кейсов, которые легли в основу содержательной части исследования, автор адаптировал классический метод «первых полос» применительно к анализу интернет-публикаций. Переход от статистического анализа к анализу кейсов стал ключевым методологическим основанием исследования.

В-третьих, в анализе современной культуры Цифровой эпохи мы сталкиваемся с необходимостью селекции выводов предшественников. Парадоксально, но в современной науке обозначился вакуум именно в области описания и концептуализации культуры Цифровой эпохи. Исследователи заняты выявлением, описанием и анализом отдельных культурных феноменов: гик-культуры, постграмотности, клипового мышления, экранных практик, компьютерных игр и т. д. Но в общих оценках используется терминология и концепция именно классических научных работ 1960–1980-х гг., которые были футурологическими по своей природе, и актуальная реальность серьезно отличается от изложенных в них прогнозов. Отказ от теоретических выводов, сделанных на основании неверифицированных прогнозов, опубликованных несколько десятилетий назад, стал методическим основанием исследования.

АТТРИБУТЫ КУЛЬТУРЫ ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ

Невероятное ускорение коммуникационных процессов, элиминировавшее пространственные барьеры, является, вероятно, одной из причин того, что современная культура является сверхтекучей, или сверхдинамичной [см. 6; 7]. Вплоть до середины XX в. технологиям, культурным феноменам, банальным модным тенденциям требовались годы для того, чтобы, появившись в одной точке земного шара, начать воздействовать на общества, проживающие в других регионах. Однако со второй половины XX века время между возникновением культурного феномена и его глобальным распространением стремительно уменьшается. Субкультуры, развивавшиеся на протяжении десятилетий, сокращают свой жизненный цикл до трех- или четырехлетнего существования. Инстаграмм или хэштегам в *Facebook* и *Twitter* требуются считанные сутки, чтобы возникнуть и добраться до «топов».

Следующая черта, которую следует назвать, имеет несколько провокационный характер. Сегодня довольно часто используется оборот «коммерциализация культуры». Однако этот оборот неточен: современная культура не просто имеет коммерческий характер, а обладает высочайшим рекуперативным потенциалом. Термин «рекуперация» был предложен Ги Дебором в работе «Общество спектакля» [см. 8] и подразумевал возможность восприятия, усвоения, переработки и превращения в коммерческий объект капиталистической культурой любых революционных коммунистических символов. В Цифровую эпоху рекуперации подвергается гораздо более широкий класс феноменов. Не только самая известная фотография команданте Эрнесто Че Гевары стала принтом на модной одежде, но и любой контркультурный или антикапиталистический феномен рекуперирован в той или иной форме. Становится культовым и массово популярным режиссер авторского кинематографа Ларс фон Триер. Техногика, игнорировавшие значимость любого из маркеров социальной успешности, превращаются в зацененных на апгрейде (а следовательно, и на покупке дорогостоящих комплектующих) геймеров и карнавальных жонглеров-косплееров, сопровождающих все мероприятия гик-культуры. В икону стиля превращается Стив Джобс, предпочитавший в качестве «рабочей униформы» кроссовки, джинсы и черную водолазку и даже презентации новых продуктов *Apple* проводивший именно в них.

Особый жизненный ритм, поточный характер восприятия квантифицированной информации приводят к изменению временной структуры приобщения к культуре и практики ее потребления, что является следующим фундаментом атрибутом. Восприятие художественных произведений происходит не в специальной обстановке и в особое выделенное время. Мы слушаем музыку по дороге на работу, читаем книги в метро, смотрим кинофильм за ужином. Акты специального потребления культуры чрезвычайно редки и имеют характер события, которое требует своей фиксации и публичного сообщения об этом достижении. Одновременно с этим меняется и характер практик приобщения к культуре: от созерцания, прослушивания, чтения и образования мы больше приобщаемся к

культуре через зрелищные и игровые формы (при этом баланс возрастного использования этих практик существенно сместился: по различным оценкам в начале 2010-х гг. средний возраст компьютерного геймера составлял 30–33 года [см. 9; 10]).

Уникальной по масштабам и глубине поворота тенденцией современной культуры является переход от многосотлетнего развития текстовой коммуникации к текстуально-визуальной, аудиовизуальной и чисто визуальной коммуникации. При визуализации сегодня происходит возврат к фигуративности, то есть к изображению реальных предметов действительности, в отличие от абстракций, что является одной из примет времени. Даже *эмотикон*-смайл, составленный из типографского двоеточия, дефиса и закрывающей скобки сегодня оказался повсеместно вытеснен пиктограммами-*эмодзи*, а к 2018 году – *стикерами* и картинками-*мемами*. В каком-то смысле мы можем говорить об архаизации культуры, в первую очередь – в отношении средств, которые она использует для творения смыслов. Повседневное восприятие окружающего мира нисходит на уровень первобытного чувственно-кинестетического мышления: *Homo Digitus*, подобно своим предкам времен Верхнего Палеолита, ощущает потребность в максимальном визуальном подобии знака изображаемому объекту.

Парадокс палеоарта заключается в том, что древнейшие его образцы характеризуются высоким техническим уровнем исполнения, натурализмом, даже использованием неровностей стен для создания стереоэффекта при отсутствии композиции, бедности сюжетного фонда. В то время как в эпоху неолита мы сталкиваемся с абстрактностью и условностью живописи, гораздо меньшим техническим совершенством изобразительного искусства в принципе [см. 11; 12].

Любопытно, что технология стереоскопического, или 3D, кино была изобретена практически одновременно с технологией киносъемки в принципе и первый фильм в таком формате демонстрировался на широких экранах уже в 1922 году [см. 13], то есть в период апогея развития печатной документной культуры. Однако стереоскопическая технология долгое время так и не пользовалась популярностью, и даже Джеймс Кэмерон, снявший короткометражку «Терминатор 2 – 3D» в 1996 году (после потрясающего коммерческого успеха «Терминатора – 2» в 1991 году), столкнулся с отсутствием интереса публики к этому формату. Ирония заключается в том, что спустя почти пятнадцать лет после этого фиаско именно «Аватар» Дж. Кэмерона откроет эру трехмерного кино, но привлечет внимание совершенно другого поколения, которое даже виртуальный мир познает тактильно и кинестетически, как люди эпохи Верхнего палеолита, – при помощи *сенсорных* мобильных устройств.

Следующая особенность, обосновывающая современную социокультурную ситуацию, – это трансгенность различных видов искусства и художественного творчества. Вопреки ожиданиям, кинематограф не убивает литературу так, как от него этого ожидали, – тем, что экран вытесняет книжную страницу. Однако кинематограф определяет новые стандарты и форматы описательной зрелищности, средств выразительности, подачи сюжетных ходов, самой фабулы. Специфические средства художественной выразительности, сюжетной композиции, характерные

сценарные ходы сериалов (например, так называемые клиффхэнгеры) проникают в кино «большого экрана», и наоборот, мультипликация в форме CGI заменяет собой натурные съемки и актерскую игру, аниматронику и моделирование. Писатели создают литературные произведения с оглядкой на их возможную экранизацию, компьютерные игры используют кинематографические кат-сцены и иные приемы, заимствованные у кинематографа. А одна из игр, определивших современные тенденции развития видеоигрового геймплея, «Fahrenheit: The Indigo Prophecy», стала первой игрой в жанре *interactive movie* – интерактивного фильма.

Украинский писательский дуэт Дмитрия Громова и Олега Ладыженского с сожалением констатирует жанровую смерть романа [14], на смену которому пришли литературные (в том числе – межавторские) «циклы», длящиеся, как правило, ровно столько, сколько длится интерес аудитории, что является использованием киносериального принципа в литературе. Конечно, стоит заметить, что литература в принципе родилась как сериал – ни эпические поэмы Гомера античности, ни рыцарские эпосы или народный «Роман о Лисе» Средневековья не могут быть воспроизведены и услышаны за один акт восприятия, да и многие романы XIX века, начиная с «Евгения Онегина» А. С. Пушкина, выходили в журнальной серийной форме. Однако теле- и киносериал выработали собственные средства выразительности, жанровые приемы и, главное, методы удержания внимания зрителя, в первую очередь – открытый финал и клиффхэнгер².

Наконец, кинематограф, технически родившийся из фотографии и с ней «порвавший», долгое время разрабатывавший свои выразительные средства – от смены плана и «облета камеры» до клипового монтажа, компьютерных спецэффектов и т. д. – на рубеже веков заимствует выразительные средства фотографии в виде меметичного, запоминающегося зрелищного кадра, который затем начинает использоваться вне контекста самого произведения. Тут важно понять отличие: зрелищные сцены были и раньше, есть сейчас и будут в кинематографе всегда. Но именно с начала 2000-х гг. возникает особый характер связи операторской работы и монтажа, когда один наиболее впечатляющий и запоминающийся («меметичный») кадр длится в течение достаточно долгого времени. Акцентуация на отдельном «длительном кадре» и превращение его в мем окончательно осваивается киноискусством с выходом «Матрицы»

² Клиффхэнгер – это удержание внимания зрителя за счет прерывания сцены или произведения в целом на эмоционально напряженном моменте, предполагающем неопределенный финал и/или резкий сюжетный поворот в дальнейшем. Сам термин родился от выражения «висящий на обрывом»/«скалолаз» из-за использования этого приема еще в немом кино 1930-х гг., однако действительную популярность и частоту использования этот прием набирает в середине 2000-х гг. В это время происходит становление современной сериальной парадигмы, претендующей на интелектуализм содержания, высокое качество актерской игры, переход от мелодраматизма мыльных опер к драматизму острых социальных конфликтов. Выход сериалов за пределы «культурного гетто» развлечения для домохозяек и подростков приписывается успеху сериалов «Lost» («Остаться в живых») и «House, M. D.» («Доктор Хаус»). Хотя, конечно, и ранее существовали телесериалы или многосерийные кинофильмы, отличающиеся обозначенными свойствами, например на советском и британском телевидении, но они не меняли видение сериала как дешевого телевизионного контента, чье производство поставлено на поток в ущерб режиссуре, работе сценаристов и т. д.

братьев Вачовски, где замедленное движение – *slo-mo* – стало краеугольным камнем киноязыка. Этот прием широко применялся Дж. Лукасом при съемках трилогии приквелов «Звездных войн» и получил повсеместно распространение в 2010-х гг.

Наконец, заключительная черта, которая определяет культурную картину современности, – взаимодействие в современной культуре пар противоположных трендов. Необходимо детально рассмотреть наиболее важные из них.

ПАРЫ ПРОТИВОПОЛОЖНЫХ ТРЕНДОВ КУЛЬТУРЫ ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ

Тренд 1. Меметизация культуры и разделение законченного и целостного произведения на мельчайшие смысловые единицы VS поточность восприятия информации, гипер- и интертекстуальность

Современная культура меметизирована, и единицей распространения культурного контента выступает уже не произведение, а цитата-мем, будь то музыкальная фраза или так называемая «главная тема» кино или телесериала, визуальный образ-кадр или текстовая цитата. Лишенный целостности произведения в его включенности в культурный контекст, мем агрессивно распространяется в культурном пространстве и является более простым для рецепции и воспроизведения человеком – его носителем. В результате культура «квантуется», или «дискретизируется», то есть разбивается на мельчайшие единицы, лишенные целостного контекста, необходимого для восприятия произведения искусства. В связи с этим сам онтологический статус произведения искусства в Цифровую эпоху оказывается под вопросом: бытуют ли в культуре в действительности романы французского прозаика и публициста Фредерика Бегбедера или российского писателя Виктора Пелевина или вскоре после публикации в сети они были деконструированы, дав жизнь миллиардам высказываний-мемов, которые «крепостят» пользователи социальных сетей?

Дискретизации, или «квантованию», противопоставлены «континуальность» восприятия информации, гипертекстуальность организации информации (как технический аспект) и интертекстуальность (как художественный прием). Континуальность, непрерывность восприятия информации заключается в особом режиме ее восприятия: в социальных сетях это пролистывание «ленты новостей», а в Интернете в целом – «веб-серфинг». Следствием такой в буквальном смысле слова поточности восприятия информации является увеличение динамики повествования и укрупнение форм художественных произведений. Если мы сравним фильмы, ставшие символами массовой культуры, даже начала 1990-х годов, и их ремейки начала 2010-х годов, то обнаружим, что воспринимаемая визуальная динамика значительно ускорилась (за счет использования буквально десятков различных приемов: от клипового монтажа до стробоскопического освещения, от съемок «на живую» с помощью раскачивающейся в руках оператора камеры до выхватывания крупным планом ног бегущих героев и пр.). Однако «уплотнение» действия требует высокой детализации, поэтому в классическом фильме «Вспомнить все» 1990 года за 15 минут экранного времени происходит в полтора раза меньше продвигающих сюжет событий, чем в его же ремейке 2012 года. В результате длительность

фильмов увеличивается – и развлекательной лентой продолжительностью значительно более двух часов сегодня никого не удивишь.

Интертекстуальность художественных произведений – это один из немногих примеров самосбывающихся пророчеств, в данном случае связанных с манифестами постмодернизма. Реализуемые художественными средствами текстовые игры, расширяющие границы любого художественного произведения до всеобщего текста культуры, проникли из элитарной интеллектуальной литературы постмодернистов в комикс-фильмы, различные жанры популярной музыки, компьютерные игры и, естественно, «низкие» жанры литературы. Интертекстуальность стала общей, универсальной культурной чертой Цифровой эпохи, а отнюдь не только постмодернистского искусства.

Тренд 2. Заимствование средств выразительности, особенностей композиции и технических приемов между самостоятельными видами искусства, конвергенция и коадаптация коммуникационных средств VS радиация средств коммуникации

С переносом средств выразительности между отдельными видами современного искусства в Цифровую эпоху оказываются тесно связанными конвергенция и коадаптация коммуникационных средств и создаваемого при помощи этих средств культурного контента, а противопоставлена радиация³ средств коммуникации за счет рекомбинации различных уже имеющихся средств. Десятилетие назад деление интернет-мессенджеров на текстовые, аудиовизуальные и мобильные еще имело смысл, но сегодня практически все они универсальны. Коммуникационные отличия играют все меньшую и меньшую роль, однако *пользовательская экология и сервисная стратегия* существенно отличаются.

Тренд 3. Коммуникационная конфликтность общества Replique VS мультикультурализм, толерантность, этнокультурная диверсификации культурной продукции и репрезентативности участия дискриминированных социальных групп в социально-политических, экономических и культурных процессах

А. В. Костина и А. Я. Флиер справедливо указали, что одним из главных мотивов современной культуры является превентивное переживание будущего, и дали этому концепту название «общества репетирующих», в противовес «обществам концертирующих», существовавших в прошлом⁴ [см. 15; 16]). Вкупе с другими упоминавшимися атрибутами культуры это приводит к тому, что

³ Термины «конвергенция», «коадаптация» и иные были заимствованы коммуникативистами у экономистов и социологов, а они, в свою очередь, заимствовали их из биологии. В биологии *радиация* – это сравнительное быстрое и массовое возрастание таксономического разнообразия. Не совсем точно – взрывной по геологическому хронометражу процесс видообразования. Именно в этом значении использовал термин «культурная радиация» русский ботаник-эволюционист и педагог С. А. Рачинский в переписке с В. В. Розановым.

⁴ Костина А. В., Флиер А. Я. Куда история влечет культуру? (От «общества концертирующих» к «обществу репетирующих») (Начало) // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2009. № 4. С. 27–37.

Костина А. В., Флиер А. Я. Куда история влечет культуру? (От «общества концертирующих» к «обществу репетирующих») (Окончание) // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2010. № 1. С. 46–59.

современная культура мутирует от общества «Magnum opus» – подготовленного «великого труда», дела жизни, к обществу «Replique» – торопливых и неподготовленных высказываний. Диалогичность, не располагающая временем для обдумывания слов собеседника, фактически исключающая контекстуальность любого высказывания, предполагающая необходимость максимального эпатажа для привлечения внимания публики к собственным словам, является, как нам кажется, одной из главных причин высокой коммуникационной конфликтности современной культуры. Среди самых свежих кейсов можно привести скандал вокруг рекламы мыла Dove [см. 17] или высказывание актера Джона Боейги о том, что телевизионное шоу «Игра престолов» является расистским из-за отсутствия в нем актеров африканского происхождения [см. 18] (что далеко от истины, более того – роли многих героев, которые в литературном источнике были «белыми», исполнили именно актеры-азиаты или африканцы).

Коммуникационной конфликтности противопоставлены идеи толерантности, мультикультурализма, этнокультурной диверсификации культурной продукции и репрезентативности участия дискриминированных социальных групп в социально-политических, экономических и культурных процессах. Не стоит останавливаться подробно на этом пункте, поскольку именно он получил всестороннее и довольно конфликтное освещение в российской и мировой науке.

Тренд 4. Многопоточность культурных процессов VS высокий потенциал культурной инвазии

Многопоточность культуры связана с современной спецификой глобализационных процессов, которые сегодня протекают, скорее, не по сценарию тотальной унификации по одному национальному образцу, а по двум другим взаимодополняющим сценариям: конвергенции и универсализации культур⁵.

⁵ В конце XIX – первой трети XX вв. целый ряд общественных деятелей и ученых высказывал опасения по поводу уменьшения культурного разнообразия, унификации всех культур по образцу западноевропейских (дискуссия по поводу статьи К. Леонтьева в переписке С. Рачинского и В. Розанова) или даже конкретно-британской (А. Дж. Тойнби в предисловии к «Постижению истории»). Однако мы не наблюдаем сегодня действительно всеохватного британского влияния. Многие наши современники выражают идентичные опасения по поводу культурной унификации по образцу США, «американизации» всего мира или китаизации всего мира в перспективе второй половины XXI столетия. Такой культурный алармизм выглядит не вполне обоснованным именно в силу известных нам примеров «другой глобализации», которые приводил как упоминавшийся Рачинский (эллинистическая, римская, христианская, исламская глобализации), так и современные исследователи. Т. е. унификация означает развитие ранее самостоятельных культур по образцу одной, доминирующей. Конвергенция же подразумевает, что культуры развиваются самостоятельно из разных точек исторической действительности, с различным историко-культурным «багажом», но под воздействием внешних для них объективных обстоятельства (в данном случае – глобального информационного пространства), приобретают внешнее сходство при сохранении сущностного своеобразия. Ближайшая аналогия – конвергенция рыб и морских млекопитающих, среди которых минимально различимы внешне два совершенно разных семейства: семейство дельфиновых отряда китообразных класса млекопитающих и, например, семейство сельдевых акул отряда ламнообразных акул класса хрящевых рыб. Универсализация же предполагает, что и внешнее сходство этих культур будет довольно ограниченным, при сохранении уникальности и своеобразия они будут вырабатывать какое-то число ценностей и артефактов, которые будут универсально применимы и привлекательны. Сами культуры при этом будут меняться не столько под внешними объективными обстоятельствами,

Культурно-коммуникационной средой, общей для всех *развитых* обществ планеты и посредством этого определяющей их конвергенцию, выступает сегодня киберпространство. Поэтому национальные культуры развиваются либо в некоем общем для них направлении, либо вырабатывая отдельные универсальные ценности и создавая универсально привлекательные артефакты. Таким образом, формируется глобальный поток современной культуры, который эклектически сочетает в себе самые разнообразные ценности и смыслы. Вместе с глобальным потоком культуры существуют и микроглобальные. Этот довольно неуклюжий термин призван описать интересную ситуацию, когда носителей определенных культурных ценностей численно мало, они рассеяны по всей планете, но коммуникационная среда Цифровой эпохи – киберпространство – позволяет им поддерживать связь, которая была бы абсолютно невозможна в эпоху первобытности, да и в раннюю индустриальную эру тоже, и потому сохранять общую идентичность. Существуют и локальные культурные потоки, которые относительно ограничены цивилизационными локусами или являются эксклавами в иных культурных традициях. И, наконец, нижний иерархический уровень занимают микропотоки, представленные культурой отдельных социальных групп, стремящихся к изоляции от глобального или локальных культурных потоков.

С одной стороны, многопоточность культуры способствует частичной культурной изоляции групп, обладающих наиболее радикальными взглядами (не обязательно религиозными). С другой стороны, само существование глобального информационного пространства, конвергенция и универсализация культурных феноменов приводят к культурной инвазии и, как следствие, радикальной реакции на нее, что также повышает отмечаемую ранее коммуникационную и культурную конфликтность.

Итак, мы рассмотрели основные черты культуры Цифровой эпохи, хотя и сделали это чрезвычайно кратко. Перечислим их еще раз:

- 1) сверхтекучесть и динамичность;
- 2) высочайший рекуперативный потенциал;
- 3) отсутствие специального времени для восприятия культуры, фрагментарность культурного потребления;
- 4) визуальный характер, фигуративность, реставрация архаичных практик;
- 5) заимствование различными видами искусства и художественного творчества средств выразительности, технических и иных приемов создания, композиции и т. д.;
- 6) парные противоположности феноменов и культурных трендов;
- 7) меметизация культуры и ее дискретизация (разделение законченного и целостного произведения на мельчайшие смысловые единицы) VS континуальность, или поточность, восприятия информации, гипер- и интертекстуальность;

сколько по внутренним причинам. Подробно эти вопросы рассматриваются автором в статье «Теоретические модели культурной глобализации в Цифровую эпоху» (Вестник культуры и искусств. – 2018. – № 2.).

8) заимствование средств выразительности, особенностей композиции и технических приемов между самостоятельными видами искусства, конвергенция и коадаптация коммуникационных средств VS радиация средств коммуникации;

9) коммуникационная конфликтность общества Replique VS мультикультурализм, толерантность, этнокультурная диверсификация культурной продукции и репрезентативности участия дискриминированных социальных групп в социально-политических, экономических и культурных процессах;

10) многопоточность культурных процессов VS высокий потенциал культурной инвазии.

Этот обширный перечень служит, вероятно, достаточно полным теоретическим описанием культуры Цифровой эпохи. На практике он будет полезен при проведении анализа и для объяснения культурных феноменов конца XX – начала XXI вв.

Список литературы

1. Алексеева И. Ю. Информационное общество и НБИКС-революция / Алексеева И. Ю., В. И. Аршинов. – М.: Институт философии РАН, 2016. – 196 с.
2. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество / Д. Белл; пер. с англ. В. Л. Иноземцев. – М.: Академия, 1999. – 949 с.
3. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество, культура. URL: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Polit/kastel/index.php (Дата обращения: 05.03.2018).
4. Тоффлер Э. Третья волна / Э. Тоффлер; пер. с англ. – М.: АСТ, 2010. – 795 с.
5. Уэбстер Ф. Теории информационного общества / Ф. Уэбстер ; пер. с англ. – М.: Аспект Пресс, 2004. – 400 с.
6. Бауман З. Текущая модерность. Взгляд из 2011 г. URL: <http://polit.ru/article/2011/05/06/bauman/> (Дата обращения: 05.03.2018).
7. Бауман З. Текущая современность / З. Бауман; пер. с англ. под ред. Ю. В. Асочкова. – СПб.: Питер, 2008. – 240 с.
8. Дебор Г. Общество спектакля. URL: <https://www.e-reading.club/book.php?book=82108> (Дата обращения: 05.03.2018).
9. Беспроигрышный ход. Мировая игровая индустрия делает ставку на российских геймеров. URL: <https://rg.ru/2013/10/08/igry.html> (Дата обращения: 05.03.2018).
10. Безопасность в Интернете. Статистика. URL: <http://security.mosmetod.ru/internet-zavisimosti/statistika> (Дата обращения: 05.03.2018).
11. Куценков П. А. Психология первобытного и традиционного искусства / П. А. Куценков. – М.: Прогресс-Традиция, 2007. – 232 с.
12. Первые произведения искусства появились раньше, чем Homo sapiens. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/1673225> (Дата обращения: 05.03.2018).
13. Zone R. Stereoscopic cinema & the origins of 3-D film (University Press of Kentucky, 2007). URL: https://books.google.ru/books/about/Stereoscopic_Cinema_and_the_Origins_of_3.html?id=C1dgJ3-y1ZsC&redir_esc=y (Дата обращения: 05.03.2018).
14. Олди Г. Л. О бедном романе замолвите слово. URL: <http://old.mirf.ru/Articles/art2068.htm> (Дата обращения: 05.03.2018).
15. Костина А. В., Флиер А. Я. Куда история влечет культуру? (От «общества концертирующих» к «обществу репетирующих») (Начало) // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. – 2009. – № 4. – С. 27–37.
16. Костина А. В., Флиер А. Я. Куда история влечет культуру? (От «общества концертирующих» к «обществу репетирующих») (Окончание) // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. – 2010. – № 1. – С. 46–59.

17. Dove удалила рекламный ролик после обвинений в расизме. Компания извинилась за видеоролик. URL: <https://www.vedomosti.ru/business/articles/2017/10/09/737147-dove-reklamu-rasistskoi> (Дата обращения: 05.03.2018).
18. Джон Бойега раскритиковал «Игру престолов» за отсутствие темнокожих. URL: https://www.igromania.ru/news/69048/Dzhon_Boyega_raskritikoval_Igru_prestolov_za_otсутствие_temno_kozhih.html (Дата обращения: 05.03.2018).

Tuzovskii I.D. On the Attributes of the Culture in the Digital Age // Scientific Notes of V. I. Vernadsky Crimean Federal University. Philosophy. Political science. Culturology. – 2018. – Vol. 4 (70). – № 2. – P. 46–59.

It should be stated that since the beginning of the Fourth Industrial Revolution the Digital Age finally came. However, the information society, in the form predicted by theorists, has not taken place. Meanwhile, the consideration of the contemporary culture as the culture of the Digital Age is still carried out through the prism of outdated theoretical constructions.

The attributes of the culture of the Digital age are superliquidity and dynamism of development, high potential of recuperation, the absence of specially allocated time for consumption of cultural products, the dominance of entertaining and gaming practices in the structure of consumption of culture, the archaization of cultural practices that are associated with the growth of the importance of the audiovisual communication channel, the transgenicity of varied species of art and artistic creativity.

The author identifies the pairs of opposite trends that determine the cultural appearance of modernity. Firstly, memetization of culture, which contrasts with the continuity of information, hyper- and intertextuality. Secondly, the convergence and co-adaptation of communicative means against their continuing radiation. Thirdly, the conflicting nature of the “Replique society” against the trend of growing tolerance, multiculturalism, diversification and representativeness. Fourth, the multithreading of the contemporary culture is contrasted with the high potential of cultural invasion and certain phenomena of leveling of cultural diversity.

Forecasting of the development of culture in the next few decades is almost impossible, because several trends provide the possibility of development in many scenarios. No doubt, however, the complexity of the cultural system on a global scale will only increase.

Key words: information society, digital age, cultural meme, convergence of media technology, cultural convergence, commercial recuperation of cultural innovations.

References

1. Alekseeva I. Yu. Informatsionnoe obshchestvo i NBIKS-revolutsiya [The Information society and the NBIKS-revolution]. Moscow, Philosophy Institute of RSA, 2016, 196 p.
2. Bell D. Gryadushchee postindustrial'noe obshchestvo [Coming of Post-Industrial Society: Venture in Social Forecasting]. Moscow, Akademy, 1999, 949 p.
3. Castells M. Informatsionnaya epokha: ekonomika, obshchestvo, kul'tura [Rise of Network Society, Information Age: Economy, Society and Culture] URL: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Polit/kastel/index.php. (Accessed: 5 March 2018).
4. Toffler A. Tret'ya volna [Third Wave]. Moscow, AST, 2010, 795 p.
5. Webster F. Teorii informatsionnogo obshchestva [Theories of Information Society]. Moscow, AspektPress, 2004, 400 p.
6. Bauman Z. Tekuchaya modernost'. Vzglyad iz 2011 g. [Liquid Modernity. View from 2011]. URL: <http://polit.ru/article/2011/05/06/bauman>. (Accessed: 5 March 2018).
7. Bauman Z. Tekuchaya sovremennost' [Liquid Modernity]. Saint Petersburg: Piter, 2008, 240 p.
8. Debord G. Obshchestvo spektaklya [Society of Spectacle]. URL: <https://www.e-reading.club/book.php?book=82108>. (Accessed: 5 March 2018).
9. Besproigryshnyi khod. Mirovaya igrovaya industriya delaet stavku na rossiiskikh geimerov [A win-win move. The global gaming industry is betting on Russian gamers]. URL: <https://rg.ru/2013/10/08/igry.html> (Accessed: 5 March 2018).

10. Bezopasnost' v Internetе. Statistika [Security on the Internet. Statistics]. URL: <http://security.mosmetod.ru/internet-zavisimosti/statistika> (Accessed: 5 March 2018).
11. Kutsenkov P. A. Psikhologiya pervobytnogo i traditsionnogo iskusstva [Psychology of primitive and traditional art]. Moscow, Progress-Tradition, 2007, 232 p.
12. Pervye proizvedeniya iskusstva poyavilis' ran'she, chem Homo Sapiens [First works of art appeared earlier than Homo Sapiens]. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/1673225>. (Accessed: 5 March 2018).
13. Zone R. Stereoscopic cinema & the origins of 3-D film URL: https://books.google.ru/books/about/Stereoscopic_Cinema_and_the_Origins_of_3.html?id=C1dgJ3-y1ZsC&redir_esc=y. (Accessed: 5 March 2018).
14. Oldi G. L. O bednom romane zamolvite slovo [Say word on poor novel] URL: <http://old.mirf.ru/Articles/art2068.htm>. (Accessed: 5 March 2018).
15. Kostina A. V., Flier A. Ya. Kuda istoriya vlechet kul'turu? (Ot «obshchestva kontsertiruyushchikh» k «obshchestvu repetiruyushchikh»). (Nachalo) [Where does history attract culture? (From "Concert Society" to "Rehearsing society"). (Start)]. Vestnik Chelyabinskoi gosudarstvennoi akademii kul'tury i iskusstv [Herald of the Chelyabinsk State Academy of Culture and Arts], 2009, no 4, pp. 27–37.
16. Kostina A. V., Flier A. Ya. Kuda istoriya vlechet kul'turu? (Ot «obshchestva kontsertiruyushchikh» k «obshchestvu repetiruyushchikh»). (Konets) [Where does history attract culture? (From "Concert Society" to "Rehearsing society"). (Ending)]. Vestnik Chelyabinskoi gosudarstvennoi akademii kul'tury i iskusstv [Herald of the Chelyabinsk State Academy of Culture and Arts], 2010, no 1, 46-59.
17. Dove udalila reklamnyi rolik posle obvinenii v rasizme. Kompaniya izvinilas' za videorolik [Dove removed commercial after accusations of racism. Company apologized for video]. URL: <https://www.vedomosti.ru/business/articles/2017/10/09/737147-dove-reklamu-rasistskoi>. (Accessed: 5 March 2018).
18. Dzhon Boiega raskritikoval «Igru prestolov» za otsutstvie temnokozhikh [John Boyega criticized “Game of Thrones” for lack of blacks]. URL: https://www.igromania.ru/news/69048/Dzhon_Boyega_raskritikoval_Igru_prestolov_zhatsutstvie_temnokozhikh.html. (Accessed: 5 March 2018).