

Вигель Нарине Липаритовна

УТИЛИТАРНО-ПРАГМАТИЧЕСКИЙ ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОСТИ И ЕГО ОТРАЖЕНИЕ В МЕТАМОДЕРНИЗМЕ

В статье рассматриваются истоки возникновения утилитарно-прагматического феномена современности, основанного на пользовательском подходе полезности и применимости человеческого мировоззрения ко всем проявлениям жизни. Современное мировосприятие культуры метамодернизма создает новую чувствительность, чувственность, где утилитарно-прагматический феномен дополняется компьютерным виртуальным миром мечты, внутренней свободы и полноты жизни личности.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2015/7-2/9.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2015. № 7 (57): в 2-х ч. Ч. II. С. 41-43. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2015/7-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

Теперь, возвращаясь к оценкам политической системы США, сделанных Ф. Фукуямой, мы должны каким-то образом объяснить их очевидную эволюцию. Пороки американской политической системы, на которые указывает он в последней статье, не могли возникнуть только недавно. Он ведь объясняет их не какими-то современными факторами или недавними трансформациями в политической системе, а конституцией страны, которая не изменялась за последние десятилетия (федерализм, структура власти, законодательство, слабое регулирование экономики правительством). Таким образом, те факторы, на которые указывает Ф. Фукуяма, как на способствующие деградации политической системы США, оказывали свое воздействие и до 1989 года, т.е. года публикации статьи «Конец истории?». Но он не видел этих факторов, или обстановка триумфализма, которая господствовала в США в связи с победой в холодной войне, не способствовала объективному восприятию реального положения дел. В настоящее же время в атмосфере значительного количества научных публикаций и выступлений прессы, содержащих критические оценки политической системы США, а также последствия финансового кризиса создали более подходящую атмосферу для адекватного восприятия объективной реальности.

Для нашей же политической науки и прессы последняя статья Ф. Фукуямы, а также другие процитированные выше авторы дают важные факты, которые могут быть использованы в полемической атмосфере нынешних отношений между нашими двумя странами.

Список литературы

1. **American Democracy** // The Economist. 28.11.2014.
2. **Corning P.** The Fair Society. L.: The University of Chicago Press, 2011. 223 p.
3. **Ferguson C.** Inside Job // The Guardian. 30.05.2011.
4. **Fukuyama F.** America in Decay. The Sources of Political Dysfunction // Foreign Affairs. 2014. № 5. P. 5-26.
5. **Fukuyama F.** The End of History? // The National Interest. 1989. № 16. P. 3-18.
6. **Fukuyama F.** The Fall of America, Inc. // Newsweek. 13.10.2008.
7. **McGregor R.** A Crying Shame // Financial Times. 10.03.2014.
8. **Sachs J.** The Price of Civilization. N. Y.: Random House, 2011. 324 p.
9. **Sandel M. J.** What Money Can't Buy. The Moral Limits of Markets. L.: Penguin, 2012. 244 p.

EVOLUTION OF ASSESSMENT OF AMERICAN DEMOCRACY MODEL BY F. FUKUYAMA

Verbin Anatolii Aleksandrovich, Associate Professor
Saint-Petersburg State University of Technology and Design
anatoly_verbin@mail.ru

The article presents a comparative analysis of F. Fukuyama's statements on the American democracy model as the final stage of humanity development from his famous article "The End of History?", and also of his assessment of the American political system from the recent article in the journal "Foreign Affairs". The conclusion is made about the ideologically motivated approach of F. Fukuyama to the object of his research at the moment of the fall of Berlin Wall and the objective one – nowadays.

Key words and phrases: American democracy model; efficiency of political system of the USA; lobbying in the USA; corruption in the USA; American legislation on corruption; financial crisis of 2008.

УДК 1

Философские науки

В статье рассматриваются истоки возникновения утилитарно-прагматического феномена современности, основанного на пользовательском подходе полезности и применимости человеческого мировоззрения ко всем проявлениям жизни. Современное мировосприятие культуры метамодернизма создает новую чувствительность, ответственность, где утилитарно-прагматический феномен дополняется компьютерным виртуальным миром мечты, внутренней свободы и полноты жизни личности.

Ключевые слова и фразы: пользователь; утилитарно-прагматический феномен; компьютерная виртуальная реальность; романтизм; метамодернизм.

Вигель Нарине Липаритовна, д. филос. н., доцент
Ростовский государственный медицинский университет
22nara@mail.ru

УТИЛИТАРНО-ПРАГМАТИЧЕСКИЙ ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОСТИ И ЕГО ОТРАЖЕНИЕ В МЕТАМОДЕРНИЗМЕ[©]

Как известно, для выхода из наиболее разорительных экономических кризисов перепроизводства как в 1929-33 гг., так и в 1974-1975 гг., коснувшихся почти всех западноевропейских стран, США и Японии, была выдвинута идея потребления товаров и услуг (потреблять означает использовать для удовлетворения потребностей, расходовать) [5, с. 189], движущей силой которой явилась реклама. Вследствие развития этого

направления в разрешении кризиса современное общество являет собой общество потребления. Но, как говорят, «одним хлебом сыт не будешь». Потребительское мировоззрение прочно вошло в жизнь человека, и сегодня, спустя 15 лет XXI века, в современном пост-постмодернистском обществе возникает спрос не только на потребление товаров, услуг, ресурсов, но и пользование (то, что приносит пользу) добром и добродетелью, уважением, социальным положением, состраданием, советом, мнением, одиночеством, горем... и в конечном счете другим человеком.

Всеобщая компьютеризация привела к тому, что человек воспринимает себя как пользователя, user (по данным Международного союза электросвязи (МСЭ) к концу 2014 года насчитывалось около 3 миллиардов пользователей Интернет). В пост-постмодернистской виртуальной компьютерной реальности появляется современный фактор расслоения пользователей виртуального пространства по следующим критериям:

- уровню активности;
- быстро сменяющейся ситуации;
- быстрой социопсихологической адаптации.

Утилитарно-прагматический феномен современности реализует две функции: полезность и применимость, которые вкупе с игрой образуют пост-постмодернистское культурное пространство.

Игра как методологическая установка постмодернистской культуры является лишь отражением более широкого ее понимания в качестве жизненной стратегии, единственно адекватной в современной ситуации. Вполне понятно, что изменившиеся представления о мире – он видится теперь неупорядоченным, непредсказуемым, ненадежным, недетерминированным – заставили человека искать новые формы поведения в нем. Постмодернистские понятия «децентрация», «деконструкция», «детерриториализация» актуальны и сегодня.

Если постмодернизм характеризуется разрушением, иронией, пастишем, релятивизмом, нигилизмом, то метамодернизм затрагивает всплеск искренности, надежды, романтизма, влияния, универсальных истин.

Действительность в метамодернизме «ускользает» на второй план и конструирует субъективную реальность, которая не полностью отделяется от действительности, но имеет тенденцию углубления в субъект. Реальность сознания, как и в романтизме, представляет собой «универсум», поскольку заключает в себя все, в том числе и действительность.

Главной ценностью пользовательского сознания стало обладание бесконечным множеством жизней (виртуальные компьютерные игры, многочисленные аккаунты в разных социальных сетях). Дарт Вейдер (выбран имидж, понятный для пользовательской среды) – герой «Звездных войн» – был заявлен кандидатом на президентский пост Украины, представляясь то как Дарт Алексеевич Вейдер, то как Дарт Викторович Вейдер. «Виртуальный артефакт как единица виртуальной реальности... воспроизводит реальность – гиперреальность, основой для которой выступает всеобщая “симуляция”, тотальная распространенность в культуре симулякров, лжеподобий». По мнению Ж. Бодрийера, симулякр в качестве технически воспроизведенного объекта – виртуальная реальность – реальнее «реального» [2, с. 34]. Жизнь не воспринимается без мечты наяву. И зачастую виртуальная игра для современного человека реальнее действительности.

Безудержный инстинкт к жизни, воля к самоопределению, свобода сродни с понятием воли в философии Ф. Ницше «“Воля к власти”, “власть” – не обязательное “господство”, но и “творческий порыв”, “соревнование воли”, “Бог” (Бог – высшая власть), речь, таким образом, идет не о внешней власти, а о внутренней творческой активности, способности человека создавать новые цели и ценности. “Воля к власти” – онтологическая трактовка мира, создание новых ценностей и верований, власть над умами» [3, с. 11].

Личные проблемы, конфликты, неуверенность компенсируются в социальных сетях своим представлением в аккаунте, в виртуальном мире выставляется желаемый образ с целью вызвать у других, даже чужих, людей имитацию восхищения, уважения, сострадания.

В метамодернизме (*metaxy* (греч. μεταξύ), означающее нечто «среднее» между чувственным миром и миром идей) возникает новая чувственность, связанная с восприятием виртуальной реальности. Вовлеченность в пост-постмодернистскую игру, где можно сменить лица, попробовать разные маски, увлекает человека в мир грез. Но удовлетворение от полученного образа краткое и эфемерное. На самом деле человек страдает от депрессии, одиночества и тоски, что неоднократно подчеркивается метамодернизмом. Происходит постепенный возврат к идеям модерна, к однонаправленности из вчера в будущее: формируется метафора жизни как пути [1, с. 56]. Однако это возвращение не к наивным модернистским идеологическим положениям, метамодернизм полагает, что наша эра характеризуется колебанием между модернизмом и постмодернизмом. Здесь проявляется прагматический идеализм пользователя, колеблющийся между искренностью и иронией, разрушением и строительством, апатией и влиянием, пытаясь достигнуть своего рода превосходного положения, как будто это было уже в пределах нашего восприятия. Современное поколение понимает, что мы можем быть одновременно и нелепыми, и искренними, и эти качества не умаляют значения друг друга.

Пользовательский подход широко востребован в мире социальной действительности, где можно скопировать, вырезать, вставить, сгруппировать и т.д. Приведем несколько примеров.

1. Современный плагиат – копирование чужого произведения искусства или достижения науки и техники, присвоение. «Плагиат выражается в публикации под своим именем чужого произведения, а также в заимствовании фрагментов чужих произведений без указания источника заимствования» [6].

2. Идея европейского мультикультурализма предстает как совокупность разных культур в одном социокультурном пространстве без ассимиляции, где каждая культура имеет равное значение.

3. Идея глобализации – механическое копирование схемы, в культурологическом аспекте – создание копий стандартизации общественных норм, правил и поведенческих стереотипов для всеобщего пользования.

4. Унификация образования по заданному образцу (европейская система образования, дистанционное обучение), удобному для пользователей современного мироустройства.

Для утилитарно-прагматического феномена современности характерны:

- алгоритмизация сознания и мышления [4, с. 21], поскольку синтезируются и воспринимаются *user*-ские или пользовательские идеи;
- мера пользования в межличностных отношениях (ограничение личного пространства);
- количество пользований (цитирований, цитат, ссылок, гиперссылок, индекс Хирша и т.д.);
- общение как важная среда общественного проявления зачастую представляет собой взаимопользовательское общее, в обратном случае это просто коммуникация;
- эмоциональные проявления пользователя постепенно переходят в чувственную виртуальную реальность (к/фы «Королевство полной луны» 2012 г., «Области тьмы» 2011 г., «Люси» 2014 г.).

Утилитарно-прагматический феномен современности формирует два круга потребления: так, спрос на потребление возникает в действительности, проникает в компьютерную виртуальную реальность, которая вбирает в себя не только пользовательские алгоритмы, но и вечные ценности и идеи человечества, далее алгоритмизированное сознание растворяется как в виртуальной реальности, так и в действительности. Малый круг функционирования утилитарно-прагматического феномена замыкается, если спрос удовлетворяется в виртуальности, в обратном случае, если спрос удовлетворяется в действительности, это уже большой круг пользования.

Виртуальная реальность представляет собой мир, всецело отнесенный к субъективности. Пользователь метамодернизма упивается игрой, игрой воображения, колеблясь, как маятник, между виртуальностью и действительностью, вымышленным и реальным, субъективным и объективным, индивидуальным и социальным. Особенностью метамодернистской иронии является наличие отрицания, которое сопровождается конструированием противоречивого, двусмысленного и несущего скепсис субъективного мира.

Мировоззрение и мировосприятие метамодернизма предлагает новую чувствительность, чувственность, новое мировоззрение, где утилитарно-прагматический феномен компенсируется утверждением виртуального мира мечты, внутренней свободы и полноты жизни личности. Рассудок и воображение постоянно оказываются в состоянии игры, порождая эстетико-чувственную реальность. Поток чувств и переживаний подкрепляется верой в то, что возможно достижение единства внутренней жизни, сутью которого является эмоционально-волевое основание. Для внешней полноты бытия характерна понятийная неопределенность, которая лежит в основе своеобразной мечтательности, сладостного и волнующего предчувствия чего-то такого, что постоянно ускользает, но что должно быть отыскано и понято – личностный смысл, стремящийся к всеобщему. Синтез всеобщего является рефлексией эмоциональной жизни души с ее мечтами, грезами, страданиями и желаниями, культурно-историческими ценностями и личностными оценками. Это ставит перед человеком эпохи метамодерна проблему конструирования и оформления интуиций и эмоций, осмысления все более субъективного.

Универсум в понятии метамодернизма становится символом духовной жизни общества, ее внутреннего богатства. Показательно, что для универсума характерно движение, становление, переживание чувственной жизни. В сфере чувств господствует воображение и творческое становление, которое есть поток чувств и переживаний, энтузиазма, строящего мир вымысла, осуществляя жизнь души.

Таким образом, средством снятия утилитарно-прагматического феномена современности является мир утраченных человеческих идей и ценностей: свободы, добра, счастья, красоты и т.д., которые реализуются в виртуально-чувственной реальности, удовлетворяя духовные и душевные порывы личности как творческой активности. Символично-виртуальная реальность тематизируется желанием совершенного бытия, где творческая индивидуальность формирует смысл жизни, который индивидуален, элитарен и недоступен.

Современный человек находится между взаимодополняющими мирами действительности и виртуальности. Современное двоемирие создает целостное и неделимое культурное пространство метамодерна.

Список литературы

1. Алоян Н. Л., Черникова В. Е. Человек в современном культурном пространстве. Ростов-на-Дону: Антей, 2009. 290 с.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. Минск, 1996. 204 с.
3. Гарин И. И. Ницше. М.: Терра, 2000. 451 с.
4. История информатики и философия информационной реальности: учебное пособие для вузов / под ред. чл.-корр. РАН Р. М. Юсупова, проф. В. П. Котенко. М.: Академический проект, 2007. 273 с.
5. Ожегов С. И., Шведова Г. Ю. Толковый словарь русского языка. М.: 1997. 940 с.
6. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Плагнат> (дата обращения: 02.04.2015).

UTILITARIAN AND PRAGMATIC PHENOMENON OF MODERNITY AND ITS REPRESENTATION IN META-MODERNISM

Vigel' Narine Liparitovna, Doctor in Philosophy, Associate Professor
Rostov State Medical University
22nara@mail.ru

The article examines the origins of the utilitarian and pragmatic phenomenon of modernity based on the user's approach of the utility and usability of human world view to all the manifestations of life. The modern perception of meta-modernistic culture creates new sensitivity, sensuality, where the utilitarian and pragmatic phenomenon is supplemented by the computer virtual world of dream, internal freedom and fullness of personal life.

Key words and phrases: user; utilitarian and pragmatic phenomenon; computer virtual reality; romanticism; meta-modernism.