

УДК 316.334

С. Г. Пилипенко

МОДУСИ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ ПРОСТОРИ

На підставі аналізу особливостей взаємодії суб'єктів у мережі Інтернет виділені віртуальна і мережева культури, як модуси сучасної культури в інформаційному просторі. Розглядаються соціально-культурні практики, що формуються під впливом інформаційних технологій. Означені протиріччя соціальних наслідків глобального розповсюдження віртуальної і мережевої культур.

Ключові слова: Інтернет, віртуальна культура, мережева культура, соціокультурні практики, депривація.

На основе анализа особенностей взаимодействия субъектов в сети Интернета выделены виртуальная и сетевая культуры, как модусы современной культуры в информационном пространстве. Рассматриваются социально-культурные практики, формирующиеся под влиянием информационных технологий. Обозначены противоречия социальных последствий распространения виртуальной и сетевой культур.

Ключевые слова: Интернет, виртуальная культура, сетевая культура, социокультурные практики, депривация.

On the basis of analyzing the interaction of actors in the Internet network and a virtual network identified culture as the modes of modern culture in the information space. We consider the social and cultural practices, which are formed under the influence of information technology. Identified the contradictions of social consequences of the proliferation of virtual and network cultures.

Key words: Internet, virtual culture, the network culture, socio-cultural practices, deprivation.

Постановка проблеми. Інтенсивний розвиток інформаційних технологій наприкінці ХХ – початку ХХІ століття зумовив суттєву трансформацію соціальної реальності. Як зазначає М. Кастельс, людство вступило в нову епоху, де революція в інформаційних технологіях є головним чинником становлення нової економіки, суспільства і культури [7]. Насамперед, це є наслідком активного розповсюдження персональних комп'ютерів та їх об'єднання у межах глобальної мережі Інтернет і свідчить про появу нового соціального простору: відбувається віртуалізація знання, мистецтва, кохання,

влади, вартості тощо [6]. Разом із тим, роздвоєння реальності на об'єктивну і віртуальну не лише змінює звичні суспільні практики, формуються нові інтереси, мотиви, цінності, нові види соціально-культурної та психологічної активності. Стає актуальною проблема дослідження модусів сучасної культури в інформаційному просторі.

Аналіз актуальних досліджень. У названому контексті науковий інтерес викликають роботи, де подано аналіз феномену становлення інформаційного суспільства, трансформації культури та особистості. Це праці З. Баумана, М. Кастельса Н.Лумана, Н. Миронової, Е. Тоффлера, М. Хренова та ін.

Метою статті є аналіз особливостей взаємодії суб'єктів у глобальній мережі Інтернет, визначення протиріч соціальних наслідків глобального розповсюдження віртуальної і мережевої культур, як модусів сучасної культури.

Виклад основного матеріалу. Оцінюючи взаємну кореляцію між технологічним і соціальним розвитком суспільства, слід враховувати, що основні інновації стосуються значних модифікацій суспільних форм простору і часу (відчуття «все-тут-і-зараз»), а також механізму особистісного самовизначення. Відтепер спрямованість на відтворення раніше сформованих соціальних структур і стилів життя, норм і стереотипів все частіше залишаються поза увагою культури. На невизначений характер сучасної культури вказує і М. Кастельс, адже інформація в результаті паралельної трансляції безлічі повідомлень різними каналами зв'язку створює колажове поєднання, що утворюється в гіпертекстових потоках, відповідно до чого культура отримує безперервний характер, але з іншого боку – мінливий. Система «людина – суспільство – соціальна взаємодія» замінюються на штучну «людина – комп'ютер – інтерактивність».

Відбувається формування віртуальної культури, що постає модусом сучасної культури. На цьому свого часу наголошував Ж. Бодрійяр, підкреслюючи, що, по суті, віртуальні реальності втягують людину в нові форми існування [3]. Головним принципом віртуальної культури є

асоціативність, що дозволяє моделювати. Симуляція, видаючи відсутність за присутність, одночасно усуває різницю між реальним і уявним (ілюзорним). Проте, віртуальність як множинність образів може актуалізуватися як простір нових ціннісних орієнтирів, що відповідатимуть запитам не лише віртуальної, але й об'єктивної реальності.

Це подвоєння дозволяє констатувати розщеплення людини на дві іпостасі – реальну і віртуальну, де остання має всі шанси реалізувати найфантастичніші бажання людини. Віртуальна культура надає людині можливості для втілення власних «Проектів», із новим ім'ям, обличчям, віком. Одним із головних стає питання – «Хто цей нік?». Особистість намагається відповідати тому образу, який не підвладний їй у житті. З'являється можливість утілення ідеалу краси, сили, могутності, приналежності тощо. Віртуальна культура надає безмежні можливості конструювання як ігрової діяльності, так і самої людини завдяки мінливості, контекстуальності, багатозначності, симуляції. Довільний вибір будь-якого комплексу параметрів розширює ментальну топологію людини. У результаті віртуалізації ставиться під сумнів обґрунтованість не лише простору і часу, але й ідентичності. Людина отримує можливості для конструювання і власних моральних критеріїв відповідно створюваній віртуальній реальності. На цьому наголошує Дж. П. Барлоу у «Декларації незалежності кіберпростору», де людина постає звільненою від зовнішнього контролю [2]. Особистість репрезентує себе в якості свого персонажу у віртуальному світі, а віртуальна культура стає загальною соціокультурною практикою суб'єкта, породжуючи множинність соціокультурних світів і моделей суб'єктивності.

Відбувається своєрідна модифікація людської свідомості, що змінює психологічні якості особистості. Стирання меж між об'єктивною реальністю і віртуальною призводить до некритичного присвоєння індивідом чужого досвіду репрезентації повсякденності, водночас, гра з симулякрами – до девальвації базових цінностей і норм суспільства, деформації духовності, послаблення культурних традицій, перетворює життя людей на гру і розваги на базі новітніх інформаційних технологій. У віртуальному середовищі зникають

межі між життям і смертю. Заслуговує на увагу поява «танатофілії» (романтизації смерті), що тиражує образ смерті у межах вільної гри як талан найсильніших, творчих і незалежних особистостей.

Завдяки глобальному розповсюдженню інформаційних технологій виникає мережева культура, що надає міжособистісному контакту вигляду постійного полілогу. Мережевість втілюється за допомогою гіпертексту, який, на думку Р. Купера, існує як нова текстуальна парадигма, що орієнтована на велику кількість одночасних потоків інформації. Автор наголошує, що гіпертекст може розглядатися як спосіб комунікації в суспільстві [8]. Гіпертекст забезпечує миттєвий перехід від одного тексту до іншого, причому не треба залишати простір вихідного текстового поля: варто вказати на позначене гіперпосиланнями слово чи пропозицію – і виникає зв'язаний із ним текст.

Основними характеристиками мережевості є нелінійність, варіативність інтерпретацій, цитатність, нескінченні переходи між фрагментами, децентрованість, безмежність, деперсоналізація автора. М. Кастельс зазначає, що завдяки мережевому характеру культура є настільки гнучкою, що може бути адаптованою для трансляції будь-якого повідомлення, для будь-якої аудиторії. Вільний доступ до інформації сьогодні втілюється принципом прийшов, побачив і відредагував. Яскравим прикладом є загальновідома Вікіпедія, що виступає справжньою колективною творчістю, де кожний охочий може залучитися до її створення. Учасники додають до Інтернет-енциклопедії нові «лінки» (зв'язки) і пов'язують їх між собою. Користувач в Мережі не лише може знайти інформацію, але і поекспериментувати із сучасними способами колективного зберігання, пошуку, редагування і класифікації текстів, фотографій, аудіо і відео. Усе це багато в чому нагадує реальність ситуації постмодерну як множинності, що вимагає від людини постійних перемикань на різні соціальні ситуації, соціальні контексти. А саме, панування принципу реконструкції, ігрової та іронічної еkleктики, гіпертекстуальності в спілкуванні з текстом культури і його суб'єктами.

Уявлення сучасної людини про оригінальність та інноваційність процесів залежить від того, наскільки оперативно і повно ці зміни представлені у Всесвітній Мережі. Разом із тим, верифікація отриманих новин відбувається – знов-таки і лише – через Інтернет. Таким чином, Інтернет знизив цінність інформаційного ресурсу – тепер усі знають, однак неточно. Зростання цінності формату на противагу якості призводить до розконцентрації уваги людини. Тепер, щоб привернути увагу до факту, необхідно більше зусиль. У своїй праці «Суспільство контролю» Ж. Дельоз використав метафору «серфінга» для характеристики людини, яка весь час знаходиться на зв'язку [5]. Сучасний користувач, в основному, хаотично блукаючи сайтами, постає «серфінгістом» (анг. surfing, surf – ковзання), котрий прагне проводити весь час у віртуальній реальності. Людина перетворюється на своєрідного «навігатора», завданням якого є пошук і проектування нової інформації в умовах її постійного міксування. Швидкість пошуку інформації, що зростає, накладає заборону на бажання і технології вирішення проблем, які вимагають повільнішого режиму роботи. Відбувається вимивання, викреслення орієнтирів і символів, які не відповідають таким вимогам.

Під впливом Мережі змінюється не лише сприйняття інформації, але і можливості її опрацювання. Сьогодні виникла ситуація, коли обговорення експертів має більше значення, ніж сам текст. У контексті електронного простору сама новина може мати для людини менше значення, ніж коментарі, якими новина обростає. Коли це явище зміщується в реальний світ, воно не лише призводить до зниження рейтингу новин, але й до формування загального скепсису стосовно сприйняття інформації, яка транслюється односпрямовано. Новина без можливості коментарів викликає у глядача чи читача почуття тисняви, яке компенсується почуттям недовіри.

Гіпертекстові та мультимедійні інновації не лише надали змогу миттєвого швидкісного інформаційного обміну, але і створили своєрідне інтелектуальне середовище в Мережі: виникають конкурси мережевої літератури, з'являються віртуальні поетичні клуби, відбуваються різноманітні наукові інтерактивні

конференції, відкриваються нові можливості для дистанційного навчання. Існують глобальні цілодобові літературні салони, де текст «гостьової книги» спрямований до активного читача, який може взяти участь в її створенні. Незалежно від відстані, користувач може долучитися до інтенсивного творчого спілкування. З'явилася можливість висловлювати почуття за допомогою різних смайлів, що замінюють вияв власних емоцій на певне зображення. Проте, все частіше з'являються особи, які намагаються привернути до себе увагу шляхом образливих висловлювань у чаті чи на форумі. Головна мета – змусити спілкуватися з собою, адже в справжньому житті – це найчастіше тихі й мовчазні особи, для яких Мережа постає рятівною оазою, де вони можуть максимально відкрито демонструвати свої емоції, отримуючи справжню насолоду.

Незважаючи на вільний доступ до будь-якої інформації, дослідники зазначають таку проблему, як наявність дефіциту інформації. Це пов'язано з тим, що величезна кількість інформації, продукованої кожного року, вже давно перевищила можливості людини засвоювати цю інформацію. Джим Гол наголошує, що індивід, отримавши від пошукового сервера сотні тисяч посилань у відповідь на власний запит, знаходить все, крім безпосередньо потрібних матеріалів. Ця ситуація супроводжується розгубленістю і свідчить про інформаційне перевантаження сучасного користувача [4]. Виникає проблема не стільки вивчення і запам'ятовування нового, а забування старого, адже інформація весь час оновлюється і змінюється.

У зв'язку із зростанням хаотичності, непередбачуваності вибору шляхів отримання інформації в Інтернеті людина все частіше починає використовувати випадкові явища і процеси як основи для формування висновків. Порушується уявлення про незворотність тих процесів, які відбуваються в повсякденності. У активного користувача формується переконання, що будь-яку дію можна скасувати, що будь-який вчинок має зворотну дію. Крім того, абсолютизується суб'єктивізм – власна думка стає для людини, яка занурена у нові практики,

більш значущою і важливою, аніж логічні докази і об'єктивні причини. Сама людина постає в якості об'єкта і суб'єкта.

Використання вільного часу є своєрідним індикатором потреб і соціокультурних орієнтирів, як для конкретного індивіда, так і для суспільства в цілому. М. Кастельс вказує на можливість надання «варіантів вибору» не лише міжособистісного спілкування, але й варіантів нового дозвілля, що може набувати девіантного вигляду, «від садистських відеоігор до безкінечних трансляцій спортивних матчів», від віртуальної реальності до комп'ютерної сексуальної стимуляції [7, с. 242–247]. Зазначимо, що однією з суттєвих ознак Інтернет-простору є те, що він позбавлений наглядців, в якості яких раніше виступали соціальні інститути. Інтернет-простір затвердив принцип вседозволеності, отримавши можливості транслювати непідконтрольну інформацію, пропонуючи безмежні можливості для користувачів самостійно отримувати необхідні їм дані, незалежно від цензури центру. Стає можливим демонстрація поглядів, які не можливо в реальності висловити навіть близьким, задоволення заборонених потягів, реалізація контролю над іншими людьми тощо. Нарешті людина отримала можливість позбавитися нав'язливого питання про реакцію соціального оточення на свої дії, адже анонімність Інтернет-простору усуває проблему компрометування. Досліджуючи зазначене явище, М. Кастельс дійшов висновку, що можливість етики в мережі існує як «етичний фундамент мережевого виробництва», де етика – це, насамперед, відсутність загальноновизначених норм і обов'язків [7, с. 353]. Утім, ситуація торкається лише досягнення успіху саме в мережі та є варіативною в залежності від поставленої задачі, стратегії співпраці, і визначається ним як позитивне явище.

Віртуальна і мережева культури, як модуси сучасної культури, змінюють усталену систему взаємодій, що спричиняє розрізненість, інформаційну фрагментованість, дискретність світоглядної картини; порушується трансляція соціокультурного досвіду. Ці культури пропонують безліч ідентифікаційних основ, і людина справді починає вірити, що ідентичність – це лише фантом. Якщо звернутися до класифікації культур М. Мід щодо процесу трансляції

досвіду, то необхідно визнати: сучасність демонструє нам культуру, де нащадки навчають своїх батьків, на противагу традиційній і конфігуративній культурам. Соціалізація, яка позбавляється спадковості і традицій, відбувається за принципом пазл «підходить/не підходить» [1, с. 66–67]. Соціальні норми і цінності сучасного суспільства індивід все частіше засвоює завдяки мережевій і віртуальній культурам. Отже, вторинна соціалізація супроводжується значним впливом віртуального простору.

Інтернет шляхом створення нових форм взаємодії, нового комунікаційного поля, на перший погляд, подолав атомізованість і відчуженість індивіда, а «людина Інтернету» (користувач), за версією американського журналу «Time» була названа Людиною року 2006. Проте, розширення меж спілкування і зменшення відстані за допомогою швидкісних технологій, як виявилось, не гарантують покращання соціального самопочуття. Навпаки, йдеться про стан депривації (лат. *deprivatio* – втрата, позбавлення), що виявляється у недостатності виконання соціальних функцій та соціальних ролей. Як наслідок – унеможлиблюється задоволення важливих соціальних потреб, звужуються соціальні контакти індивіда. Як свідчать дослідження соціологів та психологів, серед людей, котрі використовують Інтернет патологічно без міри, часто зустрічаються індивіди, які страждають різними сексуальними розладами, які відчувають нав'язливі думки, почуття страху або самотності.

Наслідком занурення в мережеву і віртуальну культури стає так звана «комп'ютерна залежність», що в науковій літературі отримала назву «Інтернет-аддикція» [9]. Цей термін характеризує людину, чия соціально-культурна активність все більше зміщується в Мережу, адже в Інтернет-просторі людині комфортно: вона сильна, смілива, успішна. Проте, в реальному житті найчастіше вона не стає ні сильнішою, ні сміливішою, ні успішнішою. Ця ситуація свідчить про когнітивний дисонанс. Термін «кібераддикт» відбиває бажання людини відійти від своїх проблем, що все частіше нагадує наркотичну залежність. Опиняючись у реальному житті кібераддикт переживає

дискомфорт, постійно знаходиться у стані фрустрації, що супроводжується дратівливістю, розчаруванням, тривогою і, нарешті, розпачем.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Таким чином, в умовах технологізації і інформатизації сучасності значних змін набуває процес репрезентації людиною об'єктів зовнішнього світу. Віртуальна і мережева культури, витісняючи звичні соціокультурні практики і форми взаємодії, дозвілля, пізнання, змінюють тип спілкування, розширюють комунікаційний простір. Вони створюють нові образи і значення, що стають змістом нової соціальної реальності, закономірності розвитку якої ще не визначені. З одного боку, ці модули дозволяють індивіду конструювати свій індивідуальний світ, з другого боку, орієнтованість на розваги змінює характер людського мислення; мозаїчне, фрагментоване сприйняття об'єктивної реальності ставить під сумнів важливість живого спілкування і збереження існуючих соціальних зв'язків.

ЛІТЕРАТУРА

1. Астафьева О. Современная образовательная парадигма в контексте социальных и культурных изменений / О. Астафьева // *Філософія освіти : наук. часопис.* — К., 2007. — № 1 (6). — С. 56—72.
2. Барлоу Дж. П. Продажа вина без бутылок : экономика сознания в глобальной Сети [Электронный ресурс] / Дж. П. Барлоу. — Режим доступа : http://fictionbook.ru/author/barlou_djon_perri/prodaja_vina_bez_butylok_yekonomika_soz/read_online.html?page=1
3. Бодрийар Ж. Фрагменты из книги «О соблазне» / Ж. Бодрийар // *Иностр. лит.* — 1994. — № 1. — С. 59—66.
4. Гол Дж. Онлайн-журналистика = Online Journalism / Джим Гол. — К. : К.І.С., 2005. — 344 с.
5. Делез Ж. Общество контроля [Электронный ресурс] / Жиль Делез. — Режим доступа: <http://www.irms.ru/delez.html>
6. Иванов Д. В. Виртуализация общества = Virtualization of society / Д. В. Иванов ; [Центр „Петербург. востоковедение“]. — СПб. : ПВ, 2000. — 95 с.
7. Кастельс М. Информационная эпоха : экономика, общество и культура / Мануэль Кастельс ; [пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана]. — М. : [Б. и.], 2000. — 606 с.
8. Купер И. Р. Гипертекст как способ коммуникации [Электронный ресурс] / И. Р. Купер. — Режим доступа: <http://www.socio.ru/bull/18.htm>
9. Goldbery I. Treatment of Internet Disorders / I. Goldbery. — New York : Oxford University Press, 1999. — 432 p.