

МОЛОДЕЖЬ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ ПОЛИТИКИ

Рассматривается виртуальность как технологический проект, дополняющий традиционные пространства и регуляторы политического действия. Молодежное сообщество в нем адаптирует технологии и создаваемые ими пространства параллельного мира относительно норм, ценностей, программ жизнедеятельности и потребностей реального.

Ключевые слова: политическая социализация; молодежь.

В условиях культурных нововведений Нового времени молодежное сообщество стало рассматриваться как одно из важнейших социокультурных пространств, внутри которого адаптируются идеи прогресса. Выделение молодежи в качестве специфической системы сопряжено с этапами интеграции человеческого общества, ростом случайности, угрожающей целостности, переходом к стратегиям актуализации технологической составляющей организации социума. Этапы ее совершенствования структурируют молодое сообщество.

В переходный, особенно в глобально трансформационный, период, сопряженный с увеличивающимся количеством проектов развития, ожиданий, появление которых обусловлено недостатком у общества относительно устойчивых ценностно-когнитивных оснований, молодежное социокультурное пространство требует расширения. Молодежной субкультуры как механизма, адаптирующего различные конструкции реальности, становится недостаточно. Необходимы качественно новые типы пространств самонаблюдения общества, преодолевающие его сложность, увеличивающуюся с ростом эффективности технологий.

Переходная эпоха акцентирует внимание на совершенствовании средств, позволяющих как максимально расширять, так и эффективно регулировать процессы актуализации проблем самоидентификации общества и человека. Реализует эту задачу технологический проект виртуального, возникающий как своеобразный параллельный мир, вызванный к жизни несовершенством существующего, являясь его дополнением в процессе создания воспроизводства компонентов социально-политической коммуникации. При этом у виртуального технологического проекта есть существенный недостаток: его конструкции воспроизводят формально существующий социальный мир, он не может воссоздавать то, что объединяет людей. Восполнить этот недостаток призвана молодежь.

Именно с этапом перехода информационных технологий управления к производству различных образов реальности связана роль молодежи в развитии виртуальных аспектов социального и политического регулирования, эффект которых зависит от степени доверия к ним общества. Расположенность к рождающемуся параллельному миру, придающему устойчивость основному, исходит из первоначального уровня становления социальной общности как относительно единой родовой системы отношений между людьми. Построение таковых в рамках виртуального пространства создает дополнительные возможности влияния на их состояние в ситуации реального общества. Привлечение виртуального пространства порождает ресурсы для ускоренной адаптации, трансформации и «достройки» системного опыта. Это осуществляется за счет производства

виртуальных подобию порождающей реальности, в которых основные ее особенности изменены в пользу актуальности других свойств. Природа виртуальности состоит в совмещении несовместимого в ныне существующей константной или порождающей реальности и проявляется в связи с нарушением в общественном и индивидуальном сознании идеи целостности окружающей действительности, истинности знания.

Актуальность молодежной субкультуры связана с необходимостью редукции обществом растущего числа вариантов для коммуникации, развитием ее универсальных элементов, соединяющих ресурсы и выстраивающих горизонты будущего. Участие молодежи снижает механизмы реализации модернистской стратегии. Как замечает В.И. Красиков, ювенильное сознание отличается тем, что в нем наблюдается явное преобладание воображения над памятью (житейским опытом, рефлексией), реальность для него более пластична и зависима от него [1. С. 185]. Молодежь выстраивает партиципационные отношения с проектами «достройки» модерна на уровне их мифологических содержаний. Используя для собственного вживания в общество мифологический компонент социально-политического проекта, молодежь задает ему характер уже в той или иной мере существующей реальности, «вживляя» тем самым какую-либо модель действительности в процесс воспроизводства социального порядка.

Различные форматы участия молодежи в функционировании виртуального пространства политики молодежи адаптируют изменения, инициированные в результате воздействия окружающего мира. Причем адаптация здесь не столько приспособление, сколько актуализация опыта и самоидентичности в новом историческом контексте. Виртуальная реальность и этапы ее развертывания, выстраивая соответствующие ожидания, помещают человека за грань допустимого социальным порядком. Она позволяет политическому актору воздействовать на общество, конституируя реальность, в той или иной степени изменяя ценностно-нормативные основания социального порядка. Участие молодежи создает большую легитимность для виртуального сопровождения политического проектирования и действия. В особенности это относится к проектам, расходящимся во времени эволюции с нормами существующего социального порядка или максимально их унифицирующими с целью преодоления сложности общества.

В этом контексте молодежь может выступать ресурсом, используемым для обеспечения легитимности того или иного вектора политических изменений. Это значение, с одной стороны, может быть направлено на «достройку» представлений о реальности, политической стратегии и задавать импульс историческому времени, вызывая при этом определенные ирритации об-

щества, преодолевающие его сложность через качественно новые описания социума и конструкции будущего. С другой стороны, оно предполагает в той или иной мере консервацию норм и ценностей социального порядка, направленную на экстренную борьбу с распадом и сложностью.

В первом значении виртуальность – сфера презентации организационных принципов, идей, которые нацелены на ускорение социального времени как способа урегулирования проблем, справиться с которыми привычными методами становится невозможно, и реализуются в форме утопии, предполагая глобальность, расширения взаимодействия общества. Утопия в политической социализации составляет конструкцию преодоления времени и позволяет политической системе осуществлять «достройку» традиции. Возникновение утопии и актуализация молодежного сообщества как специфической подсистемы взаимообусловлены. Молодежь – динамическая подсистема, генерирующая символические структуры, соединяющие ограниченность человеческого времени и безграничность времени окружающего мира как репрезентации воображаемого.

Эта составляющая реализуется в ситуации увеличения доступа к информации. Рост объема информации увеличивает различия в ориентациях граждан. Снижение вероятности ценностного консенсуса провоцирует своего рода протест общества против себя самого, в том числе в лице молодежи, как средство борьбы с собственной непрозрачностью, преодоления собственной неспособности к действию, потребности в новом уровне абстракции идей, структурирующих социум. Актуальность этого процесса прямо пропорциональна росту сложности общества. Воспроизводство протеста нуждается в отдельных от основной реальности пространствах упрощенных отношений, где ценностный консенсус вполне возможен. В виртуальном пространстве протест общества против общества осуществляется в среде, более подверженной регулированию и адаптации, может корректироваться относительно образов реальности, конструируемых политическим актором и реализующихся в качестве основы социально-политических решений. Утопия в отрыве от системных констант общества может действовать на него разрушительно. Снизить разрушительные последствия включения утопии в пространство политических идей и мотивов политических решений, придающих социальному порядку динамический аспект, призвана консервативная составляющая виртуальной реальности, адаптирующая утопию относительно системного опыта общества и его политической системы.

Консервативная составляющая виртуальной реальности предполагает участие молодежи в противостоянии разобщенности общества и различных видений ценностей и норм социального порядка, и также является направлением использования виртуальной реальности в ситуации роста непредсказуемости влияния окружающего мира, но уже с целью согласования инноваций с системным опытом общества, что локализует действие политического актора. Антиутопия – проект воспроизводства отличий локального сообщества от окружающего его мира, нацеленный на воспроизводство его относительной целостности. Виртуальная

реальность может создавать явление «временной петли», воспроизводящей некую точку возврата, на основе которой общество совершает очередной цикл развития. Получаемые в процессе «временной петли» новые знания о социуме, человеке позволяют по-новому связать их элементы на основе новых интерпретаций окружающего мира и условий, детерминирующих их появление. Благодаря этому свойству виртуальность реализует не только утопии. Виртуальность может выступать механизмом сдерживания их воплощения, развития и реализации утопии как мотива для нового перехода общества к следующим аспектам понимания собственной эволюции под воздействием негативных факторов, опыта ее реализации в прошлом. Виртуальность может быть не только пространством утопии, превращающей историю в творческий процесс, но и реализовывать антиутопические стратегии. Антиутопия, пишет Э.Я. Баталов, отрицает саму идею утопии, саму возможность построения изображаемого утопиями социально-политического мира [2. С. 22]. Антиутопия есть отрицание утопии утопическими средствами [2. С. 23]. Противостоянию утопии и антиутопии технологии виртуальности могут мобильно придавать различный масштаб и содержание, в частности, достаточно легко сводящиеся к картине борьбы Добра со Злом.

Главным декларируемым содержанием деятельности политического актора, реализующего антиутопический проект, становится борьба с разложением основ социального порядка. Виртуальность становится проектом «приручения возможного», нахождения для него места в существующем (или путем построения его проекции в существующее) [3. С. 84], направленным на то, чтобы удержать проблемную реальность в проблематичном состоянии [3. С. 86], конструирование обособленного фрагмента социального, стараясь не допускать туда враждебные смыслы, угрожающие размытием смысла его существования [3. С. 95]. Так может воспроизводиться своеобразное замедление ментальных изменений и качественных трансформаций, актуализирующееся как направленность развития виртуальных форматов взаимодействия власти и общества для сохранения социального порядка, не обладающего достаточными культурными ресурсами для адаптации к воздействиям окружающего мира. Е.Е. Таратута находит много общего между социальными конструкциями виртуального и магического как искусства изменений (М. Мосс) [3. С. 98–99]. Виртуальная реальность оказывается отехниченной проекцией экзистенциальности в повседневность; она оказывается «воспроизводством» трансцендентного подручными, «земными» средствами повседневности. Такой вариант, как способ отношения к трансцендентным близок к магии и служит для того, чтобы оперировать его силой в своих интересах. Виртуальная реальность, считает исследователь, может быть рассмотрена как современный вариант магии, при котором человек апеллирует к собственному (техническому) могуществу как к магической силе [3. С. 135].

В целом развитие технологического виртуального пространства и его применение политическим актором в качестве механизма конструирования описаний общества и образов реальности – этап преодоления им сложности в ситуации, когда необходимы идеи, спо-

способные конвертировать сложность в культурную программу и смысл действия. Технологический проект виртуального – дополнительный механизм придания времени политическому процессу и обществу как условия их жизнеспособности. Стратегия упрощения реальности, которую осуществляет виртуальность, способна фрагментарно, в силу своей простоты (быстро «ниспровергаемой» усложняющейся наличной реальностью), преодолевать рост сложности общества и окружающего его мира. Активной участницей ее включения в социальные отношения становится молодежь, рассматривающая виртуальность как пространство адаптации, поиска самоидентичности. Молодежное сообщество – среда включения утопических проектов, ускоряющих изменения в обществе и расширяющих пространство действия общества и политического актора, и антиутопических проектов, претворяющих модус сжатия времени, тенденцию отграничения локального сообщества, акцент на его сохранении в ситуации роста непредсказуемых воздействий окружающего мира.

Технический проект виртуального, во-первых, дает регулированию времени больший набор средств, облегчающих доступ к уже имеющимся в наличии каким-либо системным практикам. Во-вторых, развитие технических аспектов виртуального способствует более тесной связи, большей зависимости при выборе этих практик от представлений и действий политического актора и обозначенных им направлений развития общества. Это замыкает на них круг возможностей виртуальных пространств политики. Воспроизводство этих пространств, с одной стороны, расширяет спектр способов интерактивных взаимодействий молодежи с окружающим миром, с другой – ограничивает его видение. Поэтому рост пространств виртуального взаимодействия не является автоматически показателем их разнообразия, а молодежь в итоге выступает фактором редукции сложности, развивающим виртуальные пространства политического, адаптирующим их относительно традиционных политических идей, практик и институтов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Красиков В.И. Экстрим. Междисциплинарное философское исследование причин, форм и паттернов экстремистского сознания. М.: Водолей, 2006.
2. Баталов Э.Я. Политическая утопия в XX веке: вопросы теории и истории: Дис. ... д-ра полит. наук. М.: Изд-во МГПУ, 1996.
3. Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности. СПб.: Изд-во СПб. ун-та, 2007.

Статья представлена научной редакцией «Философия, социология, политология» 3 октября 2009 г.