

ТРАНСФОРМАЦІЯ ЦІННОСТЕЙ КУЛЬТУРИ В ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЯХ

А.А.Машталер

кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії

Київського національного економічного університету імені Вадима Гетьмана

У статті аналізується як стрімкий розвиток Інтернету вплинув на появу нових видів діяльності та трансформацію цінностей культури.

Ключові слова: культура, інформаційні технології.

Прогрес і застосування нових технологій, які забезпечують не лише виробництво і економічне зростання, а й соціальне управління та комунікації, поставили сучасну цивілізацію в новий вимір, утворивши нову сучасність. Одна із причин – глобалізація, яка, з кожним роком набираючи сили, стає все більш багатогранним, поліфонічним, неоднозначним явищем. Лише з недавнього часу почала усвідомлюватися відмінність між глобалізацією як тенденцією, яка визначається могутністю цивілізації, її здатністю ефективно проектувати себе в планетарному масштабі, і глобалізмом як певним цивілізаційним стандартом, світоглядом, котрий має свої особливості, породжені, зокрема, інформаційними технологіями, Інтернетом. „Інформаційна парадигма, – зазначає Л.А.Мяснікова, – передбачає сітєвий характер всіх інститутів суспільства, всіх його поліструктурних зрізів, в тому числі й економічного. Вся соціально-економічна динаміка суспільства організується за сітєвим принципом. Мережі утворюють нову соціальну морфологію – логіка мережі пронизує виробництво, утворюючи нові його форми (транснаціональні компанії, транснаціональні стратегічні альянси), інститути влади, торгівлю, фінанси, культуру і всебічно вторгається в повсякденне життя людини” [2, 9]. А це означає – в культуру, інститути суспільно-політичного життя, суспільну свідомість.

Це вторгнення обумовлене особливістю техногенної цивілізації, котра, вступивши у фазу постіндустріального розвитку, в значно більшій мірі, ніж традиціоналістський тип розвитку, уніфікує суспільне життя. Наука, освіта, технологічний прогрес і ринок породжують новий образ мислення і життя, перетворюючи традиційні культури, змінюючи ідеали та цінності. І головне – перетворюється людина.

Використання Інтернету, комп’ютерної техніки та її ідей відкриває нові можливості для вивчення способів формування сучасного мислення, емоційного і творчого розвитку в ціло-

му, до нової якості життя. Звичайно інформаційне суспільство розуміють як наступний специфічний етап постіндустріального суспільства, де саме інформація й усе, що з нею відбувається (створення, використання, поширення, збереження), є системо-утворюючими чинниками, котрі істотно змінюють буквально всі соціальні і господарсько-економічні відносини. Однак розуміння цього впливу вимагає відповіді на ряд питань. Зокрема, що собою представляють „інформаційна реальність” і „новації”, яке місце в сучасній цивілізації займають „інформаційні системи”, в чому полягає їх участь у процесах соціальних змін?

Аналіз показує, що в теоретичному відношенні інформаційна реальність може бути розглянута в чотирьох планах: це специфічна технологія, особлива знакова система (семіозис), широкий спектр засобів вирішення різних соціальних та індивідуальних завдань, нарешті, значимий фактор і аспект сучасного середовища існування людини. Дане положення можна проілюструвати на прикладі того ж Інтернету. Він виникає в результаті сучасного технологічного розвитку, як її черговий етап.

Однак стрімкий розвиток Інтернету і завоювання ним світу було, звичайно, обумовлено не тільки відкриттям нових технологічних можливостей, але і впливом соціокультурних факторів. Інтернет майже ідеально відповідає на три виклики „модерніті”: в умовах формування планетарної спільності він задовольнив потребу людини в спілкуванні, нових формах взаємодії, створенні нових видів діяльності і зайнятості. Не секрет, що сучасна техногенна цивілізація посилює відчуття „атомізованості” і самотності людини при тому, що одночасно створює умови для різноманітної життєдіяльності. Надаючи людині нові можливості для спілкування, причому на всьому просторі планети, Інтернет дозволяє частково перебороти це відчуття. Але Інтернет призвів також до появи нових видів діяльності, перше, що приходить на розум, торгівля через Інтернет,

створення форм і виробництв, фахівці які не знайомі один з одним, живуть в різних містах, країнах” [3, 30].

Звичайно, Інтернет можна використовувати як технічний канал зв'язку (електронна пошта). Проте використання Інтернету як сайту або сторінки з Інтернету – це організація комунікації, текстів, інформації, подій. Це організація семіотична – за допомогою знаків, схем, символів, переходів, тобто операцій зі знаками. Замість себе і подій ми посилаємо в Інтернет умовні персонажі, тексти, схеми, зображення. В підсумку одержуємо можливість долати простори і кордони, спілкуватися і діяти, не залишаючи стола з комп'ютером. Виникає нова реальність буття і спілкування людини.

Саме семіотичний характер Інтернету дозволяє говорити про останній як про особливу реальність або особливий світ. В даний час ми все частіше говоримо про „реальність Інтернету”, яка може бути віднесена до класу „віртуальних реальностей”. І раніш людина могла, причому досить легко, потрапити у світ віртуальної реальності, наприклад, занурюючись в споглядання картини чи кінофільму, слухаючи музику чи просто, зацікавлено читаючи книгу. Однак у всіх таких випадках її активність була обмежена позицією глядача, читача або слухача, вона сама не могла включитися в дію як активний персонаж. Віртуальні системи надають нові можливості: самому включитися в дію, причому часто не тільки в умовному просторі і світі, але і немовби цілком реальній діяльності, у всякому разі з точки зору сприйняття її людиною.

Ідея віртуальності вказує на особливий тип взаємовідношень між різнорідними об'єктами, розташовуючи їх на різних ієрархічних рівнях і визнаючи специфічні відношення між ними. Про віртуальну реальність потрібно говорити і тому, що вона підкоряється своїм „законам природи”, вона має свій час і свій простір, котрі не зводяться до законів часу і простору породженої реальності, тобто „внутрішня природа” віртуальної реальності „автономна” [4]. Ідея віртуальності пропонує нову для європейської культури парадигму мислення, в якій „схоплюється” складність влаштування світу. Зокрема, „нелінійність розвитку як визнаний факт утворює можливості для зміни траєкторії розвитку як людства в цілому, так і кожного суспільства.

В якості варіанту можна запропонувати наступне визначення віртуальної реальності: це один з видів символічних реальностей, який створюється на основі комп'ютерної і некомп'ютерної техніки і реалізує принципи зворотного зв'язку, що дозволяють людині досить ефективно діяти у світі віртуальної реальності. На відміну від „комп'ютерної реальності” вір-

туальна реальність обов'язково припускає участь людини. На відміну від комп'ютерної реальності, яка може існувати, наприклад, у формі знання, віртуальна реальність - це реальність чуттєва, життєва, реальність події „тут і тепер”. Ця реальність, подібно звичайним реальностям, може бути обжита (краще чи гірше), здаватися більш-менш природною (як художня реальність), виглядати звичайною або дивною. Незважаючи на схожість, навіть „натуральність” деяких імітаційних „віртуальних реальностей”, віртуальний користувач все-таки розуміє, що „події внутрішньої реальності розгортаються тільки всередині його свідомості, що їх немає для інших людей у фізичному смислі. За рахунок цього забезпечується почуття безпеки, відбувається дистанціювання від подій віртуальної реальності” [3, 31]. Але ця властивість дійсно ріднить віртуальні реальності з іншими символічними реальностями.

Зазначимо, що віртуальну реальність розуміють як комп'ютерну імітацію звичайного світу, звичних вражень і переживань. Однак це усього лише один з видів віртуальної реальності. По основних областях використання й у епістеміологічному (а також семіотичному) відношенні віртуальна реальність може бути розбита на чотири основних типи: імітаційна, умовна, проєктивна і помежова. Щоправда, онтологічно немає обмежень на кількість ієрархій реальностей, але психологічно, тобто відносно конкретної людини, актуально функціонують *дві реальності*: одна *константна* і одна *віртуальна*. У філософській моделі розуміння й мислення людина при цьому може покласти існування двох реальностей в якості помежових, що породжує дуалізм.

Повертаючись до вказаної типології, зазначимо, що при створенні імітаційної віртуальної реальності мова йде дійсно про розробку програм і технологій повноцінної імітації різних дій або форм поведінки (життєдіяльності), які зовнішньо, психологічно для людини нічим не відрізняються від відповідних реальних дій або ситуацій. Але, щоб ефективно вирішувати ті чи інші завдання, не обов'язково строго моделювати реальний світ і відчуття людини в ньому. Це розуміння, а також технічні труднощі, які виникають при імітації звичайної реальності, підказали інше рішення – створити віртуальні світи, які б стосовно світу постійного, звичайного виступали як схеми. Подібні віртуальні реальності можна назвати „умовними”. До проєктивного класу віртуальних реальностей відносяться всі реальності, які створені, спроектовані на основі певних ідей і теорій.

Як один із видів віртуальної реальності Інтернет має більшість з перерахованих в да-

ному випадку властивостей. Для Інтернету характерним є „сюжетне програмування” віртуальних подій, дія зворотних зв'язків, можливість для користувача бути не тільки глядачем, але й актором, зміна віртуального середовища у відповідь на активність користувача, всі основні види віртуальної реальності, особлива умовність подій, що проживаються. „Співучасть Інтернету в бутті можна назвати „синтетичною” у тому смислі, що вона задається перетинанням різних семіотичних і не семіотичних засобів: тексти-наративи, умовні символи, графічні й іконічні зображення, екран, технічний пристрій (машина), ВР-технології та інше” [3, 32].

На перший погляд, в Інтернеті ми маємо справу з тією ж самою реальністю, тільки схематизованою й іншою умовністю, що підкоряється. Але у комп'ютері й Інтернеті людина нагадує „деміурга”: вона сама конструює цілі світи. Наприклад, людина як першотворець замислила для вирішення визначеного завдання створити масив інформації й обговорити її зі своїми віртуальними колегами. Для цього знаходяться відповідні сайти, якщо ці сайти не задовольняють, можна звернутись до пошукових систем, організувати Інтернет-конференцію, поставити на обговорення проблему, подати зібрану інформацію, сформулювати гіпотезу, тези, висунути модель, отримати заперечення тощо. Тим самим людина живе, мислить і спілкується у світі, який створила сама. Так, цей світ штучний, його події задані текстами, програмами, пошуком і рухом в Інтернеті. Але одночасно цей світ природний, який на кілька порядків підвищує ефективність людської діяльності, надаючи їй надзвичайних можливостей. У цьому смислі „Інтернет зовсім не паралельна, похідна реальність, а така, яка породжує новий віртуальний і реальний світи. Власне так було завжди: новий семіозис створює і нові можливості і, якщо повезе, нову соціальну реальність” [3, 33].

З цієї точки зору необхідно враховувати, що людина – це семіотична та культурна істота, і її зміна обумовлена, зокрема, зміною типів культури і семіозиса. В даний час людина проходить саме таку трансформацію, пов'язану, зокрема, з формуванням і подальшим розвитком Інтернету. З одного боку, техногенна цивілізація усе більше зазнає критики в зв'язку з наростаючими глобальними проблемами. З іншого боку – поступово проступають контури „метакультур” і нової глобальної цивілізації, котра окремі існуючі сьогодні культури, судячи з усього, включить до себе як свій субстрат і соціальні конструкти. Саме тому виникають в комунікаційному полі загальні стереотипи, спільні оцінки, спільні параметри потрібної пове-

дінки, її загальнодоступні, тобто найбільш прості компоненти. Звужується область неординарного (недоступного, а тому потребуючого особливої культурної обробки) в культурах, підкорюючи їх або певній штучній суперкультурі, якою є комп'ютерна культура з фактично єдиною мовою, або просто „розчиняючи” менш розвинуті (в технічному плані) культури в більш розвинутій [1, 36]. Власне, це й стає причиною нової соціальної реальності.

Зауважимо, що становлення супер (мета) культур сучасності було пов'язано з новими можливостями, які були усвідомлені, починаючи з другої половини минулого століття. Сучасні транспортні системи (насамперед авіація, швидкохідні кораблі, швидкісні залізниці), засоби зв'язку (радіо, телебачення, електронна пошта, Інтернет), високі технології, нові економічні схеми і системи докорінно змінили багато соціальних процесів, дозволивши зблизити й об'єднати окремі, до того не пов'язані між собою, території і соціальні структури.

У чому відмінність суперкультур від звичайних культур? Субстрат метакультур містить у собі не тільки людей, технології і мережі, але й окремі культури і національні держави, котрі колись існували самостійно. Подібно тому, як у свій час при становленні перших культур формувалися інститути і господарство, що забезпечують базисні, а потім і похідні потреби людей, сьогодні „метакультури починають забезпечувати потреби окремих культур і держав, що входять у метакультури. І навпаки, окремі культури і держави як субстрат метакультури починають трансформуватися, пристосовуючи до виконання спеціалізованих функцій у суперорганізмі метакультури” [3, 34]. Все це – свідчення переходу до нового суспільства. В роботі „Мегатенденції” Дж.Несбіт вказує на ряд базових змін при переході до сучасного постеконічного суспільства, серед яких першочергове місце належить „тенденціям трансформацій від доінформаційного до інформаційного, від розвинутих технологій до високих, до можливості множинного вибору” [6, 13]. Що є одним із багатьох підходів до визначення пост сучасного суспільства.

Становлення метакультур сучасності – це не разовий акт, а тривалий історичний процес – складний, поліфонічний, розгалужений. Сюди входить маніфестація провідних ідей і цінностей даної метакультури, демонстрація світу „нової соціальної реальності, зниження цінностей окремих культур, що потрапляють у підпорядкування даної метакультури, створення нових систем життєзабезпечення, підготовка піонерів і агентів метакультур, боротьба з іншими метакультурами. Імовірно, завжди становлення нового соціального організму

припускає перебування антипода, ворога, системи уявлень, щодо яких можна усвідомити й оформити свої власні уявлення” [3, 36]. Це є закономірністю, оскільки під цивілізаційними досягненнями розуміється насамперед „системне ускладнення і розширення” [5, 16] світу створених людиною предметів і процесів, який його оточує і забезпечує виживання в природі.

Як правило, сучасну людину ми називаємо „особистістю”, говорячи про її права і свободи. При цьому забуваємо, що людина, нехай вона навіть буде надсучасною, продовжує залишатися *соціальним індивідом*. Останній же діє не самостійно, а відповідно законів через який і завдяки йому діє соціальний організм. Для соціального індивіда його власне життя невіддільне від культурного. Що й приводить до такого часто вживаного поняття, як „криза культури”. Це процес не суто культурний, а соціальний, оскільки мова йде про різке збільшення швидкості руйнування системи старих цінностей, звуження часових рамок цього процесу. Це не дозволяє „новим символам і знакам адаптуватися до традиційної знакової системи цінностей. Так було завжди” [1, 37]. Але на сучасний стан культури стали здійснювати впливи досягнення техногенної цивілізації, її інформаційних можливостей.

Якщо врахувати, що культура як соціальний організм, здійснює себе в людях, не можна вже дивуватися, що в періоди, коли мова йде про становлення соціуму або питання його виживання, багато соціальних індивідів починають діяти тільки виходячи з інтересів цілого, якими б дивними і жорсткими з моральної позиції вони не видавалися. У цьому відношенні не є унікальною і сучасна ситуація – ми живемо при становленні нової цивілізації, де на місце звичних культур і національних держав встають „метакультури” та інші глобальні соціальні утворення.

Роль нових семіотичних систем та Інтернету в становленні цих соціальних суперорганізмів неможливо перебільшити. По суті тільки Інтернет як реальність персональних і глобальних властивостей, котрі містять в собі техніку і віртуальний зміст, є тим середовищем, у якому людина зможе реалізувати і своє особистісне, індивідуальне, і своє „друге” глобальне (планетарне) буття. У перспективі життєдіяльність людини, мабуть, буде здійснюватися на двох рівнях: „звичайному і звичному для нас, та віртуальному, в Інтернеті. Можливо в Інтернеті і через Інтернет вона буде працювати, жити у віртуальних містах, спілкуватися з віртуальними жителями, подорожувати в часі і просторі, „створювати” свої дублі і різні віртуальні втілення, програмувати і виготовляти цікаві для себе нові віртуальні реальності і світи” [3, 35-36]. Усе це потребує „нових здібностей і навіть тілесності, так що, цілком імовірно, що Інтернет буде сприяти метаморфозі не тільки культури, але й антропологічного образу людини” [3, 36].

Підводячи підсумки, можна виділити три основні цивілізаційні контексти інформаційного суспільства: контексти техногенної цивілізації; контексти альтернативних джерел культури (езотеричні рухи, рухи „зелених” і антиглобалістів, сучасні релігійні і фундаменталістські рухи, рух за стійкий розвиток та ін.); контексти становлення „планетарної” цивілізації і „метакультур” (тобто глобальних соціальних утворень, що включають у себе окремі культури, наприклад, „європейський ринок”, ісламський світ тощо). Тим самим ми приходимо до висновку, що в системі домінуючих життєвих смислів техногенної цивілізації, особливістю якої є інформація та Інтернет, займає творчість, інновація і цінності активної особистості.

ЛІТЕРАТУРА

1. *Миронов В.В.* Коммуникационное пространство как фактор трансформации современной культуры и философии // Вопросы философии. – 2006. – № 2. – С. 27-43.
2. *Мясникова Л.А.* Экономика постмодерна и отношения собственности // Вопросы философии. – 2002. – № 7. – С. 5-16.
3. *Новые информационные технологии и судьбы рациональности в современной культуре (материалы „круглого стола”)* // Вопросы философии. – 2003. – № 12. – С. 3-52.
4. *Носов Н.А.* Виртуальная реальность // Вопросы философии. – 1999. – № 10. – С. 157.
5. *Степин В.С.* Философия и эпоха цивилизационных перемен // Вопросы философии. – 2006. – № 2. – С. 16-26.
6. *Трансформации в современной цивилизации: постиндустриальное и постэкономическое общество (материалы „круглого стола”)* // Вопросы философии. – 2000. – № 1. – С. 3-43.

Стаття надійшла до редакції 26.10.2008 р.