

УДК 1:316.774

Прудникова О. В.*Кандидат філософських наук, доцент кафедри культурології
Національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого*

АНТРОПОЛОГІЧНІ ОБРІЇ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ

Проаналізовано особливості буття людини у віртуальному просторі як носія певного типу інформаційної культури. Визначені позитивні та негативні чинники впливу на розвиток інформаційної культури людини у віртуальному просторі. Доведено, що у віртуальному просторі розширюються межі свободи й творчості людини, але в той же час може виникати безвідповідальність, ілюзорність та анонімність.

Ключові слова: культура, інформаційна культура, інтерактивність, свобода, відповідальність.

Постановка проблеми. В наш час, віртуальний світ все більше впливає на світ фізичний, змінюючи світоглядні орієнтири людини, її культуру. Особливої актуальності, в цьому контексті, набуває дослідження змін сутності та змісту інформаційної культури людини у віртуальному просторі.

Аналіз наукових джерел і публікацій свідчить, що у сучасній науковій літературі розроблені лише окремі аспекти трансформацій світогляду, культури людини у віртуальному просторі.

Виходячи з вищенаведеного, *метою даної наукової розвідки* є виявлення особливостей буття людини у віртуальному просторі як носія певного типу інформаційної культури.

Важливу роль у розвитку інформаційної культури віртуального простору набувають різноманітні віртуальні співтовариства. З цього приводу дослідник В. Чернієнко зазначає, що особливістю Інтернету, яка і принесла йому таку популярність, є не лише доступ до інформаційного ресурсу, але й можливість створювати віртуальні співтовариства з неформальністю їх стосунків. Відвідувачів сайтів притягує можливість приймати участь в житті і розвитку співтовариства не за гроші і не виконуючи чиєсь замовлення [1, с. 200].

Віртуальний кібер-простір людства дає більше мобільності індивідові, ніж локальний, фізико-географічний простір традиційних спільностей. Актори набувають анонімності, при якій основні параметри ідентичності (стать, раса, національність) у віртуальному просторі легко ре-інтерпретуються. Індивід стає гіпермобільним відносно ідентичності – сам конструює свою мережеву ідентичність [2, с. 624].

Інтернет, створюючи мережеві співтовариства, надає нові можливості людині щодо приналежності до соціальних груп. Анонімна мережева комунікація формує анонімну мережеву ідентичність. В. Чернієнко стверджує, що очевидним є домінування прогресивної складової цього анонімного руху, а саме, теоретичної емансипації – «смерті автора» як історичного зняття монополізації і сакралізації праці теоретиків та ідеологів [1, с. 201].

На нашу думку, анонімність мережевої ідентичності має свої плюси та мінуси щодо розвитку інформаційної культури віртуального простору. До позитивних аспектів цього феномену варто віднести збільшення рівня демократизму та свободи у комунікативній взаємодії, а до негативних – посилення анархічних тенденцій та безвідповідальності суб'єктів віртуального світу.

З точки зору І. Негодаєва, культурологічний аспект сучасної «мережевої» людини є важливим і сприяє появі на наших очах нового типу культури – «культури суспільства епохи інформатизації» [3, с. 91].

Вищезначений вчений виокремлює три її рівні: звичаї і традиції; сегменти культури, що забезпечують відтворення існуючих в даний час форм життєдіяльності; програму майбутніх форм життєдіяльності людей—етап, який і визначає сучасний етап розвитку культури. Необхідно також підкреслити, що в епоху інформатизації зникає минула відмінність між матеріальною й духовною культурами [3, с. 95]. Інформаційне суспільство характеризується суперечністю еволюційних процесів в культурі—наявністю як диференціації, так й інтеграції.

На думку М. Кастельса, мережеві структури здійснюють вплив на гендерний чинник «мережевої» людини. «Нова самотність, спрямована в майбутнє,— вважає М. Кастельс,— виникає не з минулою самотністю громадянського суспільства, якою характеризувалася індустріальна епоха, а з розвитку сьогodнішньої самотності опору» [4, с. 300].

До суб'єктів цього опору віднесені, перш за все, релігійні, екологічні, й феміністські організації і рухи. Аналізуючи гендерні характеристики інформаційного суспільства, М. Кастельс говорить про фемінізацію

праці, заміну «організаційної людини» на «мобільну жінку», підкреслюючи, що ці риси в цілому характеризують трудову сферу й систему виробничих відносин. Він відзначає, що для мережевого суспільства характерна загальна криза патріархату. На його думку, культурна революція в жіночій соціальній поведінці, сексуальності, в репродуктивних технологіях і поведінці, опір цим процесам чоловіків, центрована на «я» культура, індивідуалізація життєвих зразків і ослаблення впливу держави, зацікавленої в збереженні патріархальності— все це процеси, які, з одного боку, зрушують, а з іншого— самі виявляються можливими тільки за умови зрушення міжособових відносин від нуклеарної сім'ї до системи мережєвих відносин. Те, що залишилося від сім'ї, трансформувалося в партнерство, яке є мережевими вузлами. Сексуальність відокремилася від сім'ї і перетворилася на споживчий образ, стимульований і симульований електронним гіпертекстом. Тіло стає вираженням ідентичності [5, р. 14].

Людина «втрачається» у світі інформації і не встигає цю інформацію успішно обробляти й використовувати її на користь свого «біосферного» життя. Як відзначив Д. Тапскотт, «ера Мережевого Інтелекту— це ще й ера потенційного ризику. Для окремих громадян, організацій і суспільств, які не встигають влитися в струмінь, розплата наступить швидко» [6, с. 14].

Функціонування віртуального простору неможливе без комп'ютерної техніки. Проте, як явища культури вони в масовій свідомості перестали асоціюватися один з одним. Вчений, що розмірковує над шляхами удосконалення штучного інтелекту, може взагалі не користуватися Інтернетом, і, навпаки, людина, що не має ніякого поняття в інформатиці, здатна створювати видатні віртуальні проекти. Якщо найважливішою характеристикою настання технічної ери вважалася поява величезної групи людей— техніків, зайнятих виключно обслуговуванням техніки, то нині число людей, що професійно працюють у віртуальному просторі, значно збільшується. Ці факти демонструють, що віртуальна реальність сьогодні стає однією з головних сфер людського життя. «Технічна думка дотепер є переважно виразом інтелектуальної, наукової діяльності, тоді як мережевий простір— найважливіша частина масової культури» [7, с. 415].

У світі глобальних інформаційних потоків, неконтрольованого зростання інформаційних ресурсів і необмеженого доступу до них людина стикається з проблемою переробки інформації, вибору необхідної для себе діяльності. І тут комп'ютер не помічник, він може лише

видати результат пошуку, але аналіз інформації — завдання людського мислення. Але людина не завжди готова до цього вибору, і тоді може відбутися зниження рівня аналітичності щодо сприйняття подій навколишнього середовища.

Отже, під впливом інформатизації та віртуалізації міжсуб'єктних відносин змінюється інформаційна культура людини, вона по іншому сприймає себе у цьому світі. Зокрема, вплив інформатизації пояснюється трьома взаємозалежними процесами, що її супроводжують [8, с. 143]: — *медіатизація*: процес удосконалювання засобів збору, зберігання й поширення інформації; — *ком'ютеризація*: процес удосконалення засобів пошуку й обробки інформації; — *інтелектуалізація*: процес розвитку здатності сприйняття й породження інформації, тобто підвищення інтелектуального потенціалу суспільства, включаючи використання засобів штучного інтелекту.

Інформатизацію суспільства в принципі треба трактувати як розвиток, удосконалення, радикальне посилення за допомогою сучасних інформаційно-технологічних засобів когнітивних соціальних структур і процесів. Щоб запобігти утворенню аморального, антиправового віртуального середовища, необхідно, щоб інформатизація була «злита» з процесами соціальної інтелектуалізації та підвищення рівня етико-правової й інформаційної культури окремих користувачів, що істотно впливає на творчий потенціал особистості й всього інформаційного суспільства в цілому. Репрезентуючи себе у віртуальному просторі користувачі реалізують одне з головних прав людини — право на інформацію та знання. Людина віртуального світу отримує можливість порівнювати світоглядно-культурні настанови представників різних країн та континентів, з'ясовувати ставлення до різних правових, політичних, духовних проблем суб'єктів з різноманітних культурних світів. Звичайно таке порівняння потребує високого інтелектуального та культурного рівня користувачів, оскільки наявна в Інтернеті інформація може як позитивно, так і негативно вплинути на свідомість всіх суб'єктів суспільного простору.

Вчені зазначають, що з появою комп'ютерів і глобальних комп'ютерних мереж створюються принципово нові (на відміну від книги, газети, телебачення) методи людського спілкування, одержання знань та впливу на суспільну інформаційну культуру. Ці методи фіксуються в нових соціальних формах людських відносин, нових типах діяльності й стійких формах свідомості й самосвідомості. Комп'ютерна мережа в такій постановці питання, принципово відрізняється від

рукопису й книги тим, що вона скоріше не джерело, не одержувач, не оброблювач, не охоронець друкованих знаків, інтерпретованих людиною, а генератор (навіть диктатор) нових форм його комунікативної активності. Використання досягнень науки не може здійснюватися на чисто уніфікованій основі в суспільстві, заснованому на знаннях. Сучасний погляд на суспільні процеси, що сформувався в умовах постмодерної ситуації, відзначений приматом культуроцентристської настанови. Саме тому для ефективності використання знання необхідна соціокультурна контекстуалізація застосування конкретної сцієнтистської парадигми. Це очевидно навіть в умовах високорозвинених країн Європи, де зберігаються значні відмінності в регіональному й національному плані, незважаючи на присутність значної єдності у всіх сферах громадського, правового життя.

Інформаційна культура суспільства, заснованого на знаннях, як і інформаційна культура віртуального простору мають таку спільну рису як інтерактивність. Саме ця властивість якісно відрізняє віртуальний простір від більшості традиційних способів штучного буття людини (наприклад, традиційних жанрів мистецтва), які так само як і віртуальну реальність, можна розглядати як специфічну техніку створення і трансляції ілюзорних світів.

У віртуальному просторі відбувається перетворення глядача, читача і спостерігача на співтворця, що впливає на становлення твору й відчуває при цьому ефект зворотного зв'язку, формує новий тип естетичної та моральної свідомості. В той же час, роль інтерактивності не така однозначна, як її уявляли А. Геніс або М. Хейм.

С. Жижек пише про більш глибокі причини, які не дозволять інтерактивному мистецтву набути тотальності. Прерогатива інтерактивності породжує у читача подвійне незадоволення. По-перше, тут «занадто багато свободи», занадто багато чого залежить від самої людини, її позбавляють насолоди віддатися оповіданню, вона розчавлена необхідністю весь час робити вибір. По-друге, руйнується наївна віра людини у дієгенетичну реальність, тобто людина вивчає історію для того, щоб дізнатися що реально відбувалося з персонажем події, а не для того, щоб тренуватися у вигадуванні фіналу. Найістотнішим у цій фрустрації – є бажання наявності керуючого суб'єкта, який би встановив правила і брав на себе відповідальність за хід подій, при цьому самим нестерпним, на думку вищезначеного науковця – є надлишок свободи [9].

Інтерактивність інформаційної культури віртуального простору знайшла свій прояв у створенні так званих віртуальних атракціонів

та віртуальних театрів. Також в наш час популярністю користується віртуальний спорт, який базується на взаємодії двох принципово різних категорій залучених до нього людей – учасників та глядачів [10, с. 34–35]. Вочевидь, сьогодні кіберспорт – це реальність. За турнірами з комп'ютерних ігор можна спостерігати он-лайн, можна скачувати записи кращих ігор. Тут є свої зірки, є – шанувальники. Разом з тим, зазначимо, що платні веб-камери в Інтернеті й різноманітні реаліті-шоу є свідченням бажання суб'єкта не стільки брати участь в певних діях, а скільки спостерігати за ними, залишаючись анонімним.

Підкреслимо, що найбільш масово використовується у віртуальному просторі такий продукт як ігри. В свою чергу, інтерактивність є найважливішою властивістю будь-якої гри, а комп'ютер надає ідеальну технічну основу для її реалізації. Саме інтерактивність гри робить її цікавою для пасивних спостерігачів – їх приваблює те, що результат гри задалегідь невідомий, інакше гра втрачає сенс.

На думку фахівців, гра є одним з фундаментальних понять культури. У грі суспільство висловлює своє розуміння життя і світу. Культурі в її початкових фазах властиве щось ігрове, що представляється у певних формах і атмосфері гри. У цій єдності культури та гри гра є первинним, об'єктивно сприйманим, конкретно визначеним фактом, тоді як культура лише характеристика, яку наше історичне судження прив'язує до даного випадку [11]. Однак, за концепцією Й. Хейзінге, техніка може сприяти появі негативних тенденцій в культурі, скажімо культурного інфантилізму. Він визначає це явище як «пюерілізм» (від лат. *puer* – дитина, хлопчик). Ознаки розвитку пюерілізму – вступ напівграмотної маси в духовне спілкування, девальвація моральних цінностей і занадто велика «провідність», яку техніка і організація надали суспільству.

Екстраполюючи вищеозначені роздуми на проблему розвитку інформаційної культури віртуального простору, зауважимо, що її якість залежить від загального культурно-духовного рівня громадян, які стають суб'єктами віртуального світу. Якщо людина має тверді переконання, орієнтується у своєму житті на моральні, релігійні та правові цінності, то спокуси віртуальної реальності не будуть мати руйнівний вплив на її світогляд.

Таким чином, інтерактивність як характеристика інформаційної культури віртуального простору може мати як негативні, так і позитивні наслідки для духовного світу особистості. Її негативний прояв пов'язаний з деструктивним домінуючи впливом одного суб'єкта віртуального простору з низьким культурним рівнем на іншого суб'єкта: залучення

до агресивних дій, розповсюдження недостовірної інформації, маніпулювання свідомістю людини тощо. Позитивні наслідки інтерактивності віртуального простору полягають у розвитку віртуальних середовищ на основі духовних інтересів, у створенні незалежних джерел інформації, у подоланні національних, релігійних та цивілізаційно-культурних бар'єрів тощо.

Наступними базовими характеристиками інформаційної культури віртуального простору є темпоральність та каузальність. Віртуальна реальність належить до тих культурних феноменів, які несуть в собі новий ритм, нову темпоральність і каузальність. Так, анімація комп'ютерних ігор пропонує нову динаміку, за темпом часто не співмірною з людиною. Комп'ютери приносять з собою новий ритм життя і сприйняття. Комп'ютери не тільки прискорюють темп, а й знищують термінальні точки – початок і кінець, – відсуваючи їх у невизначену нескінченність.

Континуальність, нескінченність комп'ютерної репрезентації пов'язана ще і з тим, що у віртуальному просторі відсутня незворотність як фундаментальна онтологічна якість. У грі я можу померти, вбити, зробити який завгодно вчинок і повернутися на кілька кроків назад, щоб змінити свої власні дії. Наслідки принципу оборотності, впливають до певної міри і на взаємини людей у реальному житті. Ймовірний негативний ефект полягає в тому, що людина, яка занурилась у віртуальний світ і втратила межі з фізичним світом або екстраполювала норми віртуальної реальності на справжню реальність, може легковажно ставитись до життя людини, суспільних цінностей, сприймаючи їх як суто умовну систему координат.

Можливий позитивний ефект оборотності полягає в тому, що людська діяльність набуває більш сміливого та експериментаторського характеру. Люди не бояться творити, вигадувати, експериментувати. Саме у оборотності закладений потенціал віртуального простору як засобу набуття специфічного досвіду, в тому числі й у розвитку інформаційної культури. У віртуальному світі людина має право на помилку і шанс, з урахуванням набутого досвіду, зробити все правильно у фізичній реальності.

З іншого боку, довготривале перебування людини у віртуальному просторі може сприяти недооцінці небезпеки в реальному житті та суб'єктивному зниженню цінності людського життя. На думку А. Прохорова, нова культура працює з презумпцією оборотності, вона завжди залишає можливість повернутися, на відміну від сакральних

культур, які закреслюють оборотність як «нульовий факт». Адже для всіх сакральних культур завжди значущими є лише незворотні дії, ті, за які несеш відповідальність і котрі ведуть до прямого і неповторного проходження свого життєвого шляху [12, с. 4]. У цьому сенсі «екранна культура» є ніби цілком профанною. Відсутність «точки неповернення» у медіатизованому комп'ютерами просторі призводить до того, що всі відмінності нівелюються: немає більше високого і низького, вічного і миттєвого.

У будь-який момент можна повернутися до попереднього стану та виправити ситуацію або розглянути її принципово по іншому. В той же час, оборотність часу і дій може сприяти оборотності моральних цінностей. В цьому контексті зазначимо, що інформаційна культура віртуального простору повинна сприяти подоланню морально-ціннісного релятивізму окремих його суб'єктів, утверджувати цінність свободи разом з відповідальністю (навіть віртуальною), популяризувати плюралізм у поєднанні з моральним самообмеженням людини, сприяти критичному мисленню при збереженні традицій та норм без яких суспільство не може існувати.

Віртуальна реальність не тільки віддаляє людину від дії (як при будь-якій іншій механізації та автоматизації), віртуальна симуляція змушує повірити в себе і повністю підміняє собою дійсність.

Оборотність комп'ютерних ігор стає структуроутворюючим принципом кінофільмів, замінює вектор наративу – від початку до кінця – більш несподіваними циклами та напрямками. Одночасно творці деяких комп'ютерних ігор вводять більш жорсткі правила: заборони на збереження і виходи з гри в будь-який момент. Як оборотністю у віртуальному просторі, так і його динамізмом можна пояснити те, що в ньому порушуються звичні нам каузальні зв'язки.

З точки зору Ж. Бодрійяра, в наш час віртуальне бере гору над актуальним; наша доля – задовольнитися такою граничною віртуальністю, яка, на противагу аристотелівській, лише «залякує» перспективою переходу до дії. Ми перебуваємо вже не в логіці переходу можливого в дійсне, а в гіперреалістичній логіці залякування себе самого можливістю реального. За Ж. Бодрійяром, віртуальне передує реальному, тобто скасовує його: у реальних подій, не буде часу, щоб відбутися. Все буде передбачено своєю віртуальною реалізацією. Ми маємо справу зі спробою побудувати повністю позитивний світ, досконалий світ, з якого видалені всі небажані ілюзії, будь-які біди й нещастя; світ, звільнений від самої смерті [13].

Висновки. Отже, віртуальний світ демонструє потужний потенціал впливу технологій на культуру, суспільство та людину, коли реальне замінюється або зливається з нереальним. Інформаційна культура віртуального простору опосередковує механізм взаємодії людини з штучними світами, описує особливості «занурення» людини у нові світи. На нашу думку, можна припустити, що симуляція належить до однієї з базових парадигм сучасної культури, а віртуальний простір є найбільш наочним її втіленням. Інформаційна культура віртуального простору поєднує в собі минуле, теперішнє та майбутнє, вона віддзеркалює швидкоплинні зміни у реальному та ілюзорному світах. Даний тип культури, у порівнянні з іншими типами, більшою мірою послуговується симулякрами та розширює межі свободи й творчості людини, але в той же час продукує безвідповідальність, ілюзорність та анонімність.

Список використаних джерел:

1. Чернієнко В. О. Природа засад ідентичності соціального суб'єкта: монографія / В. О. Чернієнко. — Х.: Нац. аерокосм. ун-т «Харк. авіац. ін-т», 2010. — 304 с.
2. Черниенко В. А. Гипермобильность сетевой идентичности / В. А. Черниенко // Міжнародна науково-технічна конференція «Інтегровані комп'ютерні технології в машинобудуванні ІКТМ-2007»: Тези доповідей. — Харків: Національний аерокосмічний університет ім. М. Є. Жуковського «Харківський авіаційний інститут», 2007. — С. 624–625.
3. Негодаев И. А. На путях к информационному обществу / И. А. Негодаев. — Р-н-Д.: Издательский центр ДГТУ, 1999. — 246 с.
4. Кастельс М. Могущество самобытности / М. Кастельс // Новая постиндустриальная волна на Западе: Антология / Под ред. В. Л. Иноземцева. — М.: Academia, 1990. — С. 292–308.
5. Castells M. Materials for an exploratory theory of network society / M. Castells. — Brit. J. of Soc. — 2000. — № 51. — P. 10–20.
6. Тапскотт Д. Д. Электронно-цифровое общество: плюсы и минусы эпохи сетевого интеллекта / Д. Д. Тапскотт. — К.-М.: Рефл-бук, 1999. — 403 с.
7. Скворцов А. А. Мировоззренческие и теоретические основы этических исследований виртуальности / А. А. Скворцов // Искусственный интеллект: междисциплинарный подход. — М., 2006. — С. 411–422.

8. Руденко С.О. Сутність прийняття управлінських рішень у суспільстві, заснованому на знаннях / С. О. Руденко // Наукові записки Харківського університету Повітряних Сил. Соціальна філософія, психологія. — 2007. — № 2 (28). — С. 141–149.
9. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия / С. Жижек // Искусство кино. — 1998. — № 1. — С. 119–128.
10. Корабльова В.М. Покоління в полі культури: множинність репрезентацій: монографія / В. М. Корабльова. — Х.: ХНУ ім. В. Н. Каразіна, 2009. — 180 с.
11. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга. — М.: Прогресс, 1992. — 464 с.
12. Прохоров А. «Новая коллективность» или «мировой бульон»? / А. Прохоров // Художественный журнал. — 1996. — № 4. — С. 34–35.
13. Baudrillard J. The Vital Illusion / Ed. J. Witwer. — New York: Columbia University Press, 2000. — 102 p.

Стаття надійшла до редакції 17.04.2014 р.

Прудникова Е.В. Антропологические горизонты информационной культуры виртуального пространства

Проанализированы особенности бытия человека в виртуальном пространстве как носителя определенного типа информационной культуры. Определены положительные и отрицательные факторы влияния на развитие информационной культуры человека в виртуальном пространстве. Доказано, что в виртуальном пространстве расширяются границы свободы и творчества человека, но в то же время может возникать безответственность, иллюзорность и анонимность.

Ключевые слова: *культура, информационная культура, интерактивность, свобода, ответственность.*

Prudnikova E.V. Anthropological horizons information culture of the virtual space

Analyzed the features of human existence in the virtual space as a carrier of a certain type of information culture. Identified positive and negative influences on the development of information culture of human rights in cyberspace. Proved that in the virtual space expands the boundaries of freedom and human creativity, but at the same time can occur irresponsibility illusions and anonymity.

Keywords: *culture, information culture, interactivity, freedom, responsibility.*