

УДК 304

DOI: 10.29039/2413-1695-2025-11-3-67-80

МИФОЛОГИЧЕСКИЙ ГЕРОЙ КАК КУЛЬТУРНЫЙ ИНСТИТУТ: ИСТОКИ И СОВРЕМЕННОСТЬ

Часть 2. Новая социальность: образ героя в цифровую эпоху

Габриелян О. А., Гарбузов Д. В.

Аннотация: Архетип героя сформирован в традиционном типе общества. Этот тип общества сильно отличается от современной социальной реальности, в которой существует человек. Рассматривается как развитие цифровых технологий привело к фундаментальным изменениям социальной реальности. Внутри традиционных, доставшихся по наследству от прошлых эпох социальных структур и процессов, сформировались и формируются сейчас новые типы социальности. Они стали новой повседневностью. Возник альтернативный двойник действительности – виртуальная реальность, в которую все в большей степени перемещается жизнь человека. Различные интернет-платформы и социальные сети позволяют создавать для людей целые облака идентичностей, которые могут быть глубоко отличны от оффлайновых. Виртуальные социальные сети, генерируемые цифровыми технологиями становятся питательной почвой для формирования альтернативной сетевой социальной структуры, в которую все в большей степени перемещается жизнедеятельность людей, воплощаемая в множестве различных идентичностей. Процесс социализации в виртуальном пространстве с помощью цифровых технологий спонтанно приводит к трансформации человеческой психики, ее структурных характеристик и инстанций, и психических процессов. Виртуальная компьютерная реальность становится областью формирования множества сетевых социальных образований – социальные сети, форумы, сетевые игры, чаты, и т.п. Можно сказать, что виртуальная реальность создает новый социум, который имеет сетевую структуру, причем принципиально нестабильную, легко трансформируемую и со слабыми внутрисоциальными связями. Можно констатировать, что социальная реальность и человек в последнее время столь радикально изменились, что героический миф не может функционировать как прежде. Процессы героической мифологизации в современном мире требуют отдельных исследований.

Ключевые слова: новые типы социальности, виртуальная реальность, цифровые двойники, социальные сети, киберсоциализация, распределенная идентичность, цифровое общество, новая российская социальность, современный эталон героя, образы реальных героев.

Цифровые технологии и устройства. Взрывообразное развитие цифровых технологий привело к фундаментальным изменениям социальной реальности. Внутри традиционных, доставшихся по наследству от прошлых эпох социальных структур и про-

цессов, сформировались и формируются сейчас новые типы социальности. Они стали новой повседневностью и воспринимаются как нечто естественное и необходимое, без чего невозможно нормальное существование современного человека. Прежде всего, появился и занял очень важное место новый тип социальных объектов – медиаторы – в виде неодушевленных, но личностно маркированных других (компьютер, смартфон, планшет), которые опосредует большинство социальных взаимодействий человека [1, с. 323]. Они создают альтернативный двойник действительности – виртуальную реальность, в которую все в большей степени перемещается жизнь человека. «Цифровой двойник – это виртуальная модель объекта или системы с нужными характеристиками, на которой можно тестировать воздействие различных препаратов, процедур и визуализировать процессы. Сфера разработки цифровых двойников быстро расширяется благодаря достижениям в области передачи данных в реальном времени, машинного обучения, а также технологий виртуальной и дополненной реальности» [2].

Различные интернет-платформы и социальные сети позволяют создавать для людей целые облака идентичностей, которые могут быть глубоко отличны от оффлайновых. Это позволяет формировать разные представления о себе у различных групп интернет-пользователей [3]. Проникновение в повседневность цифровых технологий и новых информационно-коммуникативных технологий стимулируют гражданский активизм любого рода, и конструктивный и деструктивный. Исследователи отмечают, что поисковые алгоритмы помещают интернет-пользователей в «информационный кокон», настраивая автоматическую селекцию просматриваемых ресурсов. Человек становится заложником своих собственных интересов. «Зависимость от поисковой системы приводит к тому, что ее пользователь оказывается неспособен получить информацию, противоречащую его картине мира, если самостоятельно не выйдет за пределы «информационного кокона» [4]. Соответственно, создатели этих технологий и устройств становятся важными участниками властных отношений и даже архитекторами новой онтологии, создавая конкуренцию государственным институтам.

Киберсоциализация. Киберсоциализация осуществляет форматирование самосознания и личности человека, реализуя комплементарность человека с техническими и функциональными характеристиками информационно-коммуникационных и цифровых технологий. Люди становятся частью социума посредством включения в IT-системы. Важнейшей разновидностью киберпространства выступают социальные сети. Здесь происходит социализация, взросление и воспитание детей. Это киберпространство люди могут организовать и структурировать под себя, под свои виртуальные идентичности. Под социальной сетью в Интернете понимается «интерактивный многопользовательский веб-сайт, контент которого наполняется самими участниками сети. Сайт представляет собой автоматизированную социальную среду, позволяющую общаться группе пользователей, объединенных общим интересом. К ним относятся и тематические форумы, особенно отраслевые, которые активно развиваются в последнее время» [5, с. 135]. Социальные сети целенаправленно ориентированы на формирование сообществ людей со схожими интересами, мотивациями, видами деятельности и т.д. Социальные сети

обеспечивают мгновенную и постоянную коммуникацию как с знакомыми, так и не знакомыми людьми. Они создают и обеспечивают доступ к архивам (музыка, кино, фото и т.п.). Они позволяют людям позиционировать себя и презентовать свои продукты и достижения. Они позволяют находить людей, по разным причинам интересующих их пользователей.

Социальные сети институционализировали сетевой тип социального взаимодействия. Здесь люди могут реализовать практически все свои потребности и интересы: коммуникации (формальные и неформальные), досуг и развлечение, познание и обучение, трудовые и бизнес-интересы и т.д. Виртуальные социальные сети, генерируемые цифровыми технологиями становятся питательной почвой для формирования альтернативной сетевой социальной структуры, в которую все в большей степени перемещается жизнедеятельность людей, воплощаемая в множестве различных идентичностей. Активные «резиденты» социальных сетей иначе включаются в различные формы социальной жизни, развиваются интеллектуально и эмоционально, иначе осознают себя и мир, в котором существуют. Изменения происходят не только на инструментальном, но и фундаментальном, мировоззренческом уровне.

Процесс социализации в виртуальном пространстве с помощью цифровых технологий спонтанно приводит к трансформации человеческой психики, ее структурных характеристик и инстанций, и психических процессов. Изменяются такие перцептивные и когнитивные характеристики как ощущения, восприятия, представления, внимание, воображение, память, мышление, речь. Трансформируется эмоциональность человека. Все это влияет на формирование таких личностных характеристик психики как характер, темперамент и т.п.

Распределение идентичности. Благодаря электронным устройствам современный человек превращается в «кочевника», то есть утрачивает резидентность в различных смыслах и контекстах – рефлексивном самосознании, отношении к миру, Другому, деятельности, месту жительства [6, 7]. «Распределенное» Я цифрового кочевника утрачивает казалось бы априорное качество индивидуальности, неделимости человеческой личности, поскольку она именно разделяется, мультиплицируется, причем не только последовательно, диахронно, но и параллельно, синхронно. При этом разделенный человек становится более открытым для манипуляций – трансформации, конструированию, копированию, дублированию. Таким образом, неопределенность и гетерогенность цифровой среды способны реализовать самые разнообразные практики самоидентификации. Одновременно, это актуализирует проблему смыслообретения, смыслообразования и смыслотворчества, как того, что необходимо для подлинности, уникальности и аутентичности самоидентификации. Согласно М. Веберу социальное взаимодействие имеет осмысленный характер и направлено на другого человека. Очевидно, что сетевые системы коммуникации подрывают, прежде всего, принцип «ориентации на другого». Реальный другой подменяется виртуальными идентичностями пользователей интернета.

Цифровые технологии создали возможность и инструменты потокового производства идентичностей для социальных масс. Ранее такого рода «виртуальные» идентично-

сти были специфической особенностью некоторых особых социальных групп – актеров, работников спецслужб и т.п. Теперь же любой человек получил доступную возможность такого рода театральной драматизации онлайн-жизни, не особо меняя при этом свое оффлайновое существование. Таким образом, можно сказать, что массовый человек превращается в актера, чья индивидуальность утрачивает единство и складывается из множества идентичностей, связанных с разными социальными контекстами. Если бытие человека фрагментировано и рассыпано по различным коммуникативным ситуациям, то это подрывает также традиционные этические принципы оценки человеческой личности – категорический императив и т.п. «Электронная реальность размывает традиционные различия между работой и досугом, публичным и частным, реальным и виртуальным, человеком и машиной. Происходит растворение привычных границ социального мира, которое имеет свои преимущества и недостатки, а также нуждается в становлении особых личностных механизмов адаптации» [8, с. 133].

Разделенность личности стимулирует увеличение количества социальных контактов с такими же разделенными Другими. Эти контакты легко устанавливаются, поддерживаются и прекращаются. Они основаны на бестелесной коммуникации, совмещающей как конструктивные, так и деструктивные характеристики этого способа взаимодействия. Двойники человека, реализованные в этом цифровом формате не скованы, но и не защищены рамками групповой идентичности, накладывающими строгие обязательства. Помимо прагматической серьезности сетевые идентичности могут преследовать такие цели как поиск острых ощущений, гедонистические потребности в личном удовольствии, месть, или просто желание повеселиться. В результате на разных платформах могут быть представлены разные идентичности одного и того же человека, включая те, которые специально выдуманы по фантазийному сценарию. Виртуальная идентичность искусственно конструируется таким образом, чтобы быть презентованной другим представителям интернет-сообществ для получения некоторой ожидаемой оценки, прежде всего, социального одобрения, хотя возможны и другие варианты – эпатаж, провокация и т.п. Виртуальные платформы в данном случае выступают источниками приобретения престижа и статуса.

Электронные платформы представляют разнообразные инструменты для самореализации в форме презентации виртуальных идентичностей. Простота данного процесса стимулирует соблазн чрезмерного погружения в виртуальное пространство и игнорирование существования в офлайн-реальности. Это может быть индикатором аномалий в процессе социализации и психологических девиаций. Виртуальная реальность позволяет моделировать различные идентичности и конструировать удобный мир, обладающий желаемым набором качеств и характеристик. Таким образом единая реальность распадается на множество миров, мультиверсум. Важная проблема заключается в том, что виртуальная идентичность собирается из готового материала (т.н. «репостидентичность»). Следовательно, она изначально вторична, и ее структура лишена уникальности. Сконструировав такую идентичность, человек неизбежно становится одним из многих, членом некоторой типологической группы.

Цифровое общество. Техносфера приобрела статус аналогичный природной среде – большинство людей слабо разбираются в устройстве и той и другой, но они являются обычным элементом жизненного мира. Произошла рутинизация техники, она превратилась в привычный, не замечаемый порядок реальности. Соответственно, сформировалась также и зависимость людей от техносферы подобная зависимости от природной среды. Повседневная жизнь в значительной степени превращается в потребление и обработку данных, генерируемых цифровыми устройствами. Человеческое общество находится на продвинутом этапе конструирования реальности, существование в которой будет невозможно без использования цифровых технологий. Тем не менее не стоит преувеличивать революционность новой социальности. «Массовое распространение интернет-сетей и даже сервисов социальных сетей не вызвало радикальных необратимых изменений в современных социальных системах. Скорее наблюдается мягкое «обрастание» вертикальных ансамблей властных иерархий горизонталями сетей при усилении диффузии и снижении четкости дифференциации внутренних элементов иерархий. Сети не вытеснили древовидные вертикали, но они смягчили и размыли их, вывели на прямую связь с акторами микроуровня» [9, с. 288].

Виртуальная компьютерная реальность становится областью формирования множества сетевых социальных образований – социальные сети, форумы, сетевые игры, чаты, и т.п. Можно сказать, что виртуальная реальность создает новый социум, который имеет сетевую структуру, причем принципиально нестабильную, легко трансформируемую и со слабыми внутрисоциальными связями. Участие в этих сетевых сообществах в значительной степени анонимно для пользователей, но персонально идентифицировано для создателей электронных платформ. Цифровое общество – это такая форма социального порядка, в которой «все ключевые социальные связи выстраиваются с помощью цифровых сервисов интернет-коммуникации или, как минимум, опираются на дублирование традиционных и цифровых способов их установления и поддержания» [9, с. 287].

Виртуальные сообщества, формирующиеся на электронных платформах, существенно меняют принципы, на которых основывается социальная структура. Базовые характеристики социальной стратификации такие как классовая и профессиональная принадлежность, имущественные различия, уровень образования и т.п. утрачивают в виртуальной реальности свой фундаментальный характер. И, наоборот, важное значение могут приобретать случайные и не имеющие особой значимости в реальном мире факторы, такие как музыкальные или гастрономические пристрастия и т.д. Эти многообразные факторы, «с одной стороны, обуславливают мобильность и неустойчивость виртуальных сообществ, а с другой – позволяют приобрести такие социальные связи, которых человек мог быть лишен в реальности в силу пространственных и социальных ограничений» [10, с. 17].

Воплощенный в различных технологиях интернет, стал главным источником, формирующим содержание и структуру обыденного сознания людей. Это в значительной степени детерминирует поведение современных социальных масс. Суть дела заключается не просто в том, что благодаря интернету каждый человек оказывается включен

в разнообразные сетевые структуры. Более фундаментальным является то, что сами потребности в коммуникациях, социальные ожидания и способы социального взаимодействия изначально формируются исходя из факта наличия сетевых инструментов и сетевого социального опыта, объективированного в цифровой медиасфере. Интернет открыл массового человека пронизывающим общество системам коммуникации. Массовый человек утратил анонимность для систем искусственного интеллекта, собирающего относительно каждого пользователя обширные базы данных, репрезентирующих его идентичность. Массы перестали быть молчащими, они фонтанируют информацией. Можно сказать, что привилегированным субъектом интернета является именно социальная масса. Именно под нее он сконструирован таким образом, чтобы интеллектуальный и образовательный ценз был минимальным, доступным даже для детей младшего возраста. И, наоборот, несетевые системы коммуникации стали атрибутом немассовых (и в этом смысле элитарных) сообществ. Большие объемы информации, которая прокачивается через сеть активно формируют сознание людей весьма хаотичным, на достаточно разнообразным образом. Поэтому представители социальной массы весьма многознающи, коммуникативны и деятельны. При этом большая часть потребляемой массой информации производится ею же самой, поэтому формируется общество «постправды», основанное на картине мира, инспирированной непроверенной информацией, фейками, фэнтези-интерпретациями, эмоциональными оценками и т.д.

Современные технологии позволяют реализовывать высокую степень симуляции реальных социально-поведенческих процессов. Это позволяет создавать виртуальное социальное пространство, в котором действует виртуальный двойник человека. Таким способом формируется новая система управления обществом. Исследователи автоматизированных систем управления (типа китайского социального рейтинга) обычно делают акцент на их склонность к тоталитарным тенденциям. Но все-таки это вовсе не обязательное направление развития. Автоматизированные системы действительно способны фиксировать и операционально оценивать этически обоснованные конструктивные достижения и деструктивные проступки социальных масс, транслируя их в репутационный рейтинг, выполняющий функцию социального лифта. Хорошие люди склонны молчать о своих заслугах, а не очень хорошие склонны громко сообщать о своих выдуманных достижениях. Корректно продуманная автоматизированная система могла бы решить эту проблему.

Автоматизация управления социальными процессами дополняется геймификацией, создавая пространство гибридной реальности. В гибридной реальности смешаны виртуальные миры и факты действительности. Таким образом происходит развитие игровой составляющей социальной жизни (вся наша жизнь – игра). Геймификация включает игровые принципы, подходы и механики в не-игровые ситуации и контексты. Геймификация обеспечивает дополнительную мотивацию для вовлечения энергии в рутинизированные интерактивные ситуации социальной жизни. Социальная игра реализуется в виртуальных пространствах и цифровые технологии в этом смысле являются необходимым этапом эволюции социальных систем, поскольку они обеспечивают инструментальное существование виртуальной реальности как сущности игры [11, 12].

Трансформация человека. Рост объемов информации и коммуникаций делают их восприятие и переживание более поверхностными и менее осмысленными. Сознание и мировоззрение людей заполняется хаотичным информационным шумом, блокирующим действительно экзистенциально важные содержания [13]. Драматические изменения происходят с памятью человека. Доступность внешних накопителей переносит память личности из сферы психических процессов человека в сферу технических параметров цифровых устройств. Человек не столько помнит, сколько имеет возможность достаточно быстро найти нужное. Но это означает, что если задачи что-то найти нет, то этого нет и в личности человека. Таким образом сознание человека становится распределенным, технически дополненным, а память делегируется искусственным помощникам.

Цифровые технологии увеличивают операциональные возможности людей находиться одновременно в разных пространствах. Благодаря им человек не просто номинально присутствует в разных социальных подсистемах, но реально участвует в различных одновременных параллельных транзакциях своими фрагментарными идентичностями. В отличие от подвергнувшегося распределению сознания, тело сохраняет единичность, поддерживая таким образом единство человеческого существования. Это неизбежно повышает ценность и статус телесности. Вместе с тем распределенное существование сознания создает новый опыт, выходящий за границы телесного восприятия. В отличие от воображаемой реальности этот опыт связан с определенным материальным воплощением с помощью технических устройств. Это приводит к изменению их статуса, превращая в новую телесность человека.

«Герой нашего времени» в процессе формирования новой социальности: российская повседневность

После распада СССР началась сложная динамика формирования новой российской социальности, наложившаяся на процессы цифровизации. Это было следствием радикальной трансформации того социального феномена, который был обозначен понятием «советский народ». Можно его оспаривать, но фактом является то, что такая социальность реально сложилась к началу девяностых годов прошлого века и в известной степени сохранила некоторые свои особенности не только у нынешнего старшего поколения, но и среднего не только в России, но и на постсоветском пространстве даже спустя три десятилетия. Конечно, эта социальность не была однородной. Она была стратифицирована и реально состояла из рабочего класса, колхозного крестьянства, интеллигенции и партийной номенклатуры. Такая стратификация имела для каждой из этих социальных групп свою систему ценностной идентификации.

Но советское общество в целом было внутренне связано общей идеологией, которая презентовала эталон героя и героического, начиная с героев Октябрьской революции и Гражданской войны, героев труда (стахановцев) к героям Великой Отечественной войны и героям социалистического труда СССР. В значимые периоды советского времени эталон героя совпадал с образом реального героя, чьи подвиги воспринимались как выдающиеся достижения безотносительно к партийной про-

паганде. Особенно это касается героев Великой Отечественной войны и тех героев труда, которые объективно приумножали могущество и обеспечивали культурное развитие страны своими достижениями.

В девяностые годы прошлого столетия Россия как правопреемница СССР прошла через радикальную социальную трансформацию. Отмеченная социальность была разрушена в относительно короткий срок – в течение «ельцинского» десятилетия. С начала двухтысячных начался период формирования новой социальности. В языке она закрепилась в виде обозначений и вербальных ярлыков: политическая элита, чиновники, олигархи, братки, офисный планктон и т.п. Как отмечала известный социолог Т.И. Заславская, к середине девяностых сложилась следующая социальная ситуация [14, с. 12]. Верхний слой (по своему экономическому положению) составлял 10%, средний слой – 20%, базовый слой – 60%, нижний слой – 7%, «социальное дно» – 3%. К верхнему слою российского общества относились представители политической и экономической элиты, крупные предприниматели, высшие чиновники и др. Средний слой состоял из предпринимателей, представителей госаппарата, высшей интеллигенции, рабочей элиты, кадровых военных. В базовый слой – самый многочисленный – входила интеллигенция, рабочие, крестьяне, работники массовых профессий в торговле, сервисе. Нижний слой состоял из работников без профессий и длительные безработные. «Социальное дно» – люмпены, бездомные, освободившиеся из мест заключения, алкоголики, наркоманы и пр. Примечательно, что Т.И. Заславская использует термин «слой», а не класс, так как полагает, что в переходный период социальная структура общества страдает неопределенностью, неравновесностью и она еще полностью не сложилась. Поэтому и о среднем классе можно было говорить с оговорками на специфические российские условия, не совпадавшие с условиями, в которых формировался средний класс развитых капиталистических стран. Некоторые социологи, анализируя складывающуюся в стране ситуацию в первой декаде двухтысячных, пришли к выводу: «Исследования социальной структуры российского общества последних лет убедительно показывают, что в России к 2010 г. сформировалась классовая структура. Выделение реальных классов можно посмотреть по уровню жизни. Многие россияне считают, что основным критерием, определяющим к какому классу себя относить, является материальное благосостояние» [15]. Так Н.Е. Тихонова выделяет пять крупных классов: высший класс, средний класс, нижний средний класс, медианный класс, низший класс. Конечно, можно согласиться на такую стратификацию по уровню жизни, но нам представляется, что в том мире, в котором мы живем в настоящее время все-таки стоит говорить о слоях населения, а не о классах [16, с. 47].

Если брать более широкий контекст, а мы его не можем сегодня игнорировать, то можно увидеть, что за четверть века произошли разительные перемены, которые безусловно затронули все социальные слои общества и не только в России. В начале XXI века человечество жило еще по западным лекалам в т.н. SPOD-мире в условиях: steady – стабильности; predictable – предсказуемости; ordinary – простоты и definite – определенности. А спустя каких-то полтора десятка лет оно оказалось в т.н. VUKA-мире с его

нестабильностью (volatility), неопределенностью (uncertainty), сложностью (complexity) и неоднозначностью (ambiguity). Футуролог Джамаис Кашио ввел аналогичное понятие BANI-мир: хрупкий (brittle), тревожный (anxious), нелинейный (nonlinear), непостижимый (incomprehensible). С 2022 года заговорили о SHIVA-мире. Это концепция о новой мировой реальности. Термин ввёл психолог Марк Розин. Этот мир характеризуется как расщепленный (split), ужасный (horrible), невообразимый (inconceivable), беспощадный (vicious). Одно обнадеживает, что А – означает Arising – возрождающийся. Очевидно, что мир такой изменчивости и неопределенности влияет и на внутренние процессы, происходящие в самой России, которая после кризиса девяностых снова выходит на мировую арену и оказывается на острие тектонических глобальных изменений – формирования многополярного мира на основе макрорегионов.

Глобалистский проект столкнулся с проектом субъектности национальных государств. Если первый предполагал социальной единицей манипулируемого потребителя, то второй – гражданина. Очевидно, что и герои у них разные. Очень наглядно это проявилось в современной России после начала Специальной военной операции (СВО). Начался активно реализовываться проект суверенизации национального государства. И, как следствие, консолидации общества вокруг традиционных ценностей, в том числе в понимании героя и героического. Начал складываться новый тренд и в формировании культурного и идеологического содержания, и в формировании новой российской элиты, которая должна будет предъявить на входе реальные атрибуты служения стране. Все это не только декларировано, но уже и прописываются механизмы реализации этого фундаментального национального проекта. Его декларативная составляющая берет свое начало еще с мюнхенской речи В.В. Путина (2007) и далее была озвучена в многочисленных выступлениях вплоть до последнего Послания Федеральному собранию (29 февраля 2024 г.) и развернутого интервью Д. Киселеву (13 марта 2024 г.). Наряду с этим были реализованы серьезные законодательные преобразования, начиная с референдума по внесению изменений в Конституцию до ряда указов и законов, которые закрепили ориентацию страны на традиционные ценности и сохранение цивилизационной преемственности и социокультурной идентичности российского государства. Одновременно под все это разрабатывались механизмы реализации обозначенных изменений: соответствующие национальные проекты, реальная поддержка инициатив гражданского общества.

Сейчас, в ходе СВО, создаются условия внутренней консолидации общества, его связности в единый социум при всем многообразии различных страт; формируется реальный кадровый резерв и механизм рекрутинга управленческого аппарата (программа «Время героев», «школа губернаторов», программы переобучения, стажировок и наставничества для участников СВО). Все это становится понятным и обоснованным для народа и легитимирует саму власть, чего крайне не хватало после кризиса 90-х годов. Об успешности этой политики можно будет судить по объективным комплексным показателям развития страны в ближайшее десятилетие, а также по объективным и измеряемым изменениям в составе элиты.

Это делает актуальным разработку объективного механизма мониторинга тех образов героя, которые доминируют в российском социуме. Сможет ли государство соотнести современный эталон героя с образами реальных героев таким образом, чтобы народ его принял. И все это в условиях процесса формирования новой социальности, о котором мы писали выше. Конечно, новые социальные группы, складывающиеся по различным объективным основаниям, реально существуют, особенно в молодежной среде. Знание природы их возникновения открывает возможность работы с ними, путем создания инструментов воздействия в направлении формирования их гражданственности. Это делает актуальным исследование конкретного содержания и параметров новой социальной реальности. Это позволит государству принимать управленческие решения относительно новых измерений социума, путем ресурсной поддержки своих решений и прагматикой реальных социальных перспектив (социальных лифтов) для различных социальных слоев.

Заключение. Мифологический герой в цифровом мире

Можно констатировать, что социальная реальность и человек в последнее время столь радикально изменились, что героический миф не может функционировать как прежде. В первую очередь это касается молодых людей, которые не имеют опыта существования в еще не подвергшейся оцифровке и виртуализации социальной реальности. Поэтому данные выводы относятся, прежде всего, к ним. У их типичного представителя нет идентичности в единственном числе. Они обладают облаками идентичностей, которые имеют распределенную природу, то есть фрагментарно дополняют друг друга без соединения в целостную структуру. Фактически такой человек представлен в сетевом обществе множеством двойников, выражающих различные аспекты интересов, фантазий, воображения и т.д. фрагментированной личности. Для них очень трудно или невозможно подобрать единый эталон героизма, образ героя «каким он должен быть».

Форматирование самосознания и личности современного человека происходит в процессе киберсоциализации. Цифровые инструменты работают таким образом, что люди помещаются в «информационный кокон», который осуществляет демаркацию личностных миров и картин мира. Можно сказать, что таким образом реализуется проект «робинзонады» как мечты эпохи модерна – единая реальность распадается на множество миров, мультиверсум, и люди получают во владение свои отдельные острова, пускай и виртуальные. Эти миры слишком разнообразны, чтобы иметь один эталон героя. Проблема сильно усложняется тем, что один и тот же человек сегодня может не просто номинально присутствовать в разных социальных подсистемах, но реально участвует и живет своими фрагментарными идентичностями в различных одновременных параллельных измерениях новой социальности. Эти измерения ориентированы на обратную связь, то есть оценка их содержания сильно зависит от восприятия другими участниками сети. Этот фактор приобретает статус нового основания этики, поскольку в значительной степени определяет смысл значений хорошего и плохого, добра и зла. Такого рода репутационный рейтинг является ситуативным и может зависеть от множества факторов, которые спонтанно определяют образ героя и антигероя.

Можно сказать, что мифологическому герою, попади он в современный мир, было бы очень трудно совершать свои подвиги, и сам бы он был оценен весьма неоднозначно. Процессы героической мифологизации в современном мире требуют дальнейших исследований, но общая дорожная карта уже просматривается. Необходимо создавать культурную экосистему героического, комплементарную (взаимодополнительную) распределенной идентичности жителя цифрового общества, экзистирующего одновременно во множестве сетевых измерений.

Список литературы

1. Рягузова Е.В. Номо Digitalis: запрос на новую конфигурацию индивидуальности // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2021. Т. 21, вып. 3. С. 320-325.
2. Решетникова М. Виртуальные органы и испытание лекарств: цифровые двойники в медицине // Подробнее на РБК: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/613b35369a7947506473665e?from=sору>
3. Попова Д.А. Идентичность как базовый конструкт цифровой личности в межперсональном интернет-дискурсе // Вестник Бурятского государственного университета. Язык. Литература. Культура. 2018. Вып. 2. С. 63-69.
4. Масланов Е.В. Цифровизация и развитие информационно-коммуникационных технологий: новые вызовы или обострение старых проблем? // The Digital Scholar: Philosopher's Lab / Цифровой ученый: лаборатория философа. 2019. Т. 2. № 1. С. 6-21.
5. Плешаков В.А. Киберонтология и психология безопасности информационной сферы: аспект киберсоциализации человека в социальных сетях Интернет-среды // Вестник ПСТГУ IV: Педагогика. Психология. 2010. Вып. 4 (19). С. 131-141.
6. Мельков С.А., Салтыкова М.В., Лябах А. Ю. «Цифровые кочевники»: проблематизация появления и влияния на развитие современного общества // Вестник МГЛУ. Общественные науки. 2019. Вып. 1 (834). С. 76-94.
7. Солдатова Е.Л., Погорелов Д.Н. Феномен виртуальной идентичности: современное состояние проблемы // Образование и наука. 2018. Т. 20, № 5. С. 105-124.
8. Касавина Н.А. Человек и техника: амбивалентность электронной культуры // Эпистемология и философия науки. 2018. Т. 55. № 4. С. 129-142.
9. Тихонова С.В., Фролова С.М. Цифровое общество и цифровая антропология: трансдисциплинарные основания социально-эпистемологических исследований // Известия Саратовского ун-та. Нов. сер. Сер. Философия. Психология. Педагогика. 2019. Т. 19, вып. 3. С. 287-290.
10. Зябрина А.В., Максюткова З.Г. Категория виртуальной реальности в социально-философском дискурсе // Вестник Волгоградского гос. ун-та. Сер. 7, Филос. 2015. № 1 (27). С. 15-21.
11. Новикова О.Н. Игроизация бытия человека, или Всевластие игрового праксиса // Социум и власть. 2019. № 2 (76). С. 18-26.

12. Новикова О.Н. Игровая деятельность человека в пространстве виртуальной реальности // Социум и власть. 2018. № 6 (74). С. 16-25.
13. Дутко Ю.А., Беловол Е.В. Особенности формирования мышления личности в цифровой среде (сравнительный анализ поколений) // Научный результат. Педагогика и психология образования. Т. 6, № 1. С. 78-92.
14. Заславская Т.И. Социальная неравновесность переходного общества // Общественные науки и современность. 1996. № 4.
15. Шлык Л. Н. Социальная стратификация в современном российском обществе // https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/51956/1/klo_2013_059.pdf
16. Тихонова Н.Е. Социальная структура современной России // Свободная мысль. 2007. № 11.

Сведения об авторах

Габриелян Олег Аршавирович – д-р филос. наук, профессор, зав. кафедрой философии, Крымский федеральный университет им В.И. Вернадского, г. Симферополь.

E-mail: gabroleg@mail.ru

Гарбузов Дмитрий Викторович – д-р филос. наук, доцент, проф. кафедры философии, Крымский федеральный университет им В.И. Вернадского, г. Симферополь.

E-mail: buendia@bk.ru

Gabrielyan O. A., Garbuzov D. V.

MYTHOLOGICAL HERO AS A CULTURAL INSTITUTE: ORIGINS AND MODERNITY

PART 2: NEW SOCIALITY: THE IMAGE OF A HERO IN THE DIGITAL AGE

Abstract: *The hero archetype is formed in a traditional type of society. This type of society is very different from the modern social reality in which people exist. Examines how the development of digital technologies has led to fundamental changes in social reality. Within the traditional social structures and processes inherited from past eras, new types of sociality have formed and are now being formed. They have become the new everyday thing. An alternative double of reality has emerged - virtual reality, into which human life is increasingly moving. Various Internet platforms and social networks make it possible to create entire clouds of identities for people, which can be deeply different from offline ones. Virtual social networks generated by digital technologies are becoming fertile ground for the formation of an alternative network social structure, into which people's life activities, embodied in many different identities, are increasingly moving. The process of socialization in virtual space with the help of digital technologies spontaneously leads to the transformation of the human psyche, its structural characteristics and authorities, and mental processes. Virtual computer reality is becoming an area for the formation of many networked social entities - social networks, forums, online games, chats, etc. We can say that virtual reality creates a new*

society that has a network structure, which is fundamentally unstable, easily transformed and with weak intra-social connections. It can be stated that social reality and man have recently changed so radically that the heroic myth cannot function as before. The processes of heroic mythologization in the modern world require separate studies.

Keywords: *new types of sociality, virtual reality, digital twins, social networks, cybersocialization, distributed identity, digital society, new Russian sociality, modern standard of a hero, images of real heroes.*

References

1. Rjaguzova E.V. Homo Digitalis: zapros na novuju konfiguraciju individual'nosti [Homo Digitalis: A Request for a New Configuration of Individuality] // Izvestija Saratovskogo universiteta. Novaja serija. Serija: Filosofija. Psihologija. Pedagogika. 2021. T. 21, vyp. 3. P. 320-325.
2. Reshetnikova M. Virtual'nye organy i ispytanie lekarstv: cifrovye dvojniki v medicine [Virtual Organs and Drug Testing: Digital Twins in Medicine] // Podrobnее na RBK: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/613b35369a7947506473665e?from=copy>
3. Popova D.A. Identichnost' kak bazovyj konstrukt cifrovoj lichnosti v mezhpersonal'nom internet-diskurse [Identity as a Basic Construct of Digital Personality in Interpersonal Internet Discourse] // Vestnik Burjatskogo gosudarstvennogo universiteta. Jazyk. Literatura. Kul'tura. 2018. Vyp. 2. P. 63-69.
4. Maslanov E.V. Cifrovizacija i razvitie informacionno-kommunikacionnyh tehnologij: novye vyzovy ili obostrenie staryh problem? [Digitalization and development of information and communication technologies: new challenges or exacerbation of old problems?] // The Digital Scholar: Philosopher's Lab / Cifrovoy uchenyj: laboratorija filosafo. 2019. T. 2. № 1. P. 6-21.
5. Pleshakov V.A. Kiberontologija i psihologija bezopasnosti informacionnoj sfery: aspekt kibersocializacii cheloveka v social'nyh setjah Internet-sredy [Cyberontology and psychology of information security: the aspect of human cybersocialization in social networks of the Internet environment] // Vestnik PSTGU IV: Pedagogika. Psihologija. 2010. Vyp. 4 (19). P. 131-141.
6. Mel'kov S.A., Saltykova M.V., Ljabah A. Ju. «Cifrovye kochevniki»: problematizacija pojavlenija i vlijanija na razvitie sovremennogo obshhestva [«Digital Nomads»: Problematization of the Emergence and Influence on the Development of Modern Society] // Vestnik MGLU. Obshhestvennye nauki. 2019. Vyp. 1 (834). P. 76-94.
7. Soldatova E.L., Pogorelov D.N. Fenomen virtual'noj identichnosti: sovremennoe sostojanie problemy [The Phenomenon of Virtual Identity: Current State of the Problem] // Obrazovanie i nauka. 2018. T. 20, № 5. P. 105-124.
8. Kasavina N.A. Chelovek i tehnika: ambivalentnost' jelektronnoj kul'tury [Man and Technology: The Ambivalence of Electronic Culture] // Jepistemologija i filosofija nauki. 2018. T. 55. № 4. P. 129-142.

9. Tihonova S.V., Frolova S.M. Cifrovoe obshchestvo i cifrovaja antropologija: transdisciplinarnye osnovaniya social'no-jepistemologicheskikh issledovanij [Digital Society and Digital Anthropology: Transdisciplinary Foundations of Social-Epistemological Research] // Izvestija Saratovskogo un-ta. Nov. ser. Ser. Filosofija. Psihologija. Pedagogika. 2019. T. 19, vyp. 3. P. 287-290.
10. Zjabrina A.V., Maksjutova Z.G. Kategorija virtual'noj real'nosti v social'no-filosofskom diskurse [The category of virtual reality in socio-philosophical discourse] // Vestnik Volgogradskogo gos. un-ta. Ser. 7, Filos. 2015. № 1 (27). P. 15-21.
11. Novikova O.N. Igroizacija bytija cheloveka, ili Vsevlastie igrovogo praksisa [Gamification of Human Existence, or the Omnipotence of Game Praxis] // Socium i vlast'. 2019. № 2 (76). P. 18-26.
12. Novikova O.N. Igrovaja dejatel'nost' cheloveka v prostranstve virtual'noj real'nosti [Human gaming activity in the space of virtual reality] // Socium i vlast'. 2018. № 6 (74). P. 16-25.
13. Dutko Ju.A., Belovol E.V. Osobennosti formirovanija myshlenija lichnosti v cifrovoj srede (sravnitel'nyj analiz pokolenij) [Features of the formation of individual thinking in the digital environment (comparative analysis of generations)] // Nauchnyj rezul'tat. Pedagogika i psihologija obrazovanija. T. 6, № 1. P. 78-92.
14. Zaslavskaja T.I. Social'naja neravnovesnost' perehnogo obshchestva [Social disequilibrium of a transitional society] // Obshchestvennye nauki i sovremennost'. 1996. № 4.
15. Shlyk L. N. Social'naja stratifikacija v sovremennom rossijskom obshchestve [Social stratification in modern Russian society] // https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/51956/1/klo_2013_059.pdf
16. Tihonova N.E. Social'naja struktura sovremennoj Rossii [Social structure of modern Russia] // Svobodnaja mysl'. 2007. № 11.

Gabrielyan Oleg Arshavirovich – Doctor of Philosophy Sciences, Professor, Professor of the Department of Philosophy, V.I. Vernadsky Crimean Federal University, Simferopol.

Email: gabroleg@mail.ru

Garbuzov Dmitry Viktorovich – Doctor of Philosophy sciences, Docent, Professor of the Department of Philosophy, V.I. Vernadsky Crimean Federal University, Simferopol.

Email: buendia@bk.ru