

ЛАНДЯК О. М. (канд. филос. наук, преподаватель кафедры "Кино-, телеискусство"
факультета "Телевидения" Харьковской государственной академии культуры)

ДИГИТАЛЬНЫЙ ВЕКТОР СОВРЕМЕННОЙ МЕДИАКУЛЬТУРЫ

Интенсивное внедрение цифровых технологий определяет специфику развития "новых медиа", их влияние на когнитивную сферу и, как следствие, новейшие процессы культурогенеза. Исследована специфика дигитального вектора в современной медиакультуре, рассмотрено понятие дигитального вектора в контексте современных теорий медиакультуры и дигитальной культуры, обозначены возможные сценарии культурогенеза в ситуации дигитального вектора развития современной медиакультуры.

Ключевые слова: "новые медиа", дигитальный вектор, культурогенез, медиакультура

Ландяк О. М. ДИГІТАЛЬНИЙ ВЕКТОР СУЧАСНОЇ МЕДІАКУЛЬТУРИ Інтенсивне впровадження цифрових технологій визначає специфіку розвитку "нових медіа", їх вплив на когнітивну сферу і, як наслідок, новітні процеси культурогенезу. Досліджено специфіку дигітального вектора в сучасній медіакультурі, розглянуто поняття дигітального вектора в контексті сучасних теорій медіакультури та дигітальної культури, позначені можливі сценарії культурогенезу в ситуації дигітального вектора розвитку сучасної медіакультури.

Ключові слова: "нові медіа", дигітальний вектор, культурогенез, медіакультура

Landyak O.M. DIGITAL VEKTOR OF THE MODERN MEDIACULTURE Along with the "iconic turn" modern media culture is characterized by its digital focus. The intensive use of digital technology determines the specificity of "new media" and their influence on cognition and, consequently, new processes of cultural genesis. The digital vector of modern media culture generates ambivalence of the genesis of culture scripts. On the one hand, the further development of modern media culture understood to be the "loss of will" replace reality substitutes digital culture in the critique of the capitalist consumer society. However, it becomes more and more important concept of "technocratic optimism," examines the digital vector of modern media culture in its creative aspect, namely as a catalyst of many self-valuable cultural codes that can transmit cultural genome and promote further creativity of the media culture.

The specific of the digital vector in the modern media culture was investigated, the concept of digital vector in the context of contemporary theories of media culture and digital culture was considered, the possible scripts of cultural processes in the situation of digital vector of modern media culture were identified.

In the context of current theoretical discourses a statement of special vector of development of media culture, which can be roughly described as digital vector was distinguished. The characteristic of the new concept in modern media culture digital practices, based on the one hand, on the increasingly popular online culture and the spaceless communicative possibilities of digital technologies, on the other - cognitive mythologems of the mental and physical freedom, generated by digital culture were considered.

Key words: "new media", digital vector, cultural genesis, media culture

© Ландяк О.М.

Актуальность темы: Наряду с "иконическим поворотом" современная медиакультура характеризуется своей дигитальной направленностью. Массовое интенсивное внедрение цифровых технологий определяет специфику развития "новых

медиа", их влияние на когнитивную сферу и, как следствие, новейшие процессы культурогенеза. В связи с этим, актуальность исследования обусловлена потребностью осмысления основополагающих культуротворческих процессов современной информационной стадии культуры. Статья может быть полезна для медиатеоретиков в области культурологического, философского, а также искусствоведческого научных дискурсов.

Сущность научной проблемы: Оппозиция апологетов "старых" и "новых медиа" в современном научном дискурсе особенно обостряется в силу дигитального вектора развития медиакультуры. Разнородные прогностические подходы от теории вырождения человеческого сознания и, как следствие, "убийства реальности", уничтожения человеческой культуры (Ж. Бодрийар, Н. Громыко) до технократического оптимизма (Д. Гарсия, Г. Ловинк) раскрывают неопределенность современного взгляда на феномен дигитальной культуры и факт ее стремительного развития. Данная проблема требует тщательного теоретического, так как влияние на когнитивную сферу дигитальной культуры не является однородным. Это обусловлено дифференциацией различных видов дигитальной медиакультуры, их способом влияния на сознание реципиента, а также спецификой воспринимающих аудиторий.

Таким образом, **цель статьи** - исследовать специфику дигитального вектора в современной медиакультуре.

Основные задачи - дать дефиницию понятию дигитального вектора в контексте современных теорий медиакультуры и дигитальной культуры; рассмотреть возможные сценарии культурогенеза в ситуации дигитального вектора развития современной медиакультуры.

Объект исследования - современная медиакультура, **предмет** - дигитальный вектор современной медиакультуры.

В исследовании применяется комплексный теоретический анализ современных дискурсов медиакультуры и ее дигитальной направленности.

В современных теоретических исследованиях, в независимости от оценочной маркировки, специфика дигитальной медиакультуры, как правило, рассматривается в русле дефиниции "новых медиа". В данной ситуации показательным является определение, данное Н. Кирилловой, где медиакультура представляет собой "интенсивность информационного потока (прежде всего аудиовизуального: ТВ, кино, видео, компьютерная графика, Интернет), ... средства комплексного освоения человеком окружающего мира в его социальных, нравственных, психологических, художественных, интеллектуальных аспектах" [9; с. 31].

Близкое определение предлагается в словаре "Социальной философии", где подобно концепции Г. Беама и П. Верилио об "иконическом", "визуальном" повороте современной медиакультуры, речь идет о ее аудиовизуальной характеристике. Согласно данной дефиниции, аудиовизуальная культура на первый план выводит "новые медиа", благодаря которым начинает представлять собой "способ фиксации и трансляции культурной информации, не только дополняющий, но и заменяющий прежде господствующую вербально-письменную коммуникацию" [11; с. 548].

Иными словами, концепция "новых медиа" как определяющих составляющих современной медиакультуры, констатируется посредством утверждения конца вербально-письменной эпохи и примата аудиовизуальных средств коммуникации, что является базовой характеристикой информационной стадии культуры.

"Новые медиа", однако, нельзя в полной мере ассоциировать лишь с дигитальными технологиями. Например, аналоговое телевидение существовало задолго до цифрового, однако его в полной мере, как и пленочную фотографию, можно отнести к "новым медиа" (Р. Барт). Подобную рефлексию о природе дигитального как части современной медиакультуры встречаем у Н. Агафоновой. Исследователь выделяет отличительные черты дигитальной составляющей "новых медиа". Прежде всего, речь идет об

особенности сенсорного восприятия реципиентом тех культурных кодов, которые порождают цифровые технологии: "введенные в научный оборот классификации медиаискусства прежде всего опираются на технологический признак — граница между аналоговой и цифровой природой создания аудиовизуального образа определяет водораздел между старыми и новыми медиа, а соответственно между старыми и новыми художественными практиками. Однако ... подход к данной проблеме связан, прежде всего, с изучением характера и степени влияния той или иной технологии на природу экранного образа, систему выразительных средств и жанровых модификаций кино, телевидения, Digital Art" [1; с. 38].

Таким образом, дигитальные практики, несмотря на частичное соответствие понятию "новых медиа", приобретают особое значение в поле современной медиакультуры. В данном случае можно рассматривать все медиа, основывающиеся на цифровых технологиях и создающие особое пространство дигитальных практик, включающих онтологическую характеристику дигитальной коммуникации как вектора развития современной медиакультуры.

Описание дигитального вектора как культурологического концепта в научном дискурсе встречается опосредованно. Спектр рефлексий о новейшем векторе медиакультуры, обуславливающим онтологический статус технологий "времени без пространства", а также их когнитивное влияние (например, эффект "кастомизации" как следствие революционности цифровых технологий) можно проследить в работах П. Верилио, М. Кастельса.

Так называемый вектор "до-после" экспонирования, определяет существование современной медиакультуры. П. Верилио констатирует замену хронологического времени настоящего, прошлого и будущего хроноскопическим временем "телесуществования", то есть пребывания вне пространства (феномен онлайн видео-конференций), но в едином доминирующем времени дигитальной культуры. Таким образом, определяющий вектор развития медиакультуры обращен к тому, чтобы "сделать из каждого члена доживающего свои последние дни человеческого рода экспонат, и люди ... уже не будут индивидуумами в буквальном смысле этого слова, потому что "individuum" значит "неделимый" [5; с. 49].

Похожее представление о векторе развития культуры сквозь призму дигитальных технологий можно увидеть в концепте "кастомизации" (адаптации технологии к определенному сегменту потребительской аудитории) М. Кастельса, связанное все с большими возможностями "расширения человека". Современная потребность во все более обширных индивидуализированных формах коммуникации, в которой главенствующую роль выполняют цифровые технологии, обуславливают современное массовое расширение дигитальных медиапрактик. В работе "Галлактика Интернет" М. Кастельс замечает, что цифровые интернет-технологии приобретают все большее значение для расширения "международного участия в реализации координирующих функций" [7; с. 47]. Причем подобная популярность зиждется на основании концепции "власти достойных", так как "новые институты Интернета в XXI веке должны учреждаться, — чтобы оказаться легитимными, — на основе традиции меритократического достижения консенсуса, характерной для ранней истории Сети... следует отметить в качестве поистине удивительного результата тот факт, что Интернету удалось добиться относительной стабильности в сфере управления Сетью, избежав воздействия бюрократического духа, пронизывающего американский госаппарат, и хаоса, характерного для любой децентрализованной структуры" [7; с. 47].

Таким образом, можно говорить о дигитальном векторе как особой направленности современной медиакультуры, базирующемся, с одной стороны, на все более востребованных интерактивных, внепространственных коммуникативных возможностях дигитальных технологий, с другой - когнитивных мифологемах ментальной и телесной свободы новой дигитальной культуры.

В свете подобной актуализации дигитального вектора медиакультуры представляется необходимым рассмотреть возможные сценарии культурогенеза, которые в современном научном дискурсе определяются исходя из рассмотренных ранее полярных оценочных маркировок дигитальной культуры.

На сегодняшний день доминируют две концептуальные позиции, в рамках которых рассматривается влияние дигитальной культуры на культурогенез. Первую условно можно обозначить как "технологический детерминизм". Данная критическая позиция защищает оппозицию "элитарной" и "массовой" культуры, свойственную интеллектуальному снобизму, и выражается в апокалипсических представлениях о "протезировании", "ампутированности" человеческого субъекта в эпоху масс-медиа (М. Маклюэн), засилии симулякров и "убийстве реальности" (Ж. Бодрийар, С. Жижек).

Подобная демонологизация дигитального вектора современной медиакультуры оспаривается оптимистически настроенными мыслителями, провозглашающими дигитальную культуру последним оплотом свободы и созидания в постмодернистскую эпоху, концом "постмодернистской паранойи" (Д. Гарсия, Г. Ловинк, Д. Лайон).

Согласно критике Ж. Бодрийара массовые коммуникации, обеспечиваемые дигитальной культурой "дают нам не действительность, а головокружение от действительности... Мы живем, таким образом, под покровом знаков и в отказе от действительности... Образ, знак, послание, все то, что мы «потребляем», — это наше душевное спокойствие, подкрепленное дистанцией от мира, которое даже сильный намек на действительность скорее убаюкивает, чем нарушает. Содержание посланий, смыслы знаков глубоко индифферентны. Мы не включены туда, и средства информации не направляют нас к миру, они дают нам потреблять знаки в качестве знаков, удостоверенных между тем образом действительности. Именно здесь можно определить праксис потребления" [3; с. 8]. На примере рекламы Ж. Бодрийар очерчивает природу влияния дигитального образа на когнитивную сферу "реальное воздействие тоньше: оно заключается в том, чтобы навязать через систематическую последовательность посланий представление об эквивалентности на уровне знака истории и происшествия, события и зрелища, информации и рекламы" [3; с. 83].

Иллюзорность эквивалентности дигитальной культуры реальности критикуется также С. Жижеком. В особенности примечательно его рассуждение о мифологическом влиянии дигитальной культуры на утверждение современного капитализма и порожденной им культуры потребления: "историческое повествование построено так, что Социализм предстает консервативным, иерархичным, административным... а подлинная революция свершилась в цифровой капиталистической революции, - данный капитализм является логическим следствием, «истиной»"[6; с. 143].

Ключевым аргументом в критике дигитальной культуры выступает позиция, высказанная В. Савчуком: "Новые средства коммуникации не только устраняют старые (например, сообщение о важном событии вытесняется новым происшествием или сенсацией), но и определяют новые способы сообщения. Удобство создает систему принуждения, поскольку сформированное общество обусловлено технологией его сборки и во всех отношениях зависит от средств коммуникации" [10]. Следуя этой логике, можно констатировать, что дигитальный вектор согласно дискурсу "технологического детерминизма" направлен в сторону все большего укрепления замаскированных властных стратегий, завуалированных мифом о свободе дигитальной коммуникации (Ж. Бодрийар, М. Фуко). По сути имеет место феномен эротизации дигитальной коммуникации как формы скрытого влияния властных дискурсов. Ж. Бодрийар определяет практику дигитальной коммуникации как реальность соблазна, которая неустанно переводится в знаки и представляет собой смягченный соблазн дигитальной субъективности, состоящей из знаков. Данная метафора употребляется для обозначения противопоставления современных форм обольщения, так называемый "высокий" соблазн,

вызванный цифровой коммуникацией, противоположен реальному. Действия, обусловленные эротизацией цифрового являются собой не воспроизведение, а порождение события. В этом ключе фигурирует концепт соблазна, который "представляет господство над символической вселенной, тогда как власть — всего лишь господство над реальной". [4; с. 37].

Мысль о примате современного эротизированного отношения к технологии, ее универсализация - сведение к духовному представлению о семье, доме и т. п. высказывается посредством еще одного известного концепта "бракосочетания с технологией". Речь идет о симулятивном замещении реального удовольствия межличностного общения суррогатом практики цифровой коммуникации. При этом отмечается подобие киберпространства с миром платоновских идей, а следовательно, его статус альтернативной идеальной вселенной. Особую роль в данном случае играет фактор веры, что сближает состояние современной медиаккультуры с концепцией нового средневековья и его религиозной одержимостью (М. Хейм).

Подобную особенность цифровой культуры обнаруживать властное влияние на сознание реципиента посредством механизма удовольствия также констатирует В. Савчук: "Генерируя нагнетание сенсации, они [технологии] — с неизбежностью — производят скуку, которая временно купируется следующей сенсацией. Медиазависимость формируется по "наркотически" прогрессирующей логике получения удовольствия, неумолимой логике роста интенсивности аффекта и, как следствие, оборачивается поступательной утратой воли. Средство становится целью, а цель — средством; компьютер из орудия вычисления становится средой (Сетью) жизни, а сама полнокровная жизнь — потоком электронных образов, предметный мир — плоским изображением" [10].

Таким образом, рассмотренные выше сценарии "утраты воли", замещения реальности суррогатами цифровой культуры в рамках критики капиталистического общества потребления, представляют существенное ядро в аргументации негативно маркированного теоретического дискурса медиаккультуры.

Противоположностью выступает теория культурогенеза, рассматривающая влияние цифрового вектора современной медиаккультуры в контексте позитивных преобразований. На сегодня ее приверженцы представляют интеллектуальное меньшинство и репрезентируют принципиально отличную от критического подхода в анализе цифровой культуры концепцию "технологического оптимизма".

Яркие представители данного направления акцентируют внимание на таком сценарии развития медиаккультуры, как свободное избирательное расширение символического капитала личности за счет беспрепятственного доступа к источникам информации, а также за счет возможностей влияния на ее оформление и структурирование, что способно породить и утвердить избирательную культуру потребления в современном информационном обществе. В данном ключе высказывается О. Киреев, отмечая принципиальное отличие цифровой культуры от дискурса властных влияний: "Интернет имеет в себе нечто фундаментально противоположное индустрии Спектакля. Интернет нельзя запрограммировать. Через интернет невозможно навязать одностороннюю интерпретацию — любой пользователь сможет сравнить информацию из разных источников или даже сообщить свою (инфо-сайты с открытой публикацией, форумы и т. п.). Наконец, возможно не только выбирать, но и самому создавать инфо-ресурсы" [8; с. 2]. Далее мыслитель указывает на то, как именно возможна свободная коммуникация в пространстве цифровой культуры, акцентируя внимание на возможности свободного информационного выбора со стороны ее субъектов: "Конечно, приходится платить за свободу — обилием малоосмысленных или непрофессиональных ресурсов. Многие тратят весь свой интернет-доступ на чаты и порнографию. Но, в отличие от ТВ, в интернете любой человек может выбрать для себя те сайты, которыми он пользуется, а кроме того, обилие разносторонних и противоречивых точек зрения, с

которыми иногда приходится сталкиваться, само по себе успешно создает представление о масштабах ситуации и сложности рассматриваемых проблем. Этому и учат современные коммуникационные и информационные технологии — сложности, многосторонности, разнообразию нашего мира, в котором точку зрения и понимание ситуаций приходится вырабатывать самому, — в отличие от заранее изготовленных, предзаданных оценок телевидения, обыкновенно представляющих мир в разрезе "свои-чужие" [8; с. 2].

В данном случае мы сталкиваемся с противопоставлением Интернета и других типов "новых медиа", иными словами, к свободному от властного дискурса пространству цифровой медиакультуры О. Киреев относит только интернет-коммуникации, противопоставляя их другим видам медиа, основанным на цифровых технологиях, например, телевизионному эфиру и наружной рекламе.

Отличная позиция звучит в концептуальных разработках В. Бычкова и Н. Маньковской, подразумевающих под цифровой культурой всевозможные арт-практики, родившиеся под влиянием цифровых технологий на пересечении различных видов "новых медиа". В данном случае подчеркивается процесс конвергенции, интеграции и мультимедийности различных видов медиа в рамках цифровой культуры. Авторы выделяют "принципиально новые по художественным средствам арт-проекты и — практики, возникшие на мультимедийной основе — в кино, телевидении, современных шоу, в видеоарте, компьютерной графике, компьютерных инсталляциях, сетевой литературе, трансмузыке, интернет-арте, интерактивном искусстве, виртуал-арте и других новейших видах арт-практик, возникающих в сети или использующих фрагменты виртуальности в традиционных искусствах" [2].

Мыслители концентрируют свое внимание на таком аспекте цифрового вектора современной медиакультуры, как переход арт-практик в измерение компьютерных технологий, заменяющих человека-создателя искусственным интеллектом. Констатируя факт развития современной цифровой культуры по направлению все более отчетливо звучащего примата "машинного творчества" В. Бычков и Н. Маньковская отмечают особенное влияние на культурогенез цифровых арт-практик "геномного искусства", "robotic art", реализованных, например, в рамках программы AARON Лаборатории искусственного интеллекта Стэнфордского университета.

Анализируя влияние подобного курса на вытеснение человека как единицы творчества из реальности современной медиакультуры (концепция, рожденная в русле постмодернистского постулата "Смерти автора" (Р. Барт)), исследователи, тем не менее, воздерживаются от однозначных негативных прогнозов усиления симулятивных тенденций развития культуры. Главным аргументом в данном случае является утверждение аккумуляции в НМА ("новом медиа-арте") авторского начала множества со-авторов. Как следствие данного процесса авторы констатируют интеграцию в ситуации цифрового вектора многочисленных самоценных культурных кодов, способных передавать культурный геном и способствовать развитию дальнейшего творческого начала как медиакультуры, так и человеческой культуры в глобальном смысле.

В связи с этим цифровой вектор современной медиакультуры рассматривается прежде всего в его творческом, созидательном аспекте. Современные тенденции медиакультуры, следуя этой логике, "ориентированы ... на новейшие цифрово-сетевые эксперименты. И там открываются новые реальные горизонты и перспективы для приложения творческих способностей... Позитивные решения возможны, как нам кажется, именно в сфере эстетической виртуальной реальности, виртуал-арта, организации действенного виртуального эстетического опыта, в котором, по самому определению эстетического, реципиент, или арт-геймер, не должен утрачивать ощущения своего Я, своей духовно-материальной принадлежности к миру первой реальности. Именно эстетический опыт в сети и станет не сетевым наркотиком, как многие современные игры, а духовно-эмоциональным и креативным целителем сегодняшних интернет-зависимых пользователей" [2].

Итак, в контексте современных теоретических дискурсов можно выделить констатацию особого вектора развития медиакультуры, который условно можно обозначить как цифровой вектор. Данный концепт характеризует обусловленность современной медиакультуры цифровыми практиками, базирующимися, с одной стороны, на все более востребованных интерактивных, внепространственных коммуникативных возможностях цифровых технологий, с другой - когнитивных мифологемах ментальной и телесной свободы, порождаемых цифровой культурой.

В свою очередь цифровой вектор современной медиакультуры порождает двойственность возможных сценариев культурогенеза. С одной стороны, дальнейшее развитие современной медиакультуры рассматривают под углом "утраты воли", замещения реальности суррогатами цифровой культуры в рамках критики капиталистического общества потребления. Вместе с тем все более значимой становится концепция "технократического оптимизма", рассматривающая цифровой вектор современной медиакультуры в его созидательном аспекте, а именно в качестве катализатора многочисленных самоценных культурных кодов, способных передавать культурный геном и способствовать развитию дальнейшего творческого начала медиакультуры.

ЛИТЕРАТУРА

1. Агафонова Н. А. Экранное искусство: художественная и коммуникативная специфика / Н. Агафонова. – Минск: БГУКИ, 2009. – 273 с.
2. Бычков В., Маньковская Н. Искусство техногенной цивилизации в зеркале эстетики [Электронный ресурс] / В. Бычков, Н. Маньковская // Вопросы философии. – № 4. – 2011. – Режим доступа: http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=303&Itemid=52
3. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры / Ж. Бодрийяр. – М.: Культурная революция, Республика, 2006. – 269 с.
4. Бодрийяр Ж. Соблазн. / Бодрийяр Ж. – [Пер. с французского А. Гараджи]. — М.: Издательство Ad Marginem, 2000. — 318 с.
5. Вирилио П. Информационная бомба. Стратегия обмана / П. Верилио. – [Пер. И. Окуневой] . – М: ИТДГК «Гнозис», Фонд «Прагматика культуры», 2002. – 185 с.
6. Жижек С. Размышления в красном цвете / С. Жижек. – М.: Европа, 2011. — 476 с.
7. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс. – [Пер. с англ. А. Матвеева под ред. В. Харитонова]. — Екатеринбург: У-Фактория (при участии Гуманитарного ун-та), 2004. — 328 с.
8. Киреев О. Поваренная книга медиа-активиста, Екатеринбург: Ультра.Культура, — 2006 г. — 296 с.
9. Кириллова Н. Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну. 2е изд.; перераб. и доп. / Н. Б. Кириллова. — М.: Академический Проект, 2006. – 448 с.
10. Савчук В. Медиа внутри нас [Электронный ресурс] / В. Савчук // Звезда. – №6. – 2012. – Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/zvezda/2012/6/sa10.html>
11. Социальная философия. Словарь/ Сост. и ред. В. Е. Кемеров, Т. Х. Керимов. — М.: Академический проект, 2003. — 557с.