

УДК 37.013:[316.7:004]

ББК 74.0:32.973

К 90

В.В. Кулишов

Кандидат педагогических наук, доцент кафедры общей и социальной педагогики факультета педагогики, психологии и коммуникативистики Кубанского государственного университета; E-mail: knyazsilver@mail.ru

МАССОВАЯ КУЛЬТУРА И ОБРАЗОВАНИЕ: СУЩНОСТЬ, СВОЙСТВА И ФУНКЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СИМУЛЯКРОВ¹

(Рецензирована)

Аннотация. Представлен анализ понятия «симулякр» в гуманитарном научном знании. Описан процесс трансформации массовой культуры в условиях цифровизации. Дано определение понятия «образовательный симулякр». Раскрыты сущность, свойства и функции образовательных симулякров. Обоснован статус образовательного симулякра как мегафактора социализации и развития обучающихся.

Ключевые слова: массовая культура, образование, социализация, воспитание, цифровизация, образовательный симулякр, социально-антропологические эффекты.

V.V. Kulishov

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of General and Social Pedagogy, Faculty of Pedagogy, Psychology and Communicativistics, Kuban State University; E-mail: knyazsilver@mail.ru

MASS CULTURE AND EDUCATION: ESSENCE, PROPERTIES AND FUNCTIONS OF EDUCATIONAL SIMULACRA

Abstract. An analysis is made of the concept of “simulacrum” in humane scientific knowledge. The paper describes the process of transformation of mass culture in conditions of digitalization and gives the definition of the term “educational simulacrum”. The author discloses the essence, properties and functions of educational simulacra. The status of educational simulacrum as a megafactor of socialization and development of students is justified.

Keywords: mass culture, education, socialization, education, digitalization, educational simulacrum, socio-anthropological effects.

Массовая культура является мегафактором социализации подрастающего поколения и атрибутом педагогической реальности. Сегодня массовая культура оказывает существенное влияние на субъектов образовательного процесса и весьма неоднозначно изменяет его качественные характеристики. Феномен массовой культуры и социально-антропологические эффекты ее влияния на человека достаточно полно раскрыты в

¹ Статья подготовлена при поддержке РФФИ, научный проект №19-013-00453 «Массовая культура как проблема педагогической теории и практики»

исследованиях А. Шопенгауэра, Ф. Ницше, Н.А. Бердяева, В. Парето, Д.С. Мережковского, С.Л. Франка, Х. Ортега-и-Гассета, Н.К. Михайловского, Э. Фрейда, Г. Лебона, Г. Тарда, Э. Фромма, Р. Мертона, П.А. Сорокина, Д. Белла, Э. Тоффлера, М. Кастельса, Р. Инглхарта, А. Этциони, Э. Гидденса, Дж. Ритцера, У. Эко, Ж. Бодрийяра, Ж. Делёз, П. Клоссовски, Т.А. Хагурова и др. Идеологической «начинкой» массовой культуры выступают доктрины постмодернизма, радикального гедонизма и фрейдизма.

Массовая культура проникла практически во все сферы жизни современного общества и сформировала единое социокультурное пространство. Согласно классификации А.Я. Флиера [1], она проявляет себя в следующих сферах общественной жизни:

- индустрия «субкультуры детства», преследующая цели явной или закамуфлированной стандартизации содержания и форм воспитания детей, внедрения в их сознание унифицированных форм и навыков социальной и личной культуры, идеологически ориентированных миропредставлений, закладывающих основы базовых ценностных установок, составляющих содержательное ядро массовой культуры;

- массовая школа, тесно коррелирующая с установками «субкультуры детства», транслирующая обучающимся представления ученых, философские и религиозные идеи об окружающем мире, исторический социокультурный опыт коллективной жизнедеятельности людей, ценностные ориентации. Все эти представления, идеи, опыт и ценности пропущены через фильтр определенной (постмодернистской, мультикультурной или гедонистической) идеологии. Стандартизация этой информации осуществляется при помощи типовых программ, которые редуцируют транслируемую информацию к упрощенным формам детского сознания и понимания;

- СМИ (печатные и электронные), транслирующие текущую актуальную информацию, «растолковывающие» рядовому человеку смысл происходящих событий, суждений и поступков деятелей из различных сфер общественной практики и интерпретирующие эту информацию в «нужном» для заказчика ракурсе, т.е. фактически манипулирующие сознанием людей и формирующие общественное мнение по тем или иным проблемам в интересах заказчика;

- система национальной (государственной) идеологии и пропаганды и «патриотического» воспитания, контролирующая и формирующая политико-идеологические ориентации населения и его отдельных групп, манипулирующая сознанием людей в интересах правящих элит, обеспечивающая политическую благонадежность и желательное электоральное поведение граждан, «мобилизационную готовность» общества к возможным военным угрозам и политическим потрясениям;

- массовые политические движения (партийные и молодежные организации, манифестации, демонстрации, пропагандистские и выборные кампании), инициируемые правящими или оппозиционными элитами с целью вовлечения в политические акции широких слоев населения;

- массовая социальная мифология (национал-шовинизм и истерический «патриотизм», социальная демагогия, популизм, квазирелигиозные и паранаучные учения и движения, экстрасенсорика, «кумиромания», «шпиономания», «охота на ведьм», провокативные «утечки информации», слухи, сплетни), упрощающая сложную систему ценностных ориентаций человека и многообразие оттенков миропонимания до элементарных дуалистических оппозиций («наши – чужие»), замещающая анализ сложных многофакторных причинно-следственных связей между явлениями

и событиями, апелляциями к простым объяснениям, партикуляризирующая сознание (абсолютизирующее единичное и случайное, игнорируя при этом типичное, статистически преобладающее);

– индустрия развлечений и досуга, которая включает массовую музыкальную и художественную культуру (кроме архитектуры), массовые постановочно-зрелищные представления (от спортивно-цирковых до эротических), профессиональный спорт (как зрелище для болельщиков), структуры по проведению организованного развлекательного досуга, различные шоу.

Трансляция идей и артефактов массовой культуры осуществляется при помощи информатизации, которая изменила в последние годы массовую культуру настолько, что можно говорить о появлении «информатизированной массовой культуры». Ведущей тенденцией современного мира является всеобщий переход от физических, аналоговых и статичных носителей информации к цифровым, мобильным и персональным форматам. Цифровизация позволяет транслировать на огромные расстояния какой угодно аудитории колоссальные объемы информации любой социокультурной направленности. Интернет и социальные сети полностью изменили парадигмы потребления информации. Массовая культура под влиянием цифровизации трансформируется и обретает новые характеристики.

И.Л. Сергеева [2] для коннотации этих изменений предлагает использовать термин «цифровая массовая культура». По ее мнению, цифровая массовая культура представляет собой набор элементов, практик и ценностей, возникающих по всему миру и распространяемых с помощью единой сети Интернет в целом и социальными сетями в особенности [2]. Ее характеристиками являются конвергентность и партисипационность.

И.Л. Сергеева отмечает [там же], что массовая культура, погружаясь в цифровую среду, теряет часть прежних характеристик. Цифровая массовая культура обладает уже чертами партисипационной культуры, то есть культуры, в которой аудитория из потребителей превращается в производителей контента. Пользователи формируют кластеры в соответствии со своими личными интересами, обмениваются идеями, сообща создают новые артефакты.

Цифровая массовая культура является конвергентной культурой [там же]. Современные медийные платформы позволяют хранить и передавать информацию не только в виде текста, но и в форме аудио-, видео- и фотоконтента. При этом отрицается усредненность и гомогенизованность аудитории. Реципиенты уже не являются обезличенной толпой – они организованы в атомизированные кластеры, где каждый участник активен и имеет право на трансляцию другим своих индивидуальных культурных кодов [2].

Цифровая массовая культура уже не имеет, по мнению исследователя, традиционного для массовой культуры противоречия между массовой и элитной культурой. Развитие информационно-коммуникативных технологий обеспечивает диверсификацию культурной продукции. Граница между элитарной и массовой культурами стирается при помощи тиражирования, помещая артефакты элитной культуры в расширенную контекстуальную среду [2].

В целом, соглашаясь с И.Л. Сергеевой в части определяющего воздействия цифровизации на массовую культуру, тем не менее нам представляется, что термин «цифровая» является несколько ограниченным, сужающим масштаб влияния современного информационного общества на массовую культуру. По нашему мнению, более корректным и полным является термин «информатизированная массовая культура».

Информатизированная массовая культура, вторгаясь в педагогическую реальность, порождает целый ряд явлений, которые до настоящего времени практически не учитываются при построении образовательного процесса. Одним из таких явлений, оказывающих дисфункциональное влияние на систему образования, является образовательные симулякры.

Впервые идея симулякра (от лат. *simulacrum* < *simulo* – «изображение» от «делать вид, притворяться») появляется в философии Платона. Для философа любой предмет реальности, воплощенный в изображении или скульптуре, есть копия по отношению к эйдосу (идее предмета). Соответственно любое изображение или скульптура являются копией копии. Оно фальшиво и неистинно, так как искажает свой прототип [3]. Согласно Платону, онтологичность (истинность) предмета реальности определяется сходством или несходством с идеей предмета. Поэтому симулякры не могут иметь онтологического статуса. Они лишь жалкие подделки, вымысел, обман и иллюзии [4].

Ж. Бодрийяр использует платоновскую идею симулякра в своих исследованиях массовой культуры. Он утверждает, что во второй половине двадцатого века человек получил колоссальные возможности самовыражения в политической, экономической, художественной и сексуальной сферах [5]. Результатом этого стало появление огромного количества культурных артефактов. Эта множественность породила симулякры как реальности, не имеющие внутренней логики и смысла, теряющие себя в своей избыточности.

Современная массовая культура характеризуется чрезмерной семиотической множественностью. Знаки, образы и символы воздействуют на современного человека повсюду. Они выполняют функцию социальной навигации. В этом пространстве объективная реальность

«размывается». Ее подменяет семиотический знак – симулякр [6]. Поэтому в современном мире практически невозможно установить, какая реальность является «истинной». Все реальное совпадает с теми или иными симулякрами. Отсутствует различие между симуляцией и реальностью. Симулякры заслоняют события прошлого и настоящего. В результате этих процессов человек теряет потребность и способность постичь истину. Для него симулякр и симуляция и есть истина [7].

Симулякр рождает у современного человека чувство неуверенности и острое ощущение бессмысленности существования. Это состояние Ж. Бодрийяр называет «молчанием большинства», или «черной дырой массы» [8]. Симулякры уничтожают все интенции культурного движения, отодвигают на второй план высшие человеческие потребности и актуализируют инстинкты массы. Ж. Бодрийяр пишет: «Масса является массой только потому, что её социальная энергия уже угасла. Производство спроса на смысл – вот главная проблема системы. ... Но потребность в смысле, но желание реальности, однажды исчезнув, восстановлению уже не поддаются» [там же, с. 32].

Вторгаясь в педагогическую реальность, информатизированная массовая культура порождает особый вид симулякров – симулякры образовательные. П.А. Амброва определяет образовательные симулякры как действия, события или процессы, имитирующие формы и функции образовательной, научной или управленческой деятельности в образовательных организациях и предполагающие качественное изменение их содержания и результата [9].

Суть этого подхода заключается в том, что многие процессы и явления педагогической реальности не имеют объективной первоосновы. Они существуют лишь в модуле кажимости участников

образовательных отношений, являющихся носителями ценностей и смыслов информационной массовой культуры. Эти процессы и явления имеют статус и являются предметом педагогических отношений. Вокруг них возникает квазиреальный мир, который рождает онтологию образовательных симулякров. Потребность в симуляции определяется заказом на них со стороны структур управления образованием, с одной стороны, и субъектов образовательных отношений, принявших ценности и ориентиры цифровизированной массовой культуры, с другой.

К числу образовательных симулякров можно отнести: понимание образования как услуги; представления об образовательной организации как корпорации; менеджериализм системы образования; диссертации – симулякры; дистанционное формирование компетенций; имитационные выпускные квалификационные работы студентов; методики определения качества образования через суммирование формальных количественных показателей образовательного процесса; оценивание метапредметных образовательных результатов обучающихся при помощи тестов; представления об образовании как институте формирования навыков приспособления и адаптации к окружающей реальности; подмену дискурса частным мнением; представления об инновациях в образовании, перенесенные из сферы бизнеса и маркетинга; идеи сплошной цифровизации образовательного пространства; гиперзначимость количества научных статей для определения научности («публикуйся, или исчезнешь» (publishorperish); представления о духовно-нравственном развитии как законопослушном поведении и др.

Опасность образовательных симулякров заключается в том, что они не дополняют, а вытесняют исторически сложившиеся структуры и институты образования. Образовательные симулякры являются

источником рисков для самоактуализации обучающихся. Риск понимается как высокая вероятность фрустрации обучающихся на уровне функционирования первичных потребностей, задержка в развитии высших человеческих потребностей. Риски – это возможные угрозы развитию и самоактуализации, дегуманизирующие образовательный процесс и деформирующие гармоничное развитие растущего человека.

Попытаемся определить свойства и функции образовательных симулякров.

Под свойствами образовательных симулякров понимаются проявления определенных качеств симулякров, имеющих отношение к педагогической реальности. Образовательные симулякры обладают следующими свойствами: универсальностью (образовательные симулякры появляются во всех обществах, которые подверглись воздействию массовой культуры); экспансивностью (образовательные симулякры оказывают определяющее воздействие на формирование ценностей и мироощущения обучающихся); социальностью (образовательные симулякры являются атрибутом социокультурной сферы); резистентностью (с течением времени образовательные симулякры изменяют формы, но не исчезают полностью); системностью (образовательные симулякры оказывают воздействие на всех участников образовательных отношений); амбивалентностью (образовательные симулякры обуславливают как положительные, так и отрицательные социально-антропологические эффекты).

Функциями образовательных симулякров выступает их объективное влияние на педагогическую реальность. Можно выделить следующие функции образовательных симулякров: социализирующая (воздействуют на процессы приспособления и обособления обучающихся); детерминирующая (формируют у обучающихся стратегии

деятельности по удовлетворению индивидуальных потребностей); ориентирующая (формирует интересы и мироощущение обучающихся); демонстрационная (экспонирует обучающимся модели стилей жизни и социальных практик); альтернативная (формирует альтернативные образовательные цели, интересы и потребности у обучающихся).

Сущность, свойства и функции определяют статус образовательных симулякров как неотъемлемого явления педагогической реальности и атрибута педагогического процесса. Критериями этой атрибутивности являются ценности субъектов педагогического процесса и зависимость отношений и деятельности этих субъектов от образовательных симулякров.

Будучи многомерным явлением, образовательные симулякры определяют характеристики пространства социализации подрастающего поколения. Проявляя себя в ценностях и смыслах, образовательные симулякры воздействуют на микросреду социализации каждого ребенка в отдельности.

Учитывая экспансивный характер распространения массовой культуры, можно утверждать, что образовательные симулякры со временем будут лишь укрепляться и модифицироваться в метафактор социализации, определяющий характер жизнедеятельности, специфику социальной адаптации и автономизации обучающихся на всех этапах возрастного развития.

Вышесказанное позволяет нам расширить представление о факторах социализации и включить образовательные симулякры в их число. Связанные с образовательными симулякрами агенты социализации, оказывающие влияние на социальную адаптацию и автономизацию ребенка, могут рассматриваться как микрофакторы социализации. Таким образом, образовательные симулякры – это педагогически значимый феномен, изменяющий качество образования и оказывающий дисфункциональное влияние на развитие и самоактуализацию растущего человека.

Примечания:

1. Флиер А.Я. Массовая культура и её социальные функции // ОНС: Общественные науки и современность. М., 1998. № 6. С. 138.
2. Сергеева И.Л. Трансформация массовой культуры в цифровой среде // Культура и цивилизация. 2016. Т. 6, № 6А. С. 55-65.
3. Бодрийяр Ж. Дух терроризма. Войны в Заливе не было = La Guerre du Golfen'apaseulieu; L'Esprit du terrorisme; PowerInferno: сборник / пер. с фр. А. Качалова. М.: Рипол-классик, 2016.
4. Кирюшин А.Н., Асташова А.Н. Идея симулякра в понимании виртуального: от Платона к постмодернизму // Гуманитарные научные исследования. 2012. № 8. URL: <http://human.snauka.ru/2012/08/1593>.
5. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / пер. с фр. А. Качалова. М.: Постум. 2017. 240 с.
6. Бодрийяр Ж. Прозрачность зла / пер. с фр. Л. Любарской, Е. Марковской. М.: Добросвет, 2000.
7. Бодрийяр Ж. К критике политической экономии знака. М.: Библион-Русская книга, 2003.
8. Бодрийяр Ж. В тени молчаливого большинства, или Конец социального. Екатеринбург. 2000.
9. Амбарова П.А. Аномалии развития образовательных общностей в мегаполисе в условиях социальной неопределенности // Известия Уральского федерального университета. Сер. 1, Проблемы образования, науки и культуры. 2016. Т. 156, № 22 (4).

References:

1. Flier A.Ya. Mass culture and its social functions // ONS: Social sciences and modernity. M., 1998. No. 6. P. 138.
2. Sergeeva I.L. Transformation of mass culture in the digital environment // Culture and Civilization. 2016. Vol. 6, No. 6A. P. 55-65.
3. Baudrillard J. The spirit of terrorism. The Gulf war did not take place = La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu; L'Esprit du terrorisme; PowerInferno: collection / transl. from French by A. Kachalov. M.: Ripol-classic, 2016.
4. Kiryushin A.N., Astashova A.N. The idea of a simulacrum in the understanding of the virtual: from Plato to postmodernism // Humanitarian research. 2012. No. 8. URL: <http://human.snauka.ru/2012/08/1593>.
5. Baudrillard J. Simulacra and Simulation / transl. from French by A. Kachalov. M.: Postum. 2017. 240 pp.
6. Baudrillard J. The Transparency of Evil / transl. from French by L. Lyubarskaya, E. Markovskaya. M.: Dobrosvet, 2000.
7. Baudrillard J. For a Critique of the Political Economy of the Sign. M.: Biblion-Russkaya kniga, 2003.
8. Baudrillard J. In the shadow of the silent majority, or the End of the social. Ekaterinburg. 2000.
9. Ambarova P.A. Anomalies in the development of educational communities in a metropolis in conditions of social uncertainty // Bulletin of the Ural Federal University. Ser. 1, Problems of education, science and culture. 2016. Vol. 156, No. 22 (4).