

ЛЮДИНА В ІНФОРМАЦІЙНІЙ КУЛЬТУРІ

У статті розкривається проблема людини, що знаходиться в умовах формування інформаційної культури; розглядається вплив новітніх інформаційних технологій на соціокультурний та психологічний стан суспільства.

Ключові слова: комунікація, інформаційні технології, індивід, онлайн, кіберпростір, віртуальність, соціальні мережі.

В статье раскрывается проблема человека и общества, находясь в условиях формирования информационной культуры; рассматривается влияние новейших информационных технологий на социокультурное и психологическое состояние общества.

Ключевые слова: коммуникация, информационные технологии, индивид, онлайн, киберпространство, виртуальность, социальные сети.

The article reveals the problem of a person and the society which are in the process developing informational culture; also it reviews the influence of the most modern informational technologies on the social and psychological state of the society.

Key words: communication, informational technologies, a person, online, cyberspace, virtuality, social nets.

Постановка проблеми дослідження зумовлена розвитком сучасних інформаційних технологій (створення комунікативних систем типу мережі Інтернету), зростанням впливу електронних засобів масової інформації на свідомість людини, що спрямовано на орієнтацію розумних принципів організації життя, наукової раціональності, на демократичні інститути та ліберальні цінності. Здавалося б, розвиток нанотехнологій повинен був закріпити ці орієнтації та інститути, однак реальність виявилася значно складнішою. Новітні інформаційні технології породжують також і руйнівні процеси для культури, що обернулися на повсякденну реальність сучасної людини та стали змінювати цю реальність, а це в свою чергу потребує наукової оцінки соціальних і культурних наслідків в результаті впровадження цих технологій.

Аналіз актуальних досліджень. Наукові розвідки цієї проблеми знаходяться в полі досліджень фахівців із боку філософії (Ф. Фукуяма, О. Тоффлер, К. Уорвик, В.С. Стьопін, А.П. Назаретян, А.С. Панарін, С.Г. Кара-Мурза, Ю.В. Громико та інші), психології (Г. Смолл, Г. Ворган, Акіо Морі та інші), що аналізують сучасний стан соціокультурного простору, і відмічають, що впровадження нових інформаційних технологій супроводжується руйнівними імпульсами і спрямовані на ті соціальні і культурні умови, які роблять можливим і необхідним розробку та використання цих технологій. Соціокультурна амбівалентність інформаційних технологій характеризується необмеженою сферою спілкування, спілкування без кордонів, і в той же час ця

сфера є анонімною, знеособленою і віртуальною, що відкриває практично необмежені можливості щодо маніпулювання свідомістю індивідів.

У цій складній ситуації передусім для людства постає складна задача: як залишитися людиною, не обернувшись на придаток до комп'ютера, не розучитися спілкуватися, любити, співчувати тощо.

Відтак, **метою статті** стає аналіз впливу новітніх інформаційних технологій на соціокультурний та психологічний стан суспільства.

Виклад основного матеріалу. Вже доведено, що наш мозок еволюціонує: впливання хай-тека, комп'ютерів, смартфонів, відеоігор, Інтернет-пошукачів примушує змінюватися нервовим клітинам, викидати нейротрансмітери і об'єднуватися в нові мережі (в той час, як старі мережі мозку руйнуються (Г. Смолл, Г. Ворган). Статистика виявила, що середній європеєць витрачає 3 години на добу на перегляд телевізору (або відео) – більш чим на всі види активного відпочинку.

Але сьогодні Інтернет витіснив телевізор з позицій головного стимулятора мозку [6, с. 15]. Високошвидкісним Інтернетом користуються майже 2/3 українських споживачів інформаційних технологій. Дослідження показали, що кожна година, проведена за комп'ютером, на півгодини скорочує час традиційного спілкування. Технологічна революція змінює не тільки стиль спілкування, але й канали впливу на інших людей, провокує політичні і соціальні зміни. Розвиваючись і пристосовуючись до нових технологій, мозок сучасної людини губить базові соціальні навички.

Соціальні цифрові мережі зі своїми мільйонними споживачами обертаються на велетнів рекламного ринку цифрової ери, на фоні яких традиційні інформаційні засоби (газети, журнали тощо) мають допотопний вигляд.

Сучасне молоде покоління, яких називають «цифрові від народження» просто *не застали* світ без комп'ютеру. Інтернет, мобільні телефони, відео, SMS та вбудована телекамера супроводжують їх усюди. Вони користуються Google, YouTube, Yahoo та іншими онлайн-пошукачами. Нейронні мережі мозку у «цифрових від народження» та «цифрових іммігрантів», які застали цифрову революцію вже соціально сформованими людьми, відрізняються. Міць цифрових технологій, що *падає* на молоде покоління приводить до «мозкового розриву» [6, с. 17]. Нещодавно це називали конфліктом поколінь: цінності та звички дітей не співпадали з цінностями батьків. Зараз цей конфлікт призвів до нових масштабів – і можна говорити про виникнення двох різних культур. У молодшого покоління мозок з пелюшок піддається «цифровій прошивці», за що приходиться розплачуватися тими нейронними механізмами, які відповідають за спілкування. А старше покоління опиняється в нових умовах зі світом, де індивід повинен прилаштовуватися до високих технологій, щоб не залишитися далеко позаду – в соціальному, політичному та економічному сенсі.

Західні фахівці стверджують, що молоде покоління стало менше читати, тобто читацька активність знизилася до 30%. Виявлена помітна кореляція між тим, скільки часу люди витрачають на нові технології (комп'ютерні ігри, пошук

в Інтернеті, перегляд відео тощо) і падінням відвідування театрів, парків та інших громадських місць зон відпочинку.

Революція нових інформаційних технологій занурила індивіда у стан безперервної розсіяної уваги, в режимі якого людина постійно переживає стрес. «Тривале та глибоке занурення в цифровий світ викликає особливий вид перевтомлення. Це нова форма стресу, попереджають психологи, яку назвали техногенним виснаженням нервової системи, «що погрожує перерости у епідемію.., спочатку йде активізація гормонів стресу (кортизол і адреналін), а потім ці гормони викликають депресію»» [6, с. 41].

Завдяки цифровим технологіям і глобалізаційним процесам світ «цифрових від народження» звужується. Інтернет стає головним засобом зв'язку для численності людей, з'явилися нові терміни: файл, сайт, кіберпростір тощо. Але фахівців цікавить: як свідомість людини реагує на віртуальний світ, до чого вона більш чутлива.

Дослідження за допомогою ядерно-магнітної та позитронно-емісійної томографії показали, що у людини завчасно запрограмовані нейронні мережі, які активізуються, коли дитина починає спілкуватися [6, с. 55].

Професор Акіо Морі з токійського університету прийшов до висновку, що комп'ютерні ігри знижують активність лобних долей мозку. У тих, хто постійно втрачає час на комп'ютерні ігри (геймери), розвивається синдром «відеоігор», що формує в дітях агресію та притупляє реакцію на жорстокість, яку вони спостерігають в реальному житті.

Сьогодні ще не можна однозначно відповісти на питання, чого більше негативного або позитивного несе цифрова революція культурі. Але можна стверджувати: цифрові технології перевернули наше уявлення про те, як можна спілкуватися, вести справи, будувати взаємовідносини з людьми. Проблема у тому, що ще дуже складно виявити межу, за якою починається перевантаження нашого розуму. Кожен повинен усвідомлювати, де проходить ця межа конкретно для нього.

Вже сьогодні спостерігається Інтернет-залежність. Говорячи «залежність», ми перш за все припускаємо наркотики або алкоголь. Однак ті ж самі нейронні мережі мозку, які обертають людей на наркоманів(алкоголіків) відповідають за невідчепні звички, що пов'язані із новими технологіями та викликають таку ж залежність і, у перспективі, руйнівну залежність для особистості. Інтернет-залежні визнають, що відчувають ейфорію вже у момент запуску комп'ютера, яка викликається дофаміном. Фахівці-психологи застерезуть, що алкоголь, метаамфетамін або Інтернет-казино запускають одні й ті ж хімічні процеси в організмі.

Нові цифрові технології приваблюють людину, тому що надають їй ілюзію контролю над ситуацією. Фахівці констатують, що для залежних від комп'ютеру людей характерні перепади настрою, «ломка», рецидиви. Але підсаджуються вони не на речовини (нікотин, наркотик, алкоголь. їжа тощо) – а на самий процес. Вже сьогодні пропонується включити у список офіціальних діагнозів нову хворобу – «залежність від Інтернету». Фахівцями розроблені

екзистенційні критерії цієї залежності: спад сил, маскування, втеча від реальності. В інформаційних мережах людина шукає втішання, ховається від проблем або намагається уникнути труднощів, тікає в кіберсвіті, щоб насолодитися там силою і владою, які недоступні їй в реальному світі. Для багатьох рольові ігри в Інтернеті надають можливість самоствердитися. Події, відносини між героями у вигаданому світі позиціонуються у реальне життя і починають витискувати реальні відносини.

Зараз, коли цифрова індустрія «перекреслює» свідомість людини, більшість фахівців прогнозує, що *сучасне суспільство стає більш аутичним* (припускається, що люди значно менше спілкуються один з одним безпосередньо).

Інформаційні засоби посилюють в суспільстві страхи, які вар'їруються від хронічної фобії до паніки, що здатні довести людину до саморуїнації. Нова технологічна реальність впливає на те, як молоде покоління сприймає себе і світ, що його оточує. Вчені застерігають: *занурення в симулякри змінює ідентичність людини і її самооцінку*. Як визнають самі творці мережі Інтернету – це найдоступніша і вільна інформаційна система у світі, так звана «Всесвітня павутина», яка охопила усі соціальні комунікативні мережі та створила прецедент щодо необмеженої можливості маніпулюванням свідомістю індивідів та додавання їй відповідного соціально-морального забарвлення, що в свою чергу зачіпає ідею особистості.

Комп'ютерні технології, як констатують фахівці, ведуть до розпаду особистості, до дезінтеграції суб'єкту пізнання, віртуалізують світ та ведуть до болісного конфлікту між «Я реальним» та «Я віртуальним» [4, с. 5]. Руйнівну роль нових інформаційних технологій по відношенню до феномену «людини» визначив ще О.Тоффлер в роботі «Третя хвиля», де переконливо показав неминучість негативних соціокультурних наслідків науково-технічної революції – «третьої технологічної хвилі» – хвилі нових інформаційних технологій [7].

Але треба підкреслити, що нові інформаційні технології обертаються на один з міцних техногенних факторів, що постійно змінюють та перебудовують наше соціальне та культурне оточення. Тому постає актуальним питання як людині жити в інформаційній культурі, де змінюються орієнтири, які призначені для стимуляції та захисту динаміки суспільства, та побудові раціональних принципів людського життя. З розвитком комп'ютерних технологій змінюється конфігурація людських контактів, що зумовлює перехід до мережевої організації спільнот, що викликає розмивання макрогрупових відмінностей [7].

Інформаційні системи інтенсивно розщеплюють лінійне (книжкове) мислення, формуючи мислення якісно нового типу, яке французький соціолог А. Моль назвав «мозаїчним», що поступається лінійному в логічній стрункості, послідовності і цілісності, але відрізняється багатовимірністю і вільною грою образів [2, с. 86]. Можна припустити, що йде формування більш складної і об'ємної логіки, яка візьме верх над фундаменталістським вузьким

світорозумінням і надасть можливість очікувати продуктивного симбіозу та суб'єктів мислення, що базується на високорозвинутій здатності до скепсису і компромісу, критичної оцінки, уникнення деструктивних конфліктів у суспільстві [3, с. 226].

В інформаційній культурі, як визначив американський вчений та програміст Б. Джой, виявляється наступна тенденція: на стику століть відбувається зміна століття «зброї масової поразки» на століття «знань масової поразки» [9]. Тобто інформація, технології, сировина стають більш доступними, і тому на порядку денному зараз є не тільки ядерні міні-набої та інша сучасна зброя, але й винаходи генної інженерії, робототехніки, нанотехнологій, що доступні сьогодні більшості через інформаційні технології, яка не обтяжена ані політичною владою, ані соціальним досвідом та відповідальністю. Тому спровокувати глобальні чи локальні загрози зможуть не тільки провінційні диктатори і корпорації, але й тихі непомітні хакери, фахівці, умільці, що успішно володіють досвідом роботи з новітніми інформаційними технологіями [3, с. 189].

Доведено, що в людині закладені міцні механізми самоорганізації психіки, які постійно підтримують ідентичність «Я» і порушуються лише в глибокій патології, бо були сформовані ще в ході еволюції та антропогенезу, тому їх порушення викликає дезорганізацію і загибель цих механізмів. Розвиток сучасних інформаційних технологій якраз і створює таку сутнісну загрозу цим фундаментальним механізмам, і завдяки цьому розвитку нарощуються нові поверхи віртуальної реальності.

Будучи особою формою буття, віртуальна реальність формує нові потреби, гедоністичні орієнтації, фобії, соціальні ролі, ігрові образи власного «Я» (Н.С. Корабльова). Виникає так зване квазіжиття із своїми критеріями реальності, яке породжує роздвоєність свідомості, її ціннісно-смыслову та екзистенційну децентрацію, що блокують компенсаторні механізми психіки людини та створюють некритичне мислення особистості [4, с. 13].

Сучасна людина тісно пов'язана із блимаючим екраном (телевізор, комп'ютер, мобільний телефон тощо), який сприймається як вікно у об'єктивну реальність. Спостерігаючи свої емоції через проєкції на екранах, вступаючи у комунікацію із різними віртуальними «Не – Я», людина перестає відрізняти своє власне реальне «Я» від віртуального. В умовах зростання різноманітності відеодискурсів проблема співвідношення свідомості і реальності для більшості людей не стала мати значення: довіра до екрану приводить до знищення власної ідентичності. Фахівці застерігають, що свідомість сучасної людини (екранну свідомість) можна штучно розбирати, збирати, зшивати, упроваджувати в свідомість нові архетипи: «ідолів» ринку, шоу-бізнесу, майдану, політики тощо. І трагедія людини в інформаційній культурі полягає в тому, що вона неспроможна протистояти цьому потужному впливу з боку інформаційних технологій (Ю.В.Громико, С.Г.Кара-Мурза, А.С. Панарін).

Висновки і перспективи подальших досліджень. На підставі вищевикладеного можна підвести загальний підсумок. В сучасній

соціокультурній реальності відбувається формування віртуального урбаністичного світу. Тенденції деструкції хаотизації, росту невизначеності, змінення мислення і ціннісно-сміслових орієнтирів буття людини викликають децентрацію свідомості. З одного боку розробка цифрових технологій спрямована на орієнтацію раціональних принципів організації життя, а з другого – ці технології породжують феномени, які нівелюють смисл цих цінностей: від технологій маніпулювання свідомістю людини до постмодерністської дискредитації самої ідеї раціональної організації життя. Міць інформаційних технологій настільки перебиває відповідні можливості індивіду, що фактично лишає його власних інформаційних підвалин.

Людина втрачає можливість критично формувати структуру своїх уявлень щодо аспектів реальності. Людина – це семіотична і культурна істота, і її еволюція відбувається під впливом інформаційних технологій. З одного боку нарощуються глобальні проблеми під впливом техногенної цивілізації, з другого – формуються контури метакультур та нової глобальної цивілізації. Нове покоління надало початок нової культури спілкування, де немає значення ані час, ані місце, ані зовнішній вигляд співрозмовника. Цифрова еволюція в культурі усе сильніше ізолює окрему особистість від суспільства. Треба усвідомлювати, що процеси глобалізації та інформатизації, що відбуваються в культурі повинні бути тісно пов'язані із глибинними духовними трансформаціями, якісними зміненнями суспільних відносин, форм життя. Цифрові технології не можуть бути умовою до завоювання світу, вони повинні бути умовою до гармонійного розвитку людини і суспільства.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кара-Мурза С.Г. Манипуляция сознанием / С.Г. Кара-Мурза. — М. : «ЭКСМО» 2000. — 864с.
2. Моль А. Социодинамика культуры / А. Моль. — М. : ЛКИ, 2008. — 416с.
3. Назаретян А.П. Антропология насилия и культура самоорганизации: очерки по эволюционно-исторической психологии / А.П. Назаретян. — М. : Изд-во ЛКН, 2008. — 256 с.
4. Новые информационные технологии и судьбы рациональности в современной культуре. Материалы круглого стола // Вопросы философии. — № 12. — 2003. — С. 3—53.
5. Панарин А.С. Искушение глобализмом / А.С. Панарин. — М. : «ЭКСМО», 2003. — 416 с.
6. Смол Г. Мозг онлайн. Человек в эпоху Интернета / Г. Смол, Г. Ворган. — М. : Колибри, Азбука — Атиккус, 2011. — 352 с.
7. Тоффлер Э. Третья волна / Э. Тоффлер. — М. : ООО Изд-во АСТ, 2002. — 776 с.
8. Joy B. Why the Future Doesn't Need Us? / B. Joy // Wired. — 2000. — April. — P. 238—262.