

Вадим Даніл'ян

ДАНІЛ'ЯН Вадим Олегович — аспірант кафедри філософії Національного аерокосмічного університету імені М.Е. Жуковського. Сфера наукових інтересів — соціальна філософія, проблеми глобалізації та інформатизації суспільних відносин.

ГЛОБАЛЬНЕ ІНФОРМАЦІЙНЕ СУСПІЛЬСТВО: КУЛЬТУРА І ЛЮДИНА

Актуальність дослідження. Як відомо, серед ключових чинників становлення інформаційного суспільства в умовах глобалізації виділяють інформаційний, економічний і технологічний, проте саме людський чинник є носієм і суб'єктом перетворень інформаційно-комунікаційних інновацій, що істотно змінили вигляд світу і самої людини. Сучасні глобалізаційні й інформаційні процеси привели до різноманітних і суперечливих наслідків у сфері культури і ментальності людини, які не можна не враховувати при соціально-філософському аналізі становлення інформаційного суспільства.

Соціально-філософський аналіз процесів розвитку інформаційного суспільства припускає вивчення ряду культурологічних аспектів, зокрема, розв'язання низки проблем, безпосередньо пов'язаних з необхідністю дослідження перспектив людини, її духовно-етичних засад і можливостей пристосовування до нових культурних умов. Серед проблем подібного плану, на наш погляд, перш за все можна виділити структурно-функціональні зміни комунікативного простору сучасної цивілізації як системи і їх вплив на ціннісні орієнтації, мотивації поведінки і спосіб життя людини в контексті сучасних соціокультурних процесів, а також пошук нових комунікативних форм пристосовування людини до сучасних інформаційних умов життєдіяльності. Виходячи з цього, **метою** статті є соціально-філософський аналіз певних культурологічних аспектів становлення глобального інформаційного суспільства, а саме дослідження трансформації соціокультурного комунікативного простору і способу життя людини в умовах інформаційного суспільства.

Інформаційна цивілізація радикально перетворює соціокультурний простір, формуючи так звану інформаційну культуру. Ми використовуємо цей термін у широкому значенні, маючи на увазі культуру інформаційного суспільства. Визначальним у розвитку культури інформаційного суспільства стає зростання ролі інформації і комунікацій у житті суспільства й окремої людини. Пояснюючи значущість інформації для сучасної культури і підкреслюючи її відмінність від культури попередніх епох, Д. Іванов пише: «Тиражування (не плутати зі створенням) інтелектуального продукту, передача відомостей про нього — ось що докорінно відрізняє сучасне суспільство як інформаційне. І за словом «інформація» приховується саме комунікація, а не знання. Величезна технічна, економічна, політична, культурна роль інформації пояснюється саме тим, що вона не змістовна («знання») і не наочна («продукт»). Інформація операційна. Інформація служить обґрунтуванням/виправданням дій. Тому вона так необхідна сучасній людині, важлива для неї, впливає на неї» [1, с.360-361].

Таким чином, основним об'єктом людської діяльності стає обмін інформацією. При цьому виникає питання: як вплинуло зростання інформації і комунікацій, а також процеси глобалізації на духовну атмосферу суспільства, етичне буття людини, духовний прогрес?

З початку ХХ ст. проблема духовності стає надзвичайно актуальною, зважаючи на загострення соціально-політичної і соціально-економічної ситуації в світі. Чимало дослідників (М. Бердяєв, М. Бубер, С. Булгаков, І. Ільїн, Р. Маркузе, Л. Шестов і ін.) під різним кутом світобачення заявляють про кризу духовності.

Проблема трансформації суспільства у бік втрати гуманності і руйнування самої людської природи, що полягає в катастрофічному відставанні духовності від економічного і технічного прогресу цивілізації, була відзначена К. Юнгом, котрий вважав, що «у міру зростання

наукового розуміння світ стає дегуманізованим» [2]. У період складних перетворень суспільства духовні потреби зміщуються на другий план, і, як відзначає Р. Маркузе, активно продовжує формуватися модель одномірного мислення, поведінки, існування. «Одномірна людина» — це, за Р. Маркузе, людина, поглинена споживацькою орієнтацією і вітальними потребами. Формування «одномірної людини» відбувається через технократичний образ мислення або технологічну раціональність, яка лежить сьогодні в основі суспільства і репресивно діє на етичні, естетичні, пізнавальні і інші орієнтації людини [3].

У цілому, на сучасну соціокультурну ситуацію існують дві полярні точки зору. Одна оцінює ситуацію інтенсивного поширення інформаційних і інших технологій як глибоко кризову і не бачить виходу з цієї кризи (Т. Адорно, Р. Маркузе, Е. Фромм, К. Ясперс, раніше — О. Шпенглер, М. Бердяєв), інша, погоджуючись з певними загрозами технологічного прогресу для людської цивілізації, загалом вважає розвиток сучасних технологій благом для суспільства і людини (Е. Тоффлер, Д. Белл, А. Кінг, Й. Масуда).

Формулюючи основні принципи «коду» нової цивілізації, Е. Тоффлер протиставляє їх принципам індустріальної цивілізації (другої хвилі). Це такі принципи: дестандартизація, деспеціалізація, десинхронізація, деконцентрація, демасимізація, децентралізація. Вони характерні для всіх сфер, на які Тоффлер поділяє суспільство: техносфери, соціосфери й інфосфери — системи виробництва і розподілу інформації. Вважаючи, що виникаюча цивілізація суперечить старій традиційній індустріальній цивілізації, Тоффлер стверджує, що вона є одночасно і високотехнічною, й анти-індустріальною цивілізацією. Інформаційне суспільство (третья хвиля) несе з собою нові інститути, відносини, цінності, — те, що Тоффлер називає новим устроєм життя. Аналізуючи культурологічні проблеми цього суспільства, Е. Тоффлер, перш за все, звертає увагу на демасифікацію «масової свідомості» в умовах «третьої хвилі». Нові, демасифіковані засоби інформації прискорюють процес руху суспільства до різноманітності. Нова культура характеризується фрагментарними, тимчасовими чинами, кліпами, блищами [4].

У міру демасифікації культури демасифікується й особистість, люди стають більш індивідуалізованими. Хоча індивіди продовжують брати участь у суспільному розвитку, залишаючись частиною певних колективів, одна і та ж людина залежно від виконуваної соціальної функції може діяти як член різних різнорівневих колективів, з легкістю переміщуючись з однієї соціальної реальності в іншу [5]. Аналогічні ідеї висувають відомі американські футурологи Дж. Несбітт і П. Ебурдін. Прогнозуючи мегатенденції розвитку сучасної цивілізації, вони серед інших називають «відродження мистецтв» і «тріумф особистості» [6]. Інформаційна культура ставить людину в абсолютно інші зв'язки із зовнішнім світом. Людське життя стає менш детермінованим соціально-економічними умовами, а його вільна творча діяльність багато в чому визначає соціокультурну ситуацію.

Проте, на наш погляд, вплив інформаційно-комунікаційних технологій і глобалізації на сферу культури через складність і неоднозначність цих явищ не можна розглядати так прямолінійно, у культурі присутні як негативні, так і позитивні наслідки вказаних процесів. Вступ людства в інформаційне суспільство викликає необхідність осмислення нової реальності і перебудови всього нашого буття, перетворення суспільних і соціальних структур у межах сучасного розвитку, направлено на самозбереження людини і культури. Звернемо увагу на той факт, що в науковій літературі є деякі конкретні розробки, присвячені подоланню проблем культури в умовах інформаційного суспільства.

У межах напрямку, в якому превалюють ідеї подолання розриву між технічним прогресом і духовною кризою, пов'язані з необхідністю побудови достовірно гуманного суспільства, цікавою видається теорія персональної модернізації. Головна гіпотеза цієї теорії полягає в тому, щоб довести, що розвиток людського потенціалу є необхідною умовою для досягнення переваг глобалізації та інформаційного суспільства. Персональна модернізація розглядається в згаданій теорії як найважливіший чинник успішного соціального розвитку, адже саме від якостей людини як суб'єкта економічної, технологічної, інформаційної діяльності, від його ціннісних

орієнтацій, знань, умінь, ментальних і етичних характеристик залежить характер функціонування соціальних систем.

Досвід дослідження персональної модернізації представлений у ученими Гарвардського і Стенфордського університетів. У ході наукового пошуку була розроблена модель «сучасної людини». На емпіричному матеріалі доводиться, що реальні індивідууми дійсно відповідають моделі сучасної людини, властивої різним країнам і культурам. Базові характеристики сучасної людини узагальнюються за чотирма параметрами: «Це добре інформований, активний у суспільному житті громадянин; у нього помітно виражене відчуття власної значущості; він у крайній мірі незалежний і самостійний у ставленні до традиційних джерел впливу, особливо коли він ухвалює важливі рішення про те, як йому вести його власні справи; він відкритий для нового досвіду й ідей, що означає, що він відносно неупереджений і достатньо гнучкий» [7]. Також визначається, що сучасна людина відрізняється у своєму підході до поняття часу, до особового й соціального планування, до прав людей. При цьому «сучасна людина», за визначенням авторів дослідження, — не «нова» або «модна», а людина, яка характеризується певними якостями, багато з яких виникли в результаті її власних заслуг і зусиль. Отже, у перспективі адекватною відповіддю на виклики інформаційного суспільства й глобалізації стане людина творча, а мірилом її розвитку як суб'єкта творчої діяльності стане її розвинута індивідуальність.

В умовах необхідності персональної модернізації головною проблемою для становлення інформаційного суспільства та безболісного «проходження» глобалізації є інерційність людської свідомості. Необхідна зміна парадигм мислення, зміна звичок, традицій. Ключовим інструментом таких трансформацій, на думку деяких дослідників, виступають інформаційні технології. «Технологічна еволюція є головним інструментарієм розвитку людства, — вважає В. Діц. — Саме сьогодні відбувається чергове розширення сфери застосування технологічної еволюції. Після соціуму і біосфери її вплив поширився на організацію самого суспільства і структури його управління (самоврядування), а потім і на формування свідомості — індивідуального і суспільного» [8]. У першу чергу це пов'язано зі зміною характеру праці. Як справедливо відзначає М. Делягін, «інформаційні технології рішуче змінюють характер праці: він набуває все більш творчого і внутрішньо вільного характеру. Творчість — ось ключове слово епохи інформаційних технологій. Саме завдяки їй праця з біблійного прокляття все більше перетворюється на розвагу. «Розумно працююча» людина все більше стає, за висловом Й. Хейзінги, «людиною, котра грається»» [9].

Причина цього полягає в самому характері праці, яка, спираючись в основному на інформаційні технології, є в цій частині творчістю, розвагою. Сьогоднішній соціальний і психо-біологічний вид людини був сформований традиційним, рутинним, нетворчим видом праці, якою вона звично забезпечувала своє життя. Принципово змінюючись, праця змінює і людину, і всі її значущі характеристики, її спосіб життя, систему цінностей, спосіб мислення.

Роль і місце ідей і уявлень як таких у розвитку людства якісно зростає. Як слушно зазначає М. Делягін, в інформаційній ері реальність часто спочатку саме вигадується і лише потім, можливо, створюється. При цьому сам процес створення стає все більш рутинним і механічним, а творчі компоненти зосереджуються у сфері фантазій, «інформаційних фантомів» і «конструювання реальності». У результаті вони, за Марксом, стають головною матеріальною силою [9].

Тут ми вбачаємо ще одну основоположну рису сучасної інформаційної культури — віртуальність або заміщення реальності образами. На думку дослідників, сучасний віртуальний спосіб існування культури — це той її якісно новий стан, який характеризує інформаційне суспільство. Так, на думку авторів теорії «віртуального суспільства» (А. Бюль, М. Паєтау, А. Крекер, Д. Іванов), з розвитком технологій віртуальної реальності комп'ютери з обчислювальних машин перетворилися на універсальні машини з виробництва «дзеркальних» світів [10, 11]. Комп'ютеризація повсякденного життя вводить у побут віртуальну реальність як комп'ютерні симуляції реальних речей і вчинків. У результаті нарощування оперативної пам'яті та створення нового програмного забезпечення досягається все більша схожість між роботою на комп'ютері й управлінням реальними об'єктами, а також схожість комунікацій у режимі онлайн

зі спілкуванням у реальному просторі-часі. У кожній підсистемі суспільства утворюються «паралельні» світи, де функціонують віртуальні аналоги реальних механізмів відтворення суспільства: економічні інтеракції й політичні акції в мережі Інтернет, спілкування з персонажами комп'ютерних ігор тощо. Так, на думку Д. Іванова, важливо, наприклад, не тільки те, що тепер можна робити покупки за допомогою комп'ютера, підключеного до вузла мережі Інтернет, але й те, що «процес купівлі все частіше організовується як відвідини віртуального магазину». Симуляцію розташування товарів на вітрині, їх огляду й обміну на гроші слід трактувати не просто як перенесення операції купівлі-продажу з реального простору у віртуальний, а як «симуляцію інституційної форми товарного обміну, виконання соціальних ролей покупця і продавця. Взаємодія є, але їй бракує звичної соціальності, суспільства як середовища взаємодії. За допомогою технологій віртуальної реальності відтворюється видимість інституціональності обміну. Обмін здійснюється як симуляція — віртуальний аналог реальної соціальної взаємодії» [1, с.364].

В Інтернеті здійснюється безліч віртуальних аналогів реальних соціальних взаємодій: від економічного обміну до політичних трансакцій і міжособових комунікацій. У такому інтенсивному використанні технологій віртуальної реальності можна помітити певне соціальне значення — заміщення соціальної реальності її симуляціями відбувається не тільки на рівні комп'ютеризації або користування мережею Інтернет. Сучасні дослідники вважають за краще використовувати поняття віртуальності для пояснення сучасних суспільних змін.

Суспільство стає схожим на віртуальну реальність, а значить, може описуватися за допомогою тих же характеристик, серед яких Д. Іванов називає нематеріальність дії (зображений об'єкт відтворює просторово-часові характеристики поведінки об'єкта речовинного); умовність параметрів (об'єкти штучні і змінні); ефемерність (свобода входу/виходу забезпечує можливість переривання й відновлення існування) [1, с.373]. Віртуалізацією суспільства в такому разі буде будь-яке заміщення реальності її симуляцією або образом, не обов'язково за допомогою комп'ютерної техніки, але обов'язково з використанням логіки віртуальної реальності. Наприклад, віртуальною економікою можна назвати ту, в якій господарські операції ведуться переважно через Інтернет, і ту, в якій спекуляції на фондовій біржі переважають над матеріальним виробництвом. Віртуальною політикою стає боротьба за владу за допомогою агітації, web-сторінок або рекламних акцій у телестудії, на концертному майданчику тощо.

Сприйняття суспільства як реальності протягом ХІХ-першої половини ХХ ст. було буденним стереотипом мислення й поведінки. Соціальні інститути як сукупність норм, що регулюють взаємодію людей у тій чи іншій сфері діяльності і перетворюють цю взаємодію в систему соціальних ролей, протягом ХІХ і більшої частини ХХ ст. існували автономно від індивідів і були об'єктивною «соціальною реальністю». У другій половині ХХ ст. ситуація принципово змінилася: стали поширеними різні номіналістські, феноменологічні і посмодерністські концепції соціальної дійсності. Для теорії віртуалізації культури особливо цікавою є остання.

У зв'язку із сучасною деактуалізацією цінностей, постмодерністи заявляють про «зникнення» соціального буття в умовах постмодерну. Суспільство продовжує існувати, але стає ефемерним, абсурдним, ірреальним. Інституційна структура перестає бути власне соціальною структурою, але вона ні в якому разі не зникає. Цей парадокс пояснюють за допомогою поняття симуляції, введеного Ж. Бодрійяром. Посмодерністську втрату реальності Бодрійяр бачить зовсім не в дефіциті речей і вчинків, навпаки, він пише про їх наростаюче «перевиробництво» [17]. Втрата реальності в концепції Бодрійяра — це втрата розрізнення знака-образу і референта-реальності. Бодрійяр розрізняє чотири послідовні фази відношення між знаками і реальністю: образ є віддзеркаленням справжньої реальності; він маскує і перекручує справжню реальність; він маскує відсутність справжньої реальності; він не має ніякого зв'язку з будь-якою реальністю. Сучасність — час переходу до відношення третього і четвертого порядків. Тепер знаки реального більш дієві, ніж сама реальність, а значить, присутня симуляція реальності. Соціальні інститути (ринок, держава, політичні партії,

університет і т.д.) перестають бути соціальною реальністю і стають реальністю віртуальною, образами-симулякрами, які підмінюють, але не відмінюють саму реальність [12].

Таким чином, сучасна ситуація припускає взаємодію людини не з речами або інститутами, а з їх симуляціями. Нинішнє суспільство цілком адекватно описується трьома характеристиками віртуальної реальності: нематеріальність дії, умовність параметрів, ефемерність. Ефект відповідності соціальним нормам досягається тут за рахунок образів — симуляцій реальних речей і вчинків. Людина епохи постмодерну, занурена у віртуальну реальність, все більше сприймає світ як ігрове середовище і захоплено «живе» в ньому, усвідомлюючи його умовність, керованість параметрів і можливість виходу з нього.

Слід визнати, що метафора віртуальності як вираз суті сучасної культури чудово поєднує в одній культурологічній моделі різні нові соціокультурні феномени: постмодернізм, комп'ютеризацію, розвиток мережі Інтернет і вплив на людину сучасних ЗМІ.

На думку дослідників, формований ЗМІ інформаційно-комунікативний простір інсценує нову реальність, яка сприяє закріпленню в масовій і індивідуальній свідомості особливих ціннісно-сміслових установок [13]. Розуміння навколишнього світу приходить з інформаційного простору преси, телебачення, кінематографа, комп'ютерної мережі тощо, незалежно від того, в якому культурному середовищі проходить соціалізація людини. у таких умовах віртуалізується не тільки суспільство, але й сама особистість. Прикладом тому є Інтернет — його інформаційно-комунікативний простір населений особливим типом людей, котрі мають біологічну тілесність у реальному світі, але обмінюються символічним капіталом у віртуальній реальності «квасісоціуму». Спілкування за допомогою глобальної мережі повертає своєю знеособленістю і можливістю конструювати і трансформувати віртуальну особистість. З одного боку, Інтернет дає свободу ідентифікації: віртуальне ім'я, віртуальне тіло, віртуальний статус, віртуальну психіку, віртуальні звички, віртуальні чесноти і віртуальні вади. З другого боку, відбувається «втрата» — відчуження реального тіла, статусу і т.д. Таким чином, Інтернет виступає засобом трансформації і особистості як індивідуальної характеристики, і особистості як соціокультурного й історичного феномена. Такі атрибути особистості, як стабільна самоідентифікація, індивідуальний стиль виконання соціальних ролей («творча індивідуальність»), активними користувачами Інтернету втрачаються, свідомо або несвідомо ними формується розмита або мінлива ідентичність [1, с.412].

У віртуалізації сучасного соціокультурного простору складно переоцінити роль ЗМІ. Глобалізація систем поширення масової інформації призводить до того, що в центр уваги різних людей потрапляють одні і ті ж новини, споживачам пропонується одна і та ж наймодніша музика, реклама продуктів, нових видів розваг і відпочинку, послуги і продукти транснаціональних компаній і т.п. Таким чином, глобалізація інформаційного ринку призводить до уніфікації масової інформації і формування єдиної системи цінностей масової культури. Маніпуляції масовою свідомістю примушують мільйони людей поділяти нові цінності, приймати стандартизовані форми й образи як невід'ємну частину свого індивідуального стилю [13].

Підіб'ємо **підсумки**. Визначальною для розвитку культури інформаційного суспільства є роль інформації і комунікацій. Вплив інформаційно-комунікаційних технологій і глобалізації на сферу культури через складність і неоднозначність цих явищ не можна розглядати однозначно як сприятливий або несприятливий. У сучасній культурі присутні як негативні (уніфікація, засилля масової культури, фрагментарність, одномірність людини і суспільства тощо), так і позитивні наслідки вказаних процесів (індивідуалізація, розповсюдження творчої праці, можливість персональної модернізації та ін.). Загалом, трансформація соціокультурного комунікативного простору і способу життя людини в умовах глобального інформаційного суспільства відбувається у бік віртуалізації соціальної реальності та особистості.

Література

1. *Иванов Д.* Общество как виртуальная реальность // Информационное общество: СПб.-М., 2004. — С.355-427.
2. *Юнг К.Г.* Приближаясь к бессознательному // Глобальные проблемы и общечеловеческие ценности. — М., 1990.
3. *Маркузе Г.* Одномерный человек. — М., 1994.
4. *Тоффлер Э.* Третья волна. — М., 1999.
5. *Братимов О.В., Горский Ю.М., Деягин М.Г., Коваленко А.А.* Практика глобализации: игры и правила новой эпохи. — М., 2000.
6. *Дж. Нэбитт, П. Эбурдин.* Что нас ждет в 90-е годы. Мегатенденции. — М., 1992.
7. *Веряскина В.П.* Глобализация и персональная модернизация. — <http://spkurdyumov.narod.ru/D35Veryaskina.htm>.
8. *Диц В.Г.* Человечество, этнос и личность в условиях глобализации. — http://eiprd.ru/information/doc.php?id_a=151&id_se.
9. *Деягин М.* Мировой кризис: Общая Теория Глобализации. — <http://www.imperativ.net/iprog/th01.html>.
10. *Иванов Д.В.* Виртуализация общества // Социология и социальная антропология. — СПб., 1997.
11. *Шереватов В.И.* Определение свойств виртуального // Виртуальное пространство культуры. — СПб., 2000. — С.56-58.
12. Baudrillard, Jean (1983a), In the Shadow of the Silent Majorities, or, The End of the Social and Other Essays. Translated by Paul Foss, John Johnson and Paul Patton. New York: Semiotext(e).
13. *Астафьева О.Н.* Многообразие моделей этнокультурной идентичности в современном информационно коммуникативном пространстве. — <http://www.rsl.ru/rumchten/doclad/1452004821.doc>.

Надійшла до редакції 22.08.2005 р.