

КУЛЬТУРНЫЕ ТРАНСФОРМАЦИИ ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ В КОНТЕКСТЕ ОБЪЕКТНО ОРИЕНТИРОВАННОЙ ОНТОЛОГИИ

Моргунов Георгий Вадимович,

кандидат философских наук,

доцент кафедры философии

Новосибирского государственного технического университета,

Россия, 630073, г. Новосибирск, пр. К. Маркса, 20

ORCID: 0000-0002-0804-3502

coliseygm@mail.ru

Хандогин Руслан Викторович,

ассистент кафедры философии

Новосибирского государственного технического университета,

Россия, 630073, г. Новосибирск, пр. К. Маркса, 20

ORCID: 0000-0003-3280-7055

khandogin.ruslan@yandex.ru

Аннотация

В статье представлены основные тенденции развития и доминирующие факторы трансформации культурного пространства на современном этапе развития цифрового общества, которое сопровождается перманентным кризисом всех сфер общественной жизни. Предмет исследования рассматривается в контексте объектно ориентированной онтологии в ракурсе осмысления феномена информационной культуры, которая, имплементируя к пространству культуры настоящего, стимулирует его глобализацию и гетерогенность, формируя территорию «киберпространства», в свою очередь, детерминирующего разнополярные векторы динамики культурных преобразований – как гуманистических, так и социально опасных. Авторы интерпретируют проблемы трансформаций и рисков становления культурного пространства информационного общества как дилемму технологий (регулятивов) и ценностных смыслов создания культуры в качестве реальности бытия человека. В работе отмечается положение объектно ориентированной философии и спекулятивного реализма в проблемном поле философской мысли и в теоретическом осмыслении социокультурных аспектов современного цифрового пространства. Также в статье уделяется внимание фиксации и осмыслению реальных и чувственных объектов как симулякров, оснований и порождений симуляции в цифровом и не-

цифровом культурном пространстве и приложениях определенных социальных практик. Культурное пространство в условиях стремительного развития общества информационных технологий кардинально меняет свои аксиологические, когнитивные и регулятивные координаты. В заключение систематизируются рассмотренные в работе весомые факторы культурных трансформаций, связанных объектно ориентированным осмыслением новых вариативных возможностей информационно-коммуникативных технологий в цифровом обществе: интерактивность сетей, виртуализация реальности, онтологизация и объективизация медиальных конструирований образа мира, «киберперформатизация» социума, доминирование цифровой массовой культуры, а также вызовы человеку, новые формы отчуждения, проявляющиеся в локации «интерактивной инфосферы» культурного пространства.

Ключевые слова: культурное пространство, цифровое общество, объектно ориентированная онтология, спекулятивный реализм, трансформации, информационная культура, коммуникации, медиальность.

Библиографическое описание для цитирования:

Моргунов Г.В., Хандогин Р.В. Культурные трансформации цифровой эпохи в контексте объектно ориентированной онтологии // Идеи и идеалы. – 2022. – Т. 14, № 4, ч. 1. – С. 154–170. – DOI: 10.17212/2075-0862-2022-14.4.1-154-170.

Европейская цивилизация в течение столетий отстаивала силу Знания, культ Разума, научно-технический прогресс. Вступив в XX веке в эпоху кибернетики, она эволюционирует под давлением стремительных темпов и значительных масштабов научно-технологических революций и является одним из наиболее актуальных объектов исследования как естественно-технического, так и современного гуманитарного знания. Особенно сложным и противоречивым представляется современный этап научного и технологического прогресса цифрового общества, который стимулирует мощное развитие информационно-коммуникационных, медийных и нанотехнологических технологий. Вместе с тем глобальные модернизации информационной эпохи порождают и «духовную драму» – дегуманизацию, иррациональность и культурный регресс: аксиологический и антропологический кризис человеческого социума.

Становление и развитие цифрового общества сопровождается перманентным кризисом всех сфер жизни социума, прогрессирующей глобализацией социального и культурного пространства, что порождает целый комплекс социальных проблем, противоречий, конфликтов. Известно, что современное общество имеет значительное количество теоретических концептов («супериндустриальное» (Э. Тоффлер), «постмодерн» (Ж.-Ф. Лиотар), «общество спектакля» (Ги Дебор), «постиндустриальное» (Д. Белл), «сетевое общество, информационный капитализм» (М. Кастельс), «глобальное общество риска» (В. Бек), «постчеловеческое обще-

ство» (Д. Лекур)), и его можно охарактеризовать как общество глубинных трансформаций и постоянных рисков. Понятие «риск», вошедшее в социальные, философские и культурологические теории, кристаллизует весь спектр нестабильности, изменчивости, кризисного существования социума информационной эпохи. Оно связывается с определенными угрозами, вызванными наукоемкими технологиями в различных областях знания, и ассоциируется с социальным и культурным кризисом, а также опасностью техногенных катастроф, разрушающих планетарную цивилизацию. Катализатором новых типов глобальных рисков выступает сегодня информационная культура, которая имплицитно является стимулятором кардинальных трансформаций культурного пространства человечества, поэтому она предстает актуальным объектом философской рефлексии именно в XXI веке. Также в противовес или в дополнение указанным концептам проявляются идеи преодоления или снятия «человеческого» и «социального», попытки объективизировать действительность, «вернуться» назад – к вещам и объектам, от мысли и соотношения бытия и мысли – к естественно подлинным объективным воплощениям бытия. Особенности трансформации культуры информационного общества выступают доминантой теоретических исследований ведущих отечественных и зарубежных ученых, таких как М. Кастельс, Э. Тоффлер, Г. Бехманн, Ж. Бодрийяр, Г. Дебор, К. Разлогов, И. Алексеева, Н. Маньковская, А. Сидоров. Их размышления имеют разноплановые векторы научной экспликации [13] – как оптимистично бравурные, так и пессимистично осторожные. Не хотелось бы проводить демаркационную линию между духовными идеалами и артефактами типов (сквозь призму типов научной рациональности) культуры классической, неклассической и постнеклассической, которая производится информационными технологиями, ведь в историческом развитии социокультурного процесса все его этапы диалектически взаимообусловлены, взаимосвязаны, они не просто не исключают предыдущий культурный опыт, а вырастают из него. И нестабильность, трансгрессивность, деструктивная динамика выделяют социокультурный хронотоп современности, демонстрируют переходное состояние культуры цифрового общества, которая, деформируя гуманистические доминанты «ценностей-целей и ценностей-средств», является точкой бифуркации, удвоения и даже перезагрузки культурных смыслов и аксиосферы социума. В этом контексте актуальной и научно обусловленной представляется попытка интерпретации проблемы рисков становления современного культурного пространства как дилеммы технологий (регулятивов) и ценностных смыслов жизни человека, дискурсов новых измерений его свободы и ответственности за культуру XXI века. Также всё более заметными становятся концепты и идеи, связанные с «новыми» онтологическими и топо-

логическими конструктами, «новым» материализмом, в том числе в междисциплинарном и общеметодологическом дискурсе [21], и одновременно «новой» метафизикой. В русле философских и культурологических исследований значительно актуализируется проблема изменения социокультурной парадигмы современности, на основе которой выстраиваются новые координаты культуры как ценностно-смысловой реальности. Одними из современных подходов, пусть зачастую базирующихся на неоднозначных и противоречивых исходных основаниях и релятивистских, а в некоторых отношениях и нигилистических трактовках, выступают объектно ориентированная онтология и спекулятивный реализм. Поэтому целью статьи является осмысление некоторых значимых аспектов динамики и доминант процессов, определяющих пространство культуры цифрового общества, а также факторов, последствий и происходящих в нем трансформаций, в том числе с позиций объектно ориентированной онтологии и спекулятивного реализма.

Широкомасштабные трансформации культуры заметны как квинтэссенция эпохи информационных технологий, что отмечают и различными способами исследуют все теоретики общества «третьей волны». Так, автор «волновой теории» Э. Тоффлер, типологизируя развитие общества вслед за изменениями технологий – агрокультурных, индустриальных, информационных, вводит понятие «культурная волна» и определяет процесс становления пространства «культуры третьей волны» доминированием информационных технологий и особой ролью знания. Определяющим аксиологическим вектором в «волновой теории культуры» является понятие «образа» – «имиджа» как конструкта культурного стереотипа, системы ценностей определенного общества. Культура первой и особенно второй волны производит устоявшиеся в обществе ценности, канонизирует массовые имиджи, определенный единый набор – универсальный «файл имиджа». А культура «третьей волны» призвана, используя высокие информационные технологии, создать культурное пространство множества «файлов-имиджей». В основу конструирования этой культуры, которая призвана сформировать специфический тип цивилизации и которая требует коренных изменений человека и общественных институтов, будет заложен принцип разнообразия, уникальности, полицентричности. Переход к культуре «третьей волны» предполагает «отказ от пропитанного страхом, но ложного понимания, что большее разнообразие автоматически вызывает большую напряженность и конфликтность в обществе. Однако, если мы получим соответствующие общественные правила поведения, разнообразие может способствовать развитию надежной и стабильной цивилизации» [14, с. 373]. По Э. Тоффлеру, культура новых технологий «третьей волны» призвана обеспечить свободу выбора разновекторных

возможностей самореализации человека при условии, что он сможет приспособиться к новым установкам и определиться с приоритетами. Многие теоретические концепты информационного общества (от «постиндустриализма» Д. Белла до компьютерии «новых городов» Й. Масуды) содержат утопические прогнозы совершенствования качества социальной жизни с распространением информационных технологий, способностью формализовать знания, используя автоматизированные системы, и создавать информационные инфраструктуры. Действительно, стремительное продвижение технологических инноваций, изменяя когнитивные, аксиологические и регулятивные координаты современного пространства культуры, оправдывает символизм тоффлеровской метафоры неудержимой стихии морских волн, мимолетно сменяющих друг друга, порождая новые образования культурных форм. Они трансформируют все сферы жизнедеятельности общества экономики, которая становится «надсимволической», где процессы ускоряются информационно-коммуникационными технологиями в отношении новых установок по труду, полу, нации, досугу, авторитетам и т. д. [14, с. 286]. Однако этот процесс сопровождается значительными противоречиями, производя масштабные вызовы социуму, человеческому сознанию, культурному и цивилизационному прогрессу в целом.

Объектно ориентированная онтология [17], на первый взгляд, предлагает более спокойную картину социокультурного пространства не в последнюю очередь благодаря «снятию» социальности и замене рассматриваемых трансформаций трансформацией процессов, явлений, противоречий, отношений в собственно отдельные объекты. Объектно ориентированная онтология – направление философской, социальной и в целом интеллектуальной мысли, утверждающее принципиальное равенство онтологических статусов объектов, уплощающее бытийность их существования, провозглашающее отказ от антропо- и субъектно-центрической гносеологической позиции, «изымающее» их из человеческого/субъектного восприятия в реальность. Объектно ориентированная онтология, часто рассматриваемая как ключевое направление и особое подмножество спекулятивного реализма, провозглашает стремление к преодолению корреляционизма и его разнообразных форм и следствий, которые стали господствующими не только философскими, но и во многом мировоззренческими позициями посткантианского историко-культурного и интеллектуального пространства. Следует отметить, что не существует единой и общей позиции, одного достаточно ясно очерченного, определяемого подхода (такого, чтобы хотя бы большая часть сторонников и участников разделяла утверждаемые и конституированные взгляды), являющегося в полном смысле спекулятивным реализмом. Между наиболее яркими и значимыми фигурами данного подхода: Грэмом Харманом, Рэем Брасье, Леви Брайан-

том, Квентином Мейясу, Ианом Гамильтоном Грантом – существует много противоречий в самых фундаментальных основаниях отстаиваемых позиций, представляемых онтологических картинах мира, дальнейших концептуализациях и категоризациях. Грэм Харман, основоположник объектно ориентированной онтологии, концептуализирует объект через его определенность собственной автономной реальностью, возникающую как имманентное синергетическое дистанцирование от отношений, восприятий и иных объектов. Все объекты – природные и социальные, человеческие и нечеловеческие, естественные и искусственные, вымышленные и реальные – вне зависимости от приписываемых классификационных или, как нам кажется, сущностных характеристик и предпосылок равны своим онтологическим положением на плоской карте бытия и равноправны в своих как ноуменальных, так и феноменальных статусах.

Трансформации культурного пространства в век информационных технологий, вызванные появлением и укоренением информационной культуры, генерируют новые программы созидания культуры. Это, во-первых, изменение способов коммуникации в обществе, формирование сетевого измерения его бытия (дистанционные интернет-коммуникации, создание новых устройств для воспроизведения и хранения информации). Г. Бехманн отмечает, что «в определенном смысле весь мир становится коммуникабельным. На месте феноменологии бытия возникает феноменология коммуникации» [2, с. 118]. Во-вторых, процессы глобализации и дифференциации меняют ментальную карту культуры, что приводит к появлению новых культурных форм, проектированию общего мультикультурного мирового пространства культуры, к обострению противоречий индивидуализации и созданию множественности идентичностей, переосмыслению значения культуры как генетической памяти человечества, а соответственно, принципов и способов хранения и передачи культурного опыта. В-третьих, происходит формирование нового культурного типа личности сетевого социума, которая отличается параметрами компьютерной компетентности и электронной интерактивности, а также новым опытом виртуализации реальностей своего бытия, а следовательно, и новыми страхами реификации (деформированными особенностями существования). В-четвертых, происходит новое структурирование социально-культурного пространства: глобализация, мультикультурализм, медийность, перформатизация становятся доминирующими тенденциями моделирования морфологии культуры, возникает диктатура цифровой интерактивной массовой культуры. Если попытаться определить, что может «склонить баланс в сторону культурной открытости и рефлексивности», то ответом может быть самораскрытие «правильного дискурсивного контекста, в котором семантические и нормативные значения могли бы являться соци-

ально согласованными» [15, с. 188]. Трансформируется аксиосфера социума, иерархия культурных ценностей – профанное сакрализуется, высокое нивелируется, отдельные образцы стилей существования превращаются в глобальные ориентиры жизни и поведения. Объектно ориентированная философия стремится рассматривать объекты отдельно от их отношений, преодолевая философский и мировоззренческий реляционизм. Цифровые объекты социокультурного пространства должны «спастись» от выпадения из собственной протяженности, сохранять одновременно свою единичность и реальность через обретение собственной оригинальности цифровыми копиями. Идейный призыв Бруно Латура, основоположника и адепта онтологии отношений, «рассматривать все неопределенности, сомнения, смещения и замешательства как свою опору» [12, с. 69] находит не только отзыв, но и становится одним из оснований объектной онтологии.

Важными факторами, которые приводят к трансформациям современного культурного пространства и формирования ценностно-смысловой парадигмы информационной культуры, выступают феномены знания, информации и коммуникации. Иногда информационную культуру несколько односторонне интерпретируют как навыки и умения пользоваться компьютерной техникой, как приобретение определенного уровня информационной компетентности. Сегодня это является весьма устаревшим, ограниченным взглядом на информационную культуру, которая реализуется в гетерогенном культурном пространстве. Концептуализация этого феномена связана с целым рядом важных аспектов осмысления ее объективности. Это, прежде всего, экспликация информационной культуры как реальности человеческого бытия и контекста его виртуализации. Это историческая память общества, то есть технологии накопления, хранения и трансляции культурных традиций, духовного опыта человечества; в цифровую эпоху фокус смещается на отношения между памятью и забвением, а также на проблемы приватности, насилия и справедливости, и кризис национальной памяти проявляется зачастую как в «способах выбора памяти», так и в «трансформации публичного пространства» [19, с. 34]. Это и формирование искусственного интеллекта, и степень свободы доступа к информации, и возникновение информационного тоталитаризма; «расширение числа каналов массовой коммуникации, появление новых доступных каналов получения информационного контента, по сути, лишь усугубляют ситуацию, связанную с несвободой современного человека, несвободой мыслить самостоятельно» [5, с. 50]. Соответственно, проблемой культуры как системы своеобразного программного обеспечения жизнедеятельности человечества сегодня является создание механизмов не столько аккумуляции информации, знания и коммуникаций, сколько

формирования такого культурного пространства, в условиях которого станет возможным их оптимальное функционирование и безопасность использования для прогресса человеческой цивилизации.

Философская мысль накопила значительный исследовательский потенциал, раскрывающий особенности развития общества информационной эпохи, выделяя определенные этапы его становления. И хотя эти размышления иногда весьма абстрактны, балансируют между футурологическими прогнозами, утопическими проектами и научными констатациями, всё же большинство ученых определяют квинтэссенцией информационного общества именно теоретическое знание, на основе которого продуцируются и быстро развиваются инновационные технологии, формирующие новый способ бытия социума. В условиях постоянной модернизации технологий приоритетное значение приобретают знания как фундамент развития экономики, политики, культуры. Они превращаются в весомый консультативный механизм в принятии социально-политических, финансово-экономических и хозяйственно-управленческих решений. Таким образом, наука и знания выступают «властью самого высокого качества», так как формируют новую парадигму власти (Э. Тоффлер), трансформируя социальные структуры, интегрируясь в социально-политические процессы. Цифровое общество, особенно его сегодняшний этап развития, определяют как «общество знаний», поскольку именно научные знания обеспечивают разработку и распространение новых коммуникаций, детерминируя процессы децентрализации, электронного самоуправления, очерчивая судьбу и возможности демократии как следствие свободы, приобщение к информации и тому подобное. Г. Бехманн отмечает, что «дебаты о становлении общества знаний и дискуссия по поводу новых форм научного производства, которые призваны осуществить переход от академически выстроенной науки к социально интегрированной науке, иллюстрируют изменения социокультурного пространства. Они проявляются в становлении новой организации исследований, новом способе использования знаний и, прежде всего, новой форме интеграции науки в социальные структуры» [2, с. 18].

Привлекательность концептов информационного общества тесно связана с феноменом информации, многомерными возможностями ее распространения, интерпретации и использования. Информация постепенно становится стратегическим ресурсом развития общества, своеобразной инвестицией в его развитие. Информация обеспечивает фундамент становления сетевого общества, которое открывает новые каналы коммуникации, интегрирующие вербальные, письменные и аудиовизуальные средства, создает интерактивные сети глобального Интернета, предлагающего «культуру реальной виртуальности, которая означает – интеграцию элек-

тронных средств коммуникации, конец массовой аудитории и возникновение интерактивных сетей» [10, с. 405]. И одновременно интерактивность и цифровой ресурс Интернета деформируют (зачастую из политических соображений) социальное и культурное пространство, переформируя их в «киберпространство» гипертрофированной власти информации. По мнению М. Кастельса [9], «именно сети составляют новую морфологию наших обществ... Это общество создано сетями производства, власти и опыта, которые образуют культуру реальной виртуальности в глобальных потоках, пересекающих время и пространство» [10, с. 505]. Власть интерактивных сетей способствует варибельному расщеплению сознания человека, погружает его в виртуальную реальность, которая управимо-добровольно проектирует пользователя в заданном семантическом инфофонде. Сети как объекты открыты для картографирования, а сами карты являются объектами картографической сущности, в том числе и в своем цифровом воплощении [22]. Динамика развития информационных технологий, использования и владения ими порождает постоянные вызовы человеку, его потребностям самоактуализации, создавая новые формы социального отчуждения, и ведет к нивелированию и саморазрушению человеческой самобытности. Возникает проблема появления специфического менталитета «компьютерного сверхчеловека», который, с одной стороны, имеет доступ к значительным массивам информации и использует ее в практической деятельности, а с другой – «зомбирован» этой информацией, полностью зависим от нее. Такой человек теряет способность к самостоятельному анализу и становится объектом информационных манипуляций. Доминирующая роль информации, появление цифровых технологий, глобальной сети Интернет, несомненно, является весомым достижением человеческого технического гения, который должен использоваться на пользу человеку, но в реальности превращается в комплекс социальных рисков и угроз: «информация – дезинформация», «сила знаний» – «власть знаний» над людьми и миром тех, кто их использует, порождение «сетевых империй» и «информационного неравенства», в условиях которого происходит контроль за процессами распространения информации, ее дозировка и распределение стран на технологических лидеров и аутсайдеров, что ведет к потере последними своего «интеллектуального суверенитета» в том гигантском «плавильном котле», где управляющая роль будет принадлежать идеологии и системе ценностей супердержавы, осуществляет свою планетарную экспансию» [1, с. 110].

Информация превращается в фундаментальную категорию современного знания, с распространением цифровых технологий произошли значительные трансформации многих научных отраслей, даже таких когнитивных сфер, как психология личности, философия, искусственный ин-

теллект. Новым достижением компьютерных наук стала «оцифрованная культура». Средствами цифрового кодирования она открывает «почти математическую эквивалентность в искусстве, отмечает Р. Ланхэм, и это напоминает во многом тезис Платона о единстве знания. Сторонники цифровой культуры видят в ней восстановленную междисциплинарную культуру, которая объединяет искусство и науку» [19, с. 12]. Но есть и существенные предостережения: во-первых, в науке и культуротворческих процессах происходит мощный взлет, когда тенденции интеграции и дифференциации знаний и практик не абсолютизируются, а взаимодействуют, дополняя друг друга. Во-вторых, цифровые технологии действительно значительно обогатили современную художественную культуру техническими возможностями: тиражированием, копированием, конструированием видеоэффектов, появлением сферы компьютерной графики и моделирования. Таким образом, они в значительной степени дали толчок распространению «новой массовой культуры», которая, нивелируя эстетическое, популяризирует шаблон и стереотип художественных практик, имплементируя в пространство культуры эклектическую эстетику симулякров, что производит суррогат творчества – «копий без оригинала», то есть пустую форму, видимость, которая выжимает из эстетики художественный образ и занимает его место (как замечал Ж. Бодрийяр) [4, с. 12]. «Прикладные» относительно довлеющей парадигмальной дискурсивности онтологии часто вынуждены представлять такие объекты, как, например, основная сюжетная линия романа, нотная запись музыкального паттерна или невзаимозаменяемый токен на картину уличного художника в качестве моделей, проектировочных шаблонов или процессуальных схем. Одной из специфических черт подобных сущностей является то, что они могут проявляться посредством разных носителей и воплощений, не сводясь к ним. Диффузия высокой и популярной культуры является характерным признаком современных процессов динамики культуры, происходящих на волне плюралистической эстетической парадигмы, в условиях которой «профанируется классическая культура с ее последующей ревалоризацией, перекодированием, концептуализируются «объективные» или «гиперобъективные» стороны цифровой экологии [20]. Ироническое отношение к массовой культуре как к профанной, китчевой, тривиальной, ненормативной позволяет эстетизировать ее как оригинальную, альтернативную, «другую» по отношению к классической культуре [1, с. 123]. Таким образом происходит обесценивание гуманистических ценностей и традиций высокой классики, а инновационно значимым становятся грубость, растворение художественного в повседневности и укоренение «культуры трансэстетических симуляций» [3, с. 30], которая безоговорочно смешивает теоретическую рефлексию с художественной деятельностью, искусство – с обыденной жизнью,

творчество – с плагиатом. Культура, ее артефакты и даже художники становятся товаром, пространство культуры превращается в сферу бизнеса, где доминирует индустрия развлечений и культ гедонизма. Высокие, средние и низкие эстетические вкусы не различаются, элитарное поглощено банальным, меркантильным, всё нивелируется, снимается ценностями культуры потребления, которая приватизирует мораль, эстетику и самого субъекта творчества. Тогда пространство культуры становится пространством «прозрачности зла», где «каждая вещь средствами рекламы, массовой информации и визуализации получает свой символ. Даже самое банальное и неприличное впитывается в эстетику, принимает облик культуры и стремится стать достойным музея. Всё заявляет о себе, всё самовыражается, набирает силу и получает собственный знак. Система скорее функционирует за счет эстетической прибавочной стоимости знака [3, с. 26], который, в свою очередь, маркирует культурные ценности, превращая их в товар для потребления непрехотливой публики.

Преференции современного этапа культуротворчества принадлежат аудиовизуальной коммуникации, технологические, экономические и эстетические возможности которой обеспечили господство медиа во всех сферах духовной жизни общества и изменили материальную базу культурного пространства, «материальность цифрового, его воплощение, агентность и результирующее воздействие на аудиторию, которую он стремится информировать» [23, с. 9]. Рыночная экономика диктует свои правила игры, щедро спонсируя «медиаиндустриализацию культуры», популяризируя культурные продукты серийного производства, то есть симулякры искусства. Медиакультура от кино- и телеиндустрии в интернет-ресурсах является высокодоходной сферой, где пересекаются интересы крупного бизнеса, политических элит, художников художественного и научно-технического творчества. Поэтому проблемы взаимозависимости экономики и новых медиаинтерактивных технологий сегодня играют определяющую роль в организации культурного пространства.

Медиатворчество – это парадокс творческих интенций и прагматических свершений, вечный конфликт между эстетично художественным, социально ангажированным и технологически универсальным, скорее – это симулякр творчества, форма его отчуждения. Технологический потенциал медиа формирует новый образ мира, деонтологизируя его, создавая эффект реальности, предлагая «прорыв в виртуальное бытие», где реальность конструируется, а множественность ее измерений не объединена в целостную картину мира, «реальность – это эффект медийного, и она принципиально множественна» [8, с. 11]. Метафорическое осмысление и описание реальности в объектно ориентированной онтологии посвящено описанию мира чувственных объектов, но не реальных, так как последние не-

доступны для познания [6]. «Все объекты в равной степени являются объектами, но не все одинаково реальны» – гласит её первый постулат [16]. Механизм воздействия медиареальности интерпретируют как трансгрессию (выход за пределы реального опыта), то есть конструкт квазиопыта невозможного, но желаемого или суггестивно воспринятого потребителем медиакультуры, что ярко демонстрирует переход общества от классической просветительской культуры к компенсаторно-развлекательным образцам «маскультовского» культурного продукта.

Современное социокультурное пространство формируется с помощью медийных, интерактивных аудиовизуальных технологий переконструирования реальности в социум «гиперреальности и симуляций», территорию «имплозии смысла» [4, с. 113], по правилам режиссуры которого социальное виртуализируется. «Социальное (в его традиционном понимании) замещается виртуальным присутствием и обменами. Институциональные взаимодействия перетекают в пространство симуляции, в котором умение пользоваться машинами важнее и интереснее, чем реальные человеческие отношения» [11, с. 191]. Любая реальность установлена медиа, и сам мир, и его революционные преобразования уже воспринимаются даже не в измерениях радикализма постмодерна XX в. как «общество спектакля» (Ги Дебор) [7], а должны существовать как «общество интерактивного спектакля» образца XXI в. Оно производит определенное семиотическое представление, интерактивный перформанс (вербальное или невербальное, медийное, любительское или актерское). Технологии перформатизации, «спектакляризации» социальной действительности – это сегодня PR-стратегии власти, механизмы организации жизнедеятельности социума и манипуляции общественным мнением. «Киберпространство» как влиятельный сегмент современного культурного пространства используется в качестве арены для испытания технологий спектакляризации различными политическими движениями, которые уже не «в реале» на площадях и городках, а в интернет-сетях призывают к радикальным действиям, которые осуществляются как «сетевые революции» по технологиям «общества киберспектакля».

Проведенное исследование позволяет констатировать, что культурное пространство в условиях стремительного развития общества информационных технологий кардинально меняет свои аксиологические, когнитивные и регулятивные координаты. Информационная цифровая культура – противоречивый феномен, который доминирует сегодня в культуротворческих процессах, трансформирует морфологию и динамику культуры и представляет значительные риски для гуманистической парадигмы дальнейшего прогресса человечества. Объектно ориентированная онтология, пытаясь уйти от антропоцентричного представления действительности,

тем не менее специфически концептуализирует социальные и культурные феномены посредством их «объективизации» в метафизической метрике реальности. Культура, как «вторая натура» человека, является программой его активной деятельности по созданию «жизненного мира», в том числе и жизненного пространства чувственных объектов. Наступление интерактивных коммуникативных технологий вносит свои коррективы, определяя новые приоритетные направления формирования «киберпространства» культуры – одного из феноменов онтологизации цифровой объектности. Преференции сегодня принадлежат арсеналу средств медиакультуры – эффект медиа конструирует «гиперреальность», деонтологизируя образ мира, предлагая «прорыв в культуру реальной виртуальности», где удобнее и технологически совершеннее можно манипулировать человеческим сознанием, которое, в свою очередь, также является объектом недоступного «реального», артикулируемого посредством корреляционистского «подрыва», уже изначально встроенного в отношении специфического субъективного доступа. Возникает драма сознания, не вписывающаяся в образ конструкторов бытия «киберпространства»: «информация – дезинформация», «сила знания – власть использования знания», свобода самоактуализации или новые формы реификации человека. Преобладающими становятся тенденции глобализации, медиа, перформатизации, мультикультурализма, моделирующих культурное пространство современности. Культуротворческие процессы, которые в нем превалируют, определяются панэклектикой эстетики постмодернизма. Динамика культурного пространства не направлена на сохранение и трансляцию культурного опыта предыдущих поколений, а множественность художественных практик сконцентрирована вокруг глобализирующегося эпицентра интерактивной массовой культуры с присущими ей актуальными правилами существования. Векторы дальнейшего движения и закономерности функционирования культурного пространства информационной эпохи должны стать актуальным направлением углубленной рефлексии современной философии культуры и гуманистики.

Литература

1. *Алексеев И.* Информационная эпоха: вызовы человеку / под ред. И. Алексеева и А. Сидорова. – М.: РОССПЭН, 2010. – 333 с.
2. *Бехмани Г.* Современное общество: общество риска, информационное общество, общество знаний. – М.: Логос, 2010. – 248 с.
3. *Бодрийяр Ж.* Прозрачность зла. – М.: Добросвет, 2009. – 387 с.
4. *Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляции. – М.: Постум, 2015. – 240 с.
5. *Володенков С.В.* Одномерное общество 3.0: от Г. Маркузе к цифровому миру XXI века // Диалог со временем. – 2020. – № 71. – С. 49–56.

6. Головашина О.В. Объективная онтология? Метафизика Г. Хармана // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. – 2018. – Т. 34, № 1. – С. 4–16.
7. Дебор Г. Общество спектакля. – М.: Логос, 2000. – 184 с.
8. Иваненко Е.А., Корецкая М.А., Савенкова Е.В. Созвездие Горгоны: эссе об эффектах медиа. – СПб.: Алетейя, 2012. – 328 с.
9. Кастельс М. Галактика Интернет. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004. – 328 с.
10. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. – М.: ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
11. Смысловая морфология социума / под ред. Н. Костенко. – Киев: Ин-т социологии НАН Украины, 2012. – 422 с.
12. Латур Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию. – М.: Изд. дом Высш. шк. экономики, 2014. – 384 с.
13. Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма: художественно-эстетический ракурс. – СПб.: Университетская книга, 2009. – 495 с.
14. Тоффлер Э. Третья волна. – М.: АСТ, 1999. – 783 с.
15. Hammond M. Sustainability as a cultural transformation: the role of deliberative democracy // Environmental Politics. – 2020. – Vol. 29, N 1. – P. 173–192.
16. Harman G. Immaterialism: Objects and social theory. – John Wiley and Sons, 2017. – 140 p.
17. Harman G. Object-oriented ontology: A new theory of everything. – Penguin UK, 2018.
18. Jingrong Z. The crisis and future of national memory in the digital age // Theoretical Studies in Literature and Art. – 2021. – Vol. 41 (3). – P. 34–43.
19. Lanham R. The Electronic Word: Democracy, Technology and the Arts. – Chicago, IL: University of Chicago Press, 1993.
20. Morton T. Here comes everything: The promise of object-oriented ontology // Qui Parle: Critical Humanities and Social Sciences. – 2011. – Vol. 19, N 2. – P. 163–190.
21. Murphy P., Brereton P., O’Brochain F. New materialism, object-oriented ontology and fictive imaginaries: New directions in energy research // Energy Research and Social Science. – 2021. – Vol. 79. – P. 102146.
22. Rossetto T. Object-oriented cartography: Maps as things. – Routledge, 2019.
23. Thwaites H. Heritage preservation in the post-digital era: How much information is enough? // Virtual Creativity. – 2021. – Vol. 11, N 1. – P. 9–31.

Статья поступила в редакцию 05.07.2022.

Статья прошла рецензирование 29.08.2022.

DOI: 10.17212/2075-0862-2022-14.4.1-154-170

CULTURAL TRANSFORMATIONS OF THE DIGITAL AGE IN THE CONTEXT OF OBJECT-ORIENTED ONTOLOGY

Morgunov, Georgy,

Cand. of Sc. (Philosophy),

Associate Professor at the Department of Philosophy,

Novosibirsk State Technical University,

20 Karl Marx Avenue, Novosibirsk, 630073, Russian Federation

ORCID: 0000-0002-0804-3502

coliseygm@mail.ru

Khandogin, Ruslan,

Assistant, Department of Philosophy,

Novosibirsk State Technical University,

20 Karl Marx Avenue, Novosibirsk, 630073, Russian Federation

ORCID: 0000-0003-3280-7055

khandogin.ruslan@yandex.ru

Abstract

The article highlights the main trends and factors of transforming the dominant cultural space at the present stage of information technologies development, accompanied by a permanent crisis in all spheres of public life. The subject of research is considered in the context of object-oriented ontology from the perspective of understanding the phenomenon of information culture, that, implementing to the space of modern culture, stimulates globalization and heterogeneity, forming 'cyberspace' territory that determines heteropolar dynamics of cultural transformation vectors: those which are created by a person, and those which are socially dangerous. The authors interpret the problems of transformations and risks of the formation of the information society cultural space as a dilemma of technologies (regulations) and value meanings of creating culture as a reality of human existence. The article notes the position of object-oriented philosophy and speculative realism in the problem field of philosophical thought and in the theoretical understanding of the socio-cultural aspects of contemporary digital space. The paper also focuses on fixation and comprehension of real and sensory objects as simulacra, foundations and origins of simulation in digital and non-digital cultural space and applications of certain social practices. Cultural space in a rapidly developing information technology society is fundamentally changing its axiological, cognitive and regulative coordinates.

In conclusion, we systematize important factors of cultural transformations considered in the paper, and associated with the object-oriented comprehension of new variable possibilities of information and communication technologies in a digital society: interactivity of networks, virtualization of reality, ontologization and objectification of medial constructions of the image of the world, "cyberperformatization" of society, the dominance of digital mass culture, as well as

challenges to man, new forms of alienations manifested in the location of the 'interactive infosphere' of cultural space.

Keywords: cultural space, digital society, object-oriented ontology, speculative realism, transformations, information culture, communications, mediality.

Bibliographic description for citation:

Morgunov G., Khandogin R. Cultural Transformations of the Digital Age in the Context of Object-Oriented Ontology. *Idei i idealy = Ideas and Ideals*, 2022, vol. 14, iss. 4, pt. 1, pp. 154–170. DOI: 10.17212/2075-0862-2022-14.4.1-154-170.

References

1. Alekseev I. *Informatsionnaya epokha: vyzovy cheloveku* [Information age: human challenges]. Moscow, ROSSPEN Publ., 2010. 333 p.
2. Bechmann G. *Sovremennoe obshchestvo: obshchestvo riska, informatsionnoe obshchestvo, obshchestvo znaniy* [Modern society: risk society, information society, society knowledge]. Moscow, Logos Publ., 2010. 248 p. (In Russian).
3. Baudrillard J. *La Transparence du Mal*. Paris, Galilée, 1990 (Russ. ed.: Bodriyar Zh. *Prozrachnost' zla*. Moscow, Dobrosvet Publ., 2009. 387 p.).
4. Baudrillard J. *Simulacres et Simulation*. Paris, Galilée, 1981 (Russ. ed.: Bodriyar Zh. *Simulyakery i simulyatsii*. Moscow, Postum Publ., 2015. 240 p.).
5. Volodenkov S.V. Odnomernoe obshchestvo 3.0: ot G. Markuze k tsifrovomu miru XXI veka [One-dimensional society 3.0: from H. Marcuse to the digital world of the XXI century]. *Dialog so vremenem = Dialogue with Time*, 2020, no. 71, pp. 49–56.
6. Golovashina O.V. Ob'ektivnaya ontologiya? Metafizika G. Kharmana [Objective ontology? G. Harman's Metaphysics]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Filosofiya i konfliktologiya = Vestnik of Saint Petersburg University. Philosophy and Conflict Studies*, 2018, vol. 34, no. 1, pp. 4–16.
7. Debord G. *La société du Spectacle*. Paris, Gallimard, 1969 (Russ. ed.: Debor G. *Obshchestvo spektaklya*. Moscow, Logos Publ., 2000. 184 p.).
8. Ivanenko E.A., Koretskaya M.A., Savenkova E.V. *Sozvezdie Gorgony: esse ob efektakh media* [Medusa constellation: Essay on media effects]. St. Petersburg, Aleteiya Publ., 2012. 328 p.
9. Castells M. *The Internet galaxy: reflections on the Internet, business, and society*. Oxford University Press, 2001 (Russ. ed.: Kastel's M. *Galaktika Internet*. Ekaterinburg, U-Faktoriya Publ., 2004. 328 p.).
10. Castells M. *Informatsionnaya epokha: ekonomika, obshchestvo i kul'tura* [The Information Age: Economy, Society and Culture]. Moscow, HSE Publ., 2000. 608 p. (In Russian).
11. Kostenko N., ed. *Smyslovaya morfologiya sotsiuma* [Semantic morphology of society]. Kiev, Institute of Sociology NAS of Ukraine Publ., 2012. 422 p.
12. Latour B. *Reassembling the social: an introduction to actor-network theory*. Oxford, Oxford University Press, 2005 (Russ. ed.: Latur B. *Peresborka sotsial'nogo: vvedenie v aktorno-setevuyu teoriyu*. Moscow, HSE Publ., 2014. 384 p.).

13. Man'kovskaya N.B. *Fenomen postmodernizma: kbudozhestvenno-esteticheskiï rakurs* [The phenomenon of postmodernism. Artistic and aesthetic perspective]. St. Petersburg, Univesitetskaya kniga Publ., 2009. 495 p.
14. Toffler A. *The third wave*. New York, Morrow, 1980 (Russ. ed.: Toffler E. *Tret'ya volna*). Moscow, AST Publ., 1999. 783 p.).
15. Hammond M. Sustainability as a cultural transformation: the role of deliberative democracy. *Environmental Politics*, 2020, vol. 29, no. 1, pp. 173–192.
16. Harman G. *Immaterialism: Objects and social theory*. John Wiley and Sons, 2017. 140 p.
17. Harman G. *Object-oriented ontology: A new theory of everything*. Penguin UK, 2018.
18. Jingrong Z. The crisis and future of national memory in the digital age. *Theoretical Studies in Literature and Art*, 2021, vol. 41 (3), pp. 34–43.
19. Lanham R. *The Electronic Word: Democracy, Technology and the Arts*. Chicago, IL, University of Chicago Press, 1993.
20. Morton T. Here comes everything: The promise of object-oriented ontology. *Qui Parle: Critical Humanities and Social Sciences*, 2011, vol. 19, no. 2, pp. 163–190.
21. Murphy P., Brereton P., O'Brolchain F. New materialism, object-oriented ontology and fictive imaginaries: New directions in energy research. *Energy Research and Social Science*, 2021, vol. 79, p. 102146.
22. Rossetto T. *Object-oriented cartography: Maps as things*. Routledge, 2019.
23. Thwaites H. Heritage preservation in the post-digital era: How much information is enough? *Virtual Creativity*, 2021, vol. 11, no. 1, pp. 9–31.

The article was received on 05.07.2022.

The article was reviewed on 29.08.2022.