

УДК 14: 001: 004.8. 316

МИР КАК КОНСТРУКТ КЛИПОВОГО СОЗНАНИЯ, ИЛИ О БУДУЩИХ СЦЕНАРИЯХ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Бейбутов Д.А., Михайлова Т.Л.

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный технический университет им. Р.Е. Алексеева»,
Нижний Новгород, e-mail: tmichailova2012@yandex.ru

В статье исследуется эволюция сознания как следствие глобальной информатизации общества, рассмотрена роль новых информационно-коммуникационных технологий в этом процессе, выявлена их историческая связь с открытиями в области электричества, показано их определяющее воздействие на повседневность. «Электрический свет положил конец распорядку дня и ночи, пребыванию дома и вне дома» (М. Маклюэн), что тождественно феномену «расстройства структуры времени». Время и информация поменяли свой облик в сознании человека, что привело к господству клипового мышления, ответственного за конструирование мира в виде будущих сценариев развития человечества. С одной стороны, элиминация самостоятельного мышления, а с другой – возможность наступления безоблачного будущего, в котором человек независим от событий и времени. *Итог статьи* – это попытка дифференциации онтологического и антропологического измерений коммуникации, в которой неявно различается коммуникационное и коммуникативное начала.

Ключевые слова: сознание, клиповое мышление, клип, мозаичность, рассинхронизация, виртуальная вселенная, усиление интеллекта, глобальная деревня, алогичность, Интернет, фрагмент

THE WORLD AS A CONSTRUCTION OF CLIP CONSCIOUSNESS, OR THE FUTURE SCENARIOS OF HUMANITY

Beybutov D.A., Mikhailova T.L.

Nizhny Novgorod State Technical University n.a. R.E. Alekseev, Nizhny Novgorod,
e-mail: tmichailova2012@yandex.ru

The article explores the evolution of consciousness as a consequence of global informatization of society, shows the role of new information and communication technologies in this process, reveals their historical connection with the discoveries in the field of electricity, and considers their colossal impact on everyday life. «Electric light put an end to the routine of day and night, staying at home and outside the house» (M. McLuhan), which is identical to the phenomenon of «time structure disorder». Time and information have changed their image in the human mind, which led to the dominance of the clip-art thinking. That caused, on the hand, the elimination of independence thinking, and on the other hand, created a possibility of a future in which a person will gain independence from events and time. The result of the article is an attempt to differentiate between the ontological and anthropological dimensions of communication, in which communication and communicative principles are implicitly differentiated.

Keywords: consciousness, thinking clip, clip, mosaic, out of sync, a virtual universe, the amplification of intelligence, the global village, the illogical, the Internet, fragment

«Как черточки отпечатываются на дощечке воска, так и предметы внешнего мира отпечатываются на «дощечке разума» (Аристотель). С точки зрения теории отражения, сознание – это отражение действительности окружающего мира и построение его закономерностей, через которое, как следствие, достигается познание мира. Человек в различные эпохи познавал мир сквозь различные призмы собственного сознания. В древности люди использовали только свои чувства, силу, смекалку, а также знания, переданные им от старейшин. Они были ограничены инструментарием, необходимым для освоения мира. В XXI веке «добыча информации» имеет свои особенности. Современным «аборигенам» приходится ворошить огромную «свалку» под названием Интернет для поиска нужной информации.

С другой стороны, сознание, согласно точке зрения В.В. Налимова, имеет несколь-

ко уровней *Первый уровень сознания* – это уровень, на котором смыслы раскрываются с помощью *аристотелевской логики*. Второй уровень – *уровень предмышления*, ответственный за выработку утверждений, на которых базируется логическое мышление. Третий уровень, именуемый *«подвалом» сознания*, отражает чувственное созерцание образов [9]. В этой связи необходимо сопоставить *исходные дефиниции сознания*, принимаемые философами. Одни считают, что сознание есть отражение действительности, другие же полагают, что это логика, постулаты и созерцание. Третьи, под влиянием произведений Н. Лумана [3], «изобрели» способ объяснения функционирования сознания через загадочное понятие аутопойэзис [6]. Не удивительно, что такое сложное явление, как сознание, рассматривается с различных позиций, допуская равноправное сосуществование теорий, отличных друг от друга.

Целью статьи является поиск изменений в сознании человека в связи с «приходом к власти» виртуальной реальности как новой детерминанты, объясняющей *эволюцию сознания*, а также положительных и отрицательных сторон этих изменений, что активно обсуждается в философии и методологии науки. Данная проблематика *актуальна* в современном мире среди специалистов различных дисциплин. *Междисциплинарность*, как известно, есть основная особенность современной науки, определяемая нашим нахождением на пороге новой, глобальной эпохи – *эпохи информационно-коммуникационных технологий*.

Начальным моментом в истории развития компьютерной техники можно считать разработку *концепции разностной машины* Чарльзом Бэббиджем в 1822 году. Она была способна оперировать несколькими наборами чисел и выдавать бумажные копии результатов. С этого началась новая эпоха в истории человечества. По прошествии менее двух столетий вычислительная техника ушла далеко вперед. Сейчас человечество может не только складывать числа, но и общаться, учиться, развлекаться, знакомиться – и все это с помощью компьютеров. «Умные» устройства окружили нас, они находятся повсюду. Их формы и применение серьезно различаются, но эти «существа» близки по цели их применения – избавить людей от рутинных действий. Число Интернет-пользователей достигло почти 5 млрд., что эквивалентно населению всего мира в 1987 году. Для сравнения приведем следующие цифры, отражающие динамику пользователей: в 2010 году насчитывалось 1,7 миллиарда пользователей и только 360 млн. в 2000 году [1]. Как видим, более чем в 4,5 раза за 10 лет увеличилось количество пользователей компьютером.

Статистические данные говорят о стремительном росте пользователей глобальной сети. Что же так привлекает в виртуальной реальности? Цели использования всемирной паутины разнообразны. Популярными становятся развлечения: компьютерные игры с противником в реальном времени, социальные сети, посещение всевозможных игровых сайтов. «Игры – своего рода искусственный рай вроде Диснейлэнда, некое утопическое видение, с помощью которого мы интерпретируем и достраиваем *смысл нашей повседневной жизни*» [4]. Есть еще достойные внимания вещи. Например, *online-обучение* становится неотъемлемой частью современного мира, в том

числе и виртуального. Учиться становится все легче: не выходя из дома, можно получить последнюю информацию из любых областей науки, техники, искусства, спорта. В связи с этим в геометрической прогрессии увеличивается количество информации, созданной людьми и хранимой в виртуальном пространстве. Недалек момент, когда человек сможет подключиться к виртуальному пространству без помощи внешних устройств, получая необходимую информацию, так называемое явление «*усиления интеллекта*». Этот термин означает *симбиоз машины и человека*. Огромное количество литературы, фотографий, видео переводится в закодированные последовательности битов и байтов. При общей доступности и скорости распространения информации перестраиваются биологические ритмы и алгоритмы восприятия информации человеком. Но человек не останавливается на этом, появляются более интересные перспективы. Так, погружение в виртуальное пространство способствовало появлению *идеи о загрузке сознания в компьютер* [2].

«Электрический свет положил конец распорядку дня и ночи, пребыванию дома и вне дома» [4], – отмечал канадский культуролог М. Маклюэн. Этот феномен можно назвать *расстройством структуры времени*. Человечество ускорило течение времени за счет искусственного увеличения светового дня. При этом мы расплачиваемся за это ускорение продолжительностью жизни из-за сбоя внутренних биологических ритмов человека. В современном мире день и ночь – это равнозначные понятия, т.к. *компьютерные процессы жизнедеятельности* не останавливаются никогда, «умным» устройствам не нужно времени на отдых, они могут работать в любую погоду и в любое время суток. Люди смогли приспособиться к ускоренной, яркой, полной информационных сообщений и новостей жизни. Свет и информация создают *глубинное вовлечение человечества в глобальную виртуальную вселенную*. Каждый может присоединиться к виртуальной «семье» в любое время. Здесь появляется уже два мира, две вселенные; человек может перемещаться между ними в мгновение ока. В одном из миров, в реальном, человек может быть асоциален в некоторый момент времени, в то же время он может общаться с другими людьми в виртуальном пространстве посредством социальных сетей, мессенджеров или форумов. Где наиболее полно реализуется сущность человека? – вопрос,

который волнует современных философов, сближающих онтологическое [7] и антропологическое [8] измерения коммуникации.

Как время, так и информация, трансформировавшись в современном мире, изменили свое бытийствование, свой образ в сознании человека. М. Маклюэн говорит о *мозаичности восприятия мира* посредством средств массовой информации. Начало в создании этого образа было положено телеграфом с его множеством несвязных посланий. Продолжила развитие *образа мозаичности* в СМИ газета. Она, в противоположность книгам, всегда тяготела к вычурным заголовкам и ярким краскам, подчеркивая сопричастность зрителя к тем или иным событиям против книжного жанра, где читатель видит мир, глазами автора, оставаясь сторонним наблюдателем событий. Благодаря *мозаичному принципу*, газета превращается в срез сообщества и в его образ [4, с. 107]. Люди стали в ином свете представлять события и осваивать информацию – *хаотичный* способ представления с множеством ярких и несвязных сообщений, которые привлекают читателя, не давая познать их глубинный смысл. Они быстро оставляют память, ускользая от нас, но заставляют ухватиться, отнимая бесценное время. Это можно назвать *расстройством структуры информации*, хотя это есть своего рода защита человека от перегрузки мозга. Невозможность потребления всей прочитанной информации, а только ее верхушки, айсберга, – приводит к так называемой *смысловой пустоте* [11, с. 598].

Еще Э. Кассирер, автор символической концепции культурогенеза, отмечал, что человек – это животное символическое, обитающее в созданной им самим реальности – *символическом универсуме*, состоящем из бесчисленного множества символических нитей, на которые опирается каждый из составляющих эти нити символов. Это утверждение о реальности, сконструированной человеком сейчас, как никогда верно. Разработанная человеком виртуальная реальность, набирая обороты, становится вторым, а иногда и первым домом. В этом сказочном мире утопий никогда не бывает остановки, он затягивает нас манящим лоском и легкостью. Можно отметить изменение мировосприятия человека и трансформацию его поведения до самых глубоких слоев бессознательного. Какие детали отличают реальный и виртуальный миры, и чем так притягателен последний.

В глобальном едином пространстве, так же как и в газетных изданиях, господствует *мозаичное* отображение информации или *клиповое мышление*. Определение *клипового мышления* можно обозначить следующим образом: отображение разнообразия информации в виде физических и виртуальных объектов *без учета их связности*, характеризуемое *алогичностью*, временной и пространственной *рассинхронизацией*, высокой скоростью подачи фрагментов, *отсутствием логики* в построении ряда образов [10]. Первоначально данного типа подачи информации были телеграф, газеты, затем к ним подключилось телевидение, а впоследствии – и глобальная сеть, СМИ; они выработали *универсальный формат подачи информации* – передача информации через последовательность актуальных клипов. *Клип* в этой интерпретации означает короткий образ, *фрагмент видеоряда*, подаваемый зрителю без определенного контекста или без описания. В данном срезе зритель самостоятельно фиксирует информацию, а затем «дописывает» недостающие фрагменты из обывательского опыта. На первый взгляд, ситуация выглядит прекрасно, но на самом деле человек совершает грубую ошибку в осмыслении подаваемой информации. Он *связывает события, близкие по времени, а не фактологически*. Из-за некорректного восприятия информации происходит ее *обесмысливание* [11, с. 599].

Взросшее количество как истинной, так и ложной информации приводит к фиксации факта изменения сознания. В подтверждение приведем цитату М. Маклюэна из его теории этапов развития цивилизации: «...общество, находясь на современном этапе развития, трансформируется в «электронное общество» или «глобальную деревню» и задает, посредством электронных средств коммуникации, многомерное восприятие мира. Развитие электронных средств коммуникации возвращает человеческое мышление к *дотекстовой эпохе*, и *линейная последовательность знаков* перестает быть базой культуры» [5, с. 65]. Линейность перестает быть актуальной, уходя в прошлое; «последовательность уступает место одновременности, когда человек оказывается в мире структуры и конфигураций» [4, с. 16]. Настоящее и будущее предстает перед человечеством в красивых лозунгах и поверхностных смыслах. Сложные представления уходят на второй план, заменяясь минималистическими представлениями, их фрагментами.

Но расплатой за упрощение информации выступает *потеря способности человека к анализу ситуации* и выстраиванию логических цепочек; потребление огромного количества информации сравнивается с поглощением фаст-фуда.

Клип-культура легко распространяется в виртуальном пространстве, где существуют уютные социальные площадки для разглашения так называемого «фаст-фуда», быстрой информации. Яркий пример *клипового мышления* – социальная сеть *инстаграм*, где есть возможность поделиться эмоциями или мыслями с множеством поклонников, прикрепляя несвязанный образ. Этот тип мышления проникает в сознание, оно *эволюционирует*, что приводит к изменению отражения действительности. Вместо полной, прекрасно описанной картины мира у современного индивида отображается осколочное, кусочное, *фрагментарное описание действительности*, не требующее достраивания логических связей между событиями. При этом снижается мозговая активность, т.к. для активной работы главного органа нужны тренировки и постоянная работа по построению логических связей, без которой человек деградирует до состояния первобытного *homo sapiens*, изображающего животных на стенах пещер. Действительно, современная эпоха электронных СМИ характеризуется М. Маклюэном как эпоха возвращения к «племенному» восприятию мира, в котором «слышны звуки племенных барабанов» [4, с. 12].

Идея клипового сознания формируется с помощью современного карманного компьютера. Он помогает человеку перебираться из физического в виртуальный мир, одновременно поддерживая и нарушая духовную и эмоциональную связь между собой [10]. Потому общение происходит не только посредством обмена информацией как символов или слов, но большая часть информации передается невербально – через жесты и тактильные ощущения. При общении на расстоянии сложно поддерживать связь между людьми. В виртуальной реальности человек одинок, он не ощущает физически других людей. Это меняет сознание человека не в лучшую сторону, элиминируя его потребность в эмпатии, сострадании, выражении других человеческих чувств. Люди часто не замечают улиц, домов, вещей, а, в конце концов, и друг друга в физическом мире, погружаясь в несуществующую вселенную.

В настоящее время опасной выглядит ситуация перехода поддержания мозговой активности человека информационными и компьютерными системами. Возможно, уйдут самостоятельные мыслительные процессы и идеи. Человечество станет *пассивным потребителем* идей и веяний, созданных искусственным интеллектом или роботами-киборгами. Человек станет легко программируемым в определенные состояния посредством подачи необходимой информации через легкодоступные каналы связи. Но, с другой стороны, человек освободится от затрат времени на поиск информации, занимаясь преимущественно вещами, содержащими творческую интенцию, которую не всегда способен сегодня осилить искусственный интеллект.

В чем же проявляется клиповое сознание сегодня, и чем грозит оно нам, какие изменения произойдут в кратчайшие сроки с сознанием? С одной стороны, клиповое сознание способствует *уменьшению постижения смысла* текстов. В отличие от книг, несущих знание традиционным способом, в газетах, на телевидении – знания фрагментаризируются. Это проходит через сознание, а по В.В. Налимову, высший уровень сознания есть логика. После осмысления полученной информации и выстраивания логической цепочки человек совершает действие. Содержание рекламных слоганов очевидно настолько, что любой человек в состоянии «схватить» их суть. Здесь нет необходимости выстраивать логические цепочки. Веком ранее, когда людям не было предоставлено столь широкое информационное поле, они читали книги, объемные тексты, репрезентация которых – классический роман, которому сегодня многие предрекают скорую смерть. При чтении объемного романа связи между событиями и объектами кажутся не столь очевидными и, конечно, возникает необходимость «включения» логики для осмысленного «распредмечивания» произведения и общения с другими по поводу прочитанного. Сегодня картина принципиально иная. В обществе глобальной информатизации исчезает потребность в совершенствовании логического мышления вследствие господства потребительской культуры, выражением которой является клиповое мышление. Сознание изменяется: на смену логике и системному осмыслению информации приходят образы, интерпретируемые каждым по-своему. В современном мире, по В.В. Налимову, в сознании выходит на первый план третий уровень – уро-

вень созерцания. Яркие образы помогают нам мыслить и существовать.

Клиповое мышление влияет не только на логику, но и на такие важные феномены, как творчество, черты характера, личное общение, повседневную жизнь, статусность. На фоне видимых образов *пропадает самостоятельность фантазий* как неотъемлемая составляющая сознания. Люди пользуются уже сконструированными образами из всемирной паутины, которых в ней содержится невероятное множество. Личное общение тоже «соскользнуло» в виртуальную бездну, из которой некоторые не могут «вынырнуть» назад. При личном общении есть множество неумовимых моментов, повторение которых невозможно в виртуальной среде, например: раздражение, смущенность, паралингвистические средства. Теряется и личное пространство: наш современник всегда находится «на виду» в виртуальном пространстве; его можно потревожить в любой момент.

Изменения, описанные выше, стали следствием перестройки сознания, детерминируемой явлением *информатизации общества* вследствие убыстряющегося темпа появления все новых средств коммуникации. Клиповое сознание соответствует *конструктивистской концепции объяснения функционирования сознания* [3]. Это концепция познания в современной философии, тесно связанная с теорией самоорганизации, утверждающая, что любое знание, будучи сконструированным познающим субъектом, неотделимо от него. Действительно, обобщая эмпирическую действительность в ее повседневности, можно сказать, что наиболее адекватным объяснительным механизмом функционирования современного сознания является *конструктивистская модель*. Каждый человек достраивает образы-клипы самостоятельно. Мы можем констатировать, что изменения нашего сознания, несомненно, имеют место быть. Но готово ли человечество достойно встретить «вызов» лавинообразно возрас-

тающего потока информации, качественно переработав, распредметить ее для освоения сложного мира? Сможем ли мы извлечь уроки из своих заблуждений? Все эти вопросы находятся на «*ничейной*» территории, находящейся в ведении философов, занимающихся *междисциплинарными проблемами философии науки и техники*.

Список литературы

1. Будущее сейчас [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: [http:// futurenow.ru/](http://futurenow.ru/) 5-milliardov-chelovek-polzuyutsya-internetom (дата обращения: 30.11.2016)
2. Голубкин А.О. Современные технологии: путь расширения сознания человека или средство манипуляции им? / А.О. Голубкин, Т.Л. Михайлова // Международный журнал экспериментального образования. 2014. № 6-1. – С. 159-161.
3. Луман Н. Что такое коммуникация? / Н. Луман // [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: [http:// gtmarket.ru/ laboratory/ expertize / 2954](http://gtmarket.ru/laboratory/expertize/2954) (дата обращения: 21.11.2016)
4. Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека; пер. с англ. В. Николаева. – М.: Кучково поле, 2011. – 464 с.
5. Маклюэн М. Галактика Гуттенберга: Становление человека печатающего. – М.: Академический проект, 2005. – 496 с.
6. Михайлова Т.Л. Аутопойэзис как способ моделирования психических и социальных систем / Т.Л. Михайлова // Вестник Вятского государственного университета. 2009. Т. 4. № 3. – С. 30-35.
7. Михайлова Т.Л. Об онтологических основаниях коммуникативистики // Актуальные вопросы экономики, менеджмента и инноваций: Материалы Международной научно-практической конференции. Нижегородский государственный технический университет им. Р.Е. Алексеева. 2016. – С. 249-253.
8. Михайлова Т.Л. Проблема антропологического измерения коммуникации, или о несостоявшемся «споре» между Ж. Бодрийаром и Ю. Хабермасом // Перспективы развития: история, PR, менеджмент, образование в высшей школе: социология, экономика, философия. Ответственный редактор Зайцева Е.А. . – Нижний Новгород, 2005. – С. 210-216.
9. Нахимов В.В. Спонтанность сознания: Вероятностная теория смыслов и смысловая архитектура личности. – М.: Изд-во «Прометей» МГПИ им. Ленина, 1989. – 287 с.
10. Семеновских Т.В. Клиповое мышление – феномен современности / Т.В. Семеновских // [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: <http://jarki.ru/wpress/2013/02/18/3208/> (дата обращения: 28.11.2016)
11. Чернобаев И.Д. «Чистый код как искусство», или о глубинных тайнах коммуникации / И.Д. Чернобаев, Т.Л. Михайлова // Международный студенческий научный вестник. 2016. № 3-4. – С. 597-600.