

**Жимбесва С. І. Світоглядні витоки екологічних проблем.**

У статті акцентується увага на відмінність наукового та традиційного світоглядів в контексті проблем техногенного тиску на природу.

Генезис науки відходить у філософське обґрунтування першості Розуму поза визнанням природного контексту. Або навіть заперечення природи як сутнісного явища, чим і пишалася наука в недавньому минулому своєї історії. Антропологічне мислення не може обґрунтувати взаємозв'язок всього і вся, бо світоглядні корені не рефлексують природу. Дбайливе ставлення до першоджерел життя: води, повітря, землі й інших природних об'єктів, так і не вирішено. Чому? Відсутнє розуміння природи як духовного джерела і генетичного апіорі живого. Що і суперечить розумінню і поясненню проблеми свідомості.

*Ключові слова:* наука, природа, розум, традиційна культура, відмінності, діалог

**Zhimbeeva S. World outlook sources of environmental problems.**

In article the attention to distinction of scientific and traditional outlooks in a context of problems of technogenic pressure upon the nature is focused.

Genesis of the science goes to philosophical justification of superiority of Reason out of recognition of a natural context. Or even nature denials as intrinsic phenomenon, than the science in the recent past of the history also was proud. The anthropological thinking can't prove interrelation of everyone and everything because world outlook's roots don't reflex the nature. Careful attitude to life primary sources: to water, the air, the earth and other natural objects, it isn't solved. Why? There is no understanding of the nature as spiritual source and genetic a priori the live. That contradicts to understanding and an explanation of a problem of consciousness.

*Keywords:* science, nature, mind, traditional culture, distinction, dialogue

Надійшла до редколегії 01.02.2013 р.

УДК 130. 2

**М. А. Журба**

*Східноукраїнський національний університет ім. В. Даля*

## ДИГІТАЛІЗАЦІЯ КУЛЬТУРИ ТА МЕДІАРИЗИКИ: МЕТАФІЗИЧНИЙ АСПЕКТ

Проаналізовані передумови та можливі наслідки зміни культурних кодів у сучасному медіапросторі. Розглянуто процеси «цифрової трансмісії» сучасної культури (дигіталізація, медіаконвергенція), які не тільки «розпакували» медіальний поворот, подолавши онтологічні межі аналогових медіа, але й забезпечили його подальший синергійний розвиток (трансмедіа). Розглянута дигітальна матриця сучасної культури через призму негативної антропології В. Флюссера.

*Ключові слова:* медіа, культура, дигіталізація, медіаконвергенція, медіареальність, трансмедіа.

У багатьох сучасних дослідженнях медіапростору зустрічається цілком логічне питання: чому медіа як філософський феномен не був настільки популярним у минулому (при констатації, наприклад, інформаційного суспільства чи інформаційно-комунікаційній революції), проте став метаактуальним саме зараз.

Шайхїтдінова С. у статті «Дуальні і медіальні структури в культурі» [1] робить припущення (з яким ми повністю погоджуємося), що сьогодні, як ніколи, проявляються медіаризики, які мають глобальні масштаби. Ці ризики автор вбачає у тому, що медіа у всіх їх іпостасях стали активно змінювати коди культури (у даному контексті під метафізичним поняттям «культурний код» мається на увазі закодована (прихована) в якійсь формі інформація, що дозволяє ідентифікувати культуру). Інакше кажучи (користуючись сленгом програмістів), змінюється «програмне забезпечення» культури. Таким чином, «новостворені» медіа ризики пов'язані, насамперед, з появою нових кодів, по яким повинна актуалізуватися «нова» культура.

У «локалізованому» розумінні культурний код – це закодована (прихована) від пращурів інформація, що дозволяє ідентифікувати культуру, це ключ до розуміння певної культури, її традицій, звичаїв, поведінкових паттернів і реакцій людей.

Одним із дослідників «локалізованих» культурних кодів є Клотер Рапай. У своїй праці «Культурний код. Як ми живемо, що купуємо і чому» він проаналізував практичне застосування певних культурних кодів, які варто враховувати при розробці будь-якої продукції та плануванні рекламних акцій. К. Рапай пояснює та дає відповіді на питання, які на перший погляд здаються абсурдними, наприклад: «Чому у американського джипу фари повинні бути круглими»? «Чому у Франції ідея виготовлення сиру з пастеризованого молока приречена на провал»? «Чому реклама одного і того ж товару в Америці, Німеччині або Франції повинна бути різною?» тощо.

Це доволі цікаві, різнобічні та системні дослідження, які заставляють замислитися. Проте у нашому дослідженні мова піде не про виникнення, існування національних культурних кодів та їх відмінності, а саме про зміну кодів культури як такої, культури, що має наднаціональне значення. З цієї позиції прийнято виокремлювати три глобальних культурних коди: дописьмовий (традиційний), письмовий (книжковий) та екранний,

що усе ще формується. До речі, виникненням останнього був обумовлений медіальний поворот у філософії ХХ-ХХІ століття. Як бачимо, не важко прослідити щільний зв'язок між різними культурними кодами, де кожний наступний є більш інтегруючим, ніж попередній, та обумовлений появою нових технологій передачі мем. Отже сьогодні основна увага приділяється саме екранним кодам, що формують сучасний медіапростір. Завдання нашого дослідження полягає у з'ясуванні цивілізаційних обставин, що обумовлюють зміну кодів культури (у її широкому розумінні).

Мета статті – розкрити та проаналізувати метафізичні аспекти дигітальної матриці сучасної культури.

У дослідженні хотілося б більш детально зупинитися на деяких процесах, що мають відношення до поставленої проблеми (саме у контексті процесу зміни культурних кодів): дигіталізація, медіаконвергенція, розмиття онтологічних меж медіа, а також поява трансмедіа. Отже розглянемо докладніше.

Дигіталізація культури. Перетворення інформації у більш технологічну, цифрову форму (цифрова трансмісія) не тільки обумовило медіальний поворот (що, у свою чергу, дозволило подолати онтологічні межі аналогових медіа), але й забезпечило його подальший синергійний розвиток по відкритим глобальним інформаційним супермагістралям нових медіа. Ці процеси потребують деякого роз'яснення. Отже передумовою цього було те, що з неймовірною швидкістю почали створюватися нові (доцифрові) медійні продукти (музика, картинка, текст тощо), які перенасичували, ускладнювали та унеможлиблювали подальше їх зберігання, а головне – ефективно та раціонально використання фоно-, бібліо-, відеотек. Це, у свою чергу, супроводжувалося перенасиченням знаннями, а, значить і неймовірною втомою та дезорієнтацією людини, змушеної орієнтуватися у величезних масивах інформації.

Відповідь на цю проблему не заставила себе чекати: створена технічна можливість, а саме дигіталізація звуків, образів дає збільшення комфортності оперування інформацією. Нові технології вирішують майже усі проблеми із зберіганням, передачею, обробкою та пошуком інформації – це з одного боку, з іншого ж – якість передачі, копіювання тощо інформації не втрачається, вона залишається абсолютно ідентичною оригіналу. Наприклад, можна скільки завгодно тиражувати будь-яку фотографію у будь-якому цифровому розширенні, і кожна наступна при цьому буде відповідати оригіналу, і усі копії не будуть іншої якості.

Процеси дигіталізації дають можливість перетворити друковані та відскановані матеріали в інформацію, що збережеться для наступних поколінь, а також легко піддається пошуку, класифікації тощо. Саме тому ці процеси є масовими, більшість країн розробляють різні програми щодо дигіталізації усіх існуючих книг, журналів, періодичних видань, у всякому випадку, їх перетворення у «цифру» – це питання часу. Так незабаром планується здійснити дигіталізацію європейської культурної спадщини, що надасть можливість врятувати велику кількість не тільки рідкісних унікальних об'єктів (які псуються з плином часом), але і повсякденних, звичайних періодичних видань, наприклад газет, які щоденно знищуються у величезній кількості. Що немаловажне, цей процес не можна назвати занадто фінансово затратним, а отже він є доволі доступним, що дає можливість здійснити дигіталізацію не тільки рідкісних музейних фондів, але і звичайного home video.

Таким чином, розпочатий процес дигіталізації (перетворення інформації у цифрову форму) сучасної культури, по-перше, обумовлений трансформацією енерго- та трудомістких аналогових технологій у цифрові, і, по-друге, дає можливість зберегти та тиражувати без втрати якості будь-які культурні артефакти.

Звісна річ, цифрова трансмісія даних, закодованих у дискретні сигнали (дигіталізація) суттєво змінила уявлення про сучасні медіа. Зараз спостерігається як інтеграція медіа, так і прискорення медіа виробництва, що забезпечують системну дигіталізацію сучасної культури.

Медіаконвергенція. Розглядаючи дигіталізацію, необхідно також не забувати і про інший процес, пов'язаний з нею причинно-наслідковим зв'язком – це медіаконвергенція, процес, запущений у сучасних засобах масової інформації, який є аналогічним діям ракової пухлини, що вирвалася з під контролю і помножує сама себе. Пояснимо.

Д. Мартинов наголошує, що на медіа ринку конвергенція здійснюється у трьох основних напрямках [2]:

1. Поєднання усіх існуючих технологій (їх адаптованість), що дають можливість надавати будь-яку інформацію споживачу. Така адаптованість виникла у наслідок процесу дигіталізації, тобто перетворення всієї інформації у цифрову форму, яка уніфікувала текст та відео.

2. Поєднання різнорідних медіа ресурсів (Інтернету, газет, радіо, телебачення тощо), що суттєво змінює уявлення про комунікації.

3. Поєднання ринків, що призводить до створення інтегрованого ринку, що поєднує

мультимедійні послуги, мережеве обслуговування, створення програмних продуктів.

Таким чином, медіаконвергенція – це розширення медіа комунікацій, їх форматів та комбінування через декілька каналів, що забезпечують інтегрований вплив на споживача. Медіаконвергенція (зішлемося хоча б на думку Г. Дженкінса [3]) є ще мало дослідженим феноменом, проте вона буде задавати динаміку розвитку медіа у найближчому майбутньому. Тому створення теорії медіаконвергенції є перспективною та залишається відкритою для вивчення.

Зміна онтологічних меж медіа. Дигіталізація та медіаконвергенція призвела до появи особливих властивостей нових медіа та переформатування їх онтологічних меж. Один із вагомих аналітиків медіа Лев Манович в книзі «Мови нових медіа» [4] вдало виокремив основні технологічні принципи побудови нових медіа:

– Числова репрезентація (Numerical Representation). Медіа піддаються програмуванню, що дає можливість створювати цифрові копії та легко ними маніпулювати;

– Модальність (Modularity). Сучасним медіа притаманна фрактальна структура, що дає можливість змінювати їх розмір, не втрачаючи ідентичності, та легко комбінуватися;

– Автоматизація (Automation). Дії з об'єктами є повністю автоматизованими та обмеженими лише рівнем програмування;

– Мінливість (Variability). Можливість існування медіа у необмеженій кількості версій,любих формах та різних ступенях деталізації;

– Транскодування (Transcoding). Передбачена можливість перетворення фізичних об'єктів у сучасні медіа, а також зміни їх форматів.

У науковій літературі існують різні інтерпретації категоріального визначення нових медіа, хоча при детальному їх аналізі можливо виділити дуже багато спільного:

– «кроссмедіа» (cross-media) – це одночасне комбінування (в офф-лайн і он-лайн) різних форм рекламної компанії (різні медіа платформи), товарів та послуг, яке базується на принципах кросс-маркетингу. Традиційно виділяють чотири основних рівня кросс-медіа: Cross-media 1.0 – Pushed, Cross-media 2.0 – Extras, Cross-media 3.0 – Bridges, Cross-media 4.0 – Experiences (transmedia) [5].

– «інтегративні медіа» (integrated media). Це інноваційні цифрові технології, що «взрощуються» на ниві міждисциплінарних досліджень засобів масової інформації. Інтеграція медіа передбачає об'єднання елементів рекламної компанії з метою досягнення синергії, що призведе до значної збільшення її ефективності.

– «гібридні медіа» (hybrid media). Це стратегічне використання традиційних та нових медіа для комунікації, передачі повідомлення найбільш ефективним засобом. Гібридні медіа дуже тісно переплітаються з категорією «гібридне мистецтво», де головний акцент робиться на злитті різних нових форматів медіа та художніх жанрів. Таким чином, гібридні медіа побудовані на міцному фундаменті маркетингу, інформаційних технології та можливого симбіозу мистецтва та науки.

Трансмедіа. Велика кількість досліджень щодо нових властивостей медіа, а також їх тісний взаємозв'язок та взаємообумовленість вносять деякі розбіжності у цілісне їх розуміння. Окрім цього термінологія, якою ми користуємося, напрацьована переважно у маркетингових дослідженнях, які, звісно, обумовлені та обмежені певними економічними рамками. У нашому дослідженні ми не переслідуюмо мету здійснити змістовний аналіз різних інтерпретацій, форм та властивостей сучасних медіа, але усе ж таки тут виникає потреба у об'єднанні цих властивостей та спробі дослідити їх вплив (але не з позиції прибутковості та економічної доцільності) на зміну кодів культури та переформатування ціннісних орієнтирів сучасної людини.

У сучасних наукових розвідках подібні дослідження стають надактуальним, проте напрацьоване дифініційне поле медіа не повністю відбиває, точніше, не вміщується у поставлене проблемне поле, також тут є і проблема асоціацій та аналогій із маркетинговими дослідженнями, отже розробка нового категоріального визначення та пояснення цих змін необхідна. Якщо спробувати відкинути вплив маркетингових досліджень медіа і розглянути дану проблематику ширше, у руслі філософії культури, а також урахувавши те, що медіа – це не тільки повідомлення, але й сама реальність, то уведене у науковий обіг поняття «трансмедіа» (Г. Джейкінс, С. Міллер, Н. Соколова) повністю знаходиться у відповідному смисловому полі трансформуючих процесів.

На нашу думку, у цьому напрямку досить цікавим та перспективним є дослідження Н. Соколової: «Трансмедіа характеризуються специфічним (у порівнянні з «доцифровими» часами) способом медіавиробництва, синергією жанрів і медіаформатів, новими культурними практиками споживачів і специфічним досвідом сприйняття мас-медіа. Трансмедіа створюються спеціальною політикою медіакомпаній та активністю споживачів» [6, с. 16].



Звісно, важливим чинником розвитку трансмедіа є економічний імператив та економічна ефективність. Але усе ж таки це не є виключно економічний феномен, а ще й культурний: «Трансмедіа свідчать не тільки про трансформацію медійної текстуальності, але й про зміну традиційної моделі культурного виробництва і споживання. Трансмедіа відображають суперечливий характер сучасної популярної культури: вони в значній мірі створюються «низовою» активністю та ініціативою, але, в кінцевому рахунку, слугують формуванню почуття належності бренду» [6, с. 16].

Дослідниця Н. Соколова приводить приклади створених трансмедійних проектів (світів): «Матриця», «Великий брат» (Big Brother), «Аліас» (Alias), «24», «Гаррі Поттер», проект S.T.A.L.K.E.R. «Аватар», до них можна додати також «Зоряні війни», «X-Files», «Книга Кеті», «SLiDE» «ReGenesis», «Collapsus» тощо. Трансмедійні світи – це світи різних медіа, які з одного боку є автономними, з іншого обов'язково пов'язані між собою. При створенні цих світів використовують технологію трансмедіа storytelling (Олена Глазкова), яка дозволяє кожний проект перетворювати у розважальну франшизу. Це і технологія, і особливий спосіб мислення нової творчої активності, яка не має ніяких обмежень: «Трансмедіа сторітеллінг – це технологія розповідання історій, яка «перетинає» усі види медіа: традиційні, нові, цифрові і «матеріальні» (DVD, CD) – і одночасно знаходиться у віддаленні («по той бік») від них. Історія, що розказана за цією технологією, постійно взаємодіє з медіапростором і знаходиться в процесі безперервних змін» [7].

Не дивлячись на запропонований широкий формат трансмедійних проектів, Соколова Н. Л. визначає їх спільну структуру: є центр, основа «базис» (серіал, трилогія чи комп'ютерна гра), навколо якого вибудовуються різні оповідні лінії та створюються різні медійні формати. Передумовою цих процесів стали процеси дигіталізації та конвергенції медіаформатів та інтенсивна міграція формату жанрів, що, як зазначає Н. Соколова, посприяло створенню «щільного» синтетичного світу (трансмедійного універсуму), який залишається відкритим для багатьох перетворень, мовби закликаючи до його добудови та подальших трансформацій. Аспект доповнення, домислення, добудови є тією необхідною умовою, що веде до створення саме трансмедійних світів. При умові надання завершеності, навіть при поєднанні декількох форматів не може призвести до появи трансмедійного світу. Створений «щільний» трансмедійний світ (трансмедійний універсум), що забезпечує не тільки віртуалізацію реальності, але й спонукає до реалізації віртуального, як цілком реального. «Казка у казці» сприймається, як звісно, віртуально, проте першій казці (константній) додаються підпорки (милиці), які роблять її більш реалістичною. Такі обставини наділяють неймовірною живучою силою створені нарративні лінії, а також підтверджується їх реальність.

Таким чином, будується дигітальна матриця сучасної культури, яка вже існує (діє) за новими кодами. Але що це за коди? Як вони утворилися? Спробуємо розібратися.

Оригінальну схему регресу людини із історичного регресу абстракцій («сходи абстракцій») розробляє В. Флюссер. Дитмар Кампер, який неодноразово відвідував лекції В. Флюссера, пригадує його розмежування двох «фантазій»: традиційної уяви та «синтетичної здатності уяви» (у контексті його негативної антропології) [8].

В. Флюссер [9, с. 125] наводить цікавий приклад: з самого початку ми відступали від життєвого світу, для того щоб уявити його. Здійснивши це ми відмовляємося від фантазії для того, щоб описати її. Далі ми відмовляємося від критики лінійного письма, щоб знову його проаналізувати. Завершаючи етапом цього аналізу є проєціювання синтетичної картини завдяки новій здатності уяви. По суті, описаний процес є зсувом з лінійності в нуль розмірність (кількісне), зазначає В. Флюссер. А завдяки синтезуванню (комп'ютерного), може посприяти до непередбачених взаємин, нових комбінацій: відкриває і актуалізує потенції до нової здатності уяви. На нашу думку, така інтерпретація є доречною у розгляді процесів дигіталізації сучасної культури та можливих медійних ризиків та перекодування культури. Але тут здається доречним внести деякі роз'яснення у запропонований підхід до процесу де-ескалації, «сходів до низу».

В. Флюссер акцентує увагу на тому, що культурний розвиток людства повільно та поступово відходить (відчужується) від реального світу. Свою позицію він пояснює вищеназваним чотирма кроками назад [10].

Перший крок – це розробка інструментів, які посприяла відходу від реального природного світу.

Другий крок – це вироблення образів (у двовимірному просторі), які утворилися в наслідок споглядання за обробленими речами, що існують у тривимірному просторі.

Третій крок – це крок, який робиться із другого виміру уяви: ми переходимо до виготовлення тексту (одиночного виміру), як єдиного можливого простору, тут людина стає скриптором – людиною «пишучою». Скриптор, по суті, перетворюється у «пустий простір

проекції інтертекстуальної гри» (М. Пфістер).

Четвертий крок – це коли із лінійного (одиночного) ми стаємо калькулюючим (що стає можливим завдяки сучасній техніці) – це є тотальна абстракція у нульовий вимір: «Для буквеного мислення світ і людина лінійні, процесуальні, є якесь «що відбувається». Для чисельного мислення світ і людина точкові, мозаїчні, є якесь «розкладання і збирання». З перекодуванням мислення з історичності в системний аналіз та системний синтез мислення стало абстрактніше: воно відступило з одномірності [Unidi-mensionalität] в нульмірність [Nulldimensionalität]» [11, с. 69].

В. Флюссер підкреслює, що це останній крок де-ескалації, наступного бути не може, це не доцільно, бо менше, ніж нульовий вимір ніщо бути не може, а отже наступні кроки – це кроки у зворотному напрямі: «Звідси нова практика комп'ютирування [Komputierens] і проектування [Projizie-rens] від точкових елементів до ліній, поверхонь, тіл і нам, тим, що мають відношення до тіл [11, с. 73]. «Коли все зведено до точки і, нарешті, перекодоване людським досвідом від буквального до числового мислення, страждає і чинне людство потрапляє в ніщо. У такому випадку в непереборному співвідношенні стикаються позбавлений світу дух (людина) з бездушним тілом (землею) – це «вершина» і кінець картезіанства» [8, с. 53].

Д. Кампер акцентує увагу на тому, що після спільного проекту з Хансом Белтінгом («Образ і тіло») та наступних заходах, націлених на ретельне опрацювання спадщини В. Флюссера, він підсвідомо був зайнятий розробкою «антропологічного чотирикутника»: тіло-простір, площа-зображення, письмо-лінія, час-точка. З позиції n-вимірності, цей чотирикутник є таким: простір тривимірний, площа двовимірна, лінія одномірна, а точка відноситься до нульового виміру. Звісно видно неозброєним оком взаємозв'язок цих компонентів. Простір складається з площин, площини з ліній, лінії з точок, а точка не має розмірностей, вона ні з чого не складається.

Відхід мислення від лінійності у нуль-вимірність призводить до утворення дистанції від самого себе: «Суб'єкт сам стає об'єктом у всіх своїх параметрах. Людина стає схильним розрахунком [kalkulierbar], не тільки як фізична і фізіологічна, але і як ментальна, соціальна і культурна «рiч». Усі його параметри стають аналізованими, розкладеними на точки: сприйняття – на збудники, поведінка – на акти [Aktome], рішення – на децидеми [Dezideme], мова – на фонемі [Фонема], культури – на культурами [Kultureme] [11, с. 70].

Як не парадоксально, але припущення щодо можливого процесу де-ескалації, «сходів до низу», зроблені В. Флюссером, ми можемо простежити та підтвердити у деяких технічних змінах. Про що йдеться?

По-перше, цифрові технології закодовані в дискретні сигнальні імпульси, на відміну від аналогових сигналів, що представлені у вигляді безперервних спектрів. По-друге, цифрові сигнали мають невеликий набір значень, як правило, двох, проте у наш час ми вже маємо справу з трьома значеннями: 0, 1, NULL, що відповідають «Лож», «Истина» та «Відсутність результату».

Саме цей, на перший погляд, звичайний технічний аспект цифрових технологій забезпечує інструментарій дигіталізації сучасної культури і здійснює на останню суттєвий вплив. Пояснимо нашу думку.

Відомо, що ідея бінарності не є єдиною, закладеною у культурі ідеєю, що дає людині сприйняття дійсності. Існують більш складні системи опису світу. Проте бінарна система, яка ствердилася у філософській думці, як можливість поділу світу на добро та зло, прекрасне та потворне, комічне та трагічне, гріховне та святе, штучне та природне (і яка, до речі, піддавалася критиці та спростовувалася), сьогодні вперлася у технічні межі нової кодової системи. Якщо розглянути бінарні та медіальні структури (під медіальним ми розуміємо, насамперед, тернарні, квадральні тощо) в культурі, то появу останніх було обумовлено ускладненням соціокультурної реальності, яка вимагала збалансування: «Однак саме в наші дні ця, як і подібні їй медіальні структури, претендує зробитися основоположним кодом культурної організації людського суспільства, витісняючи бінарні опозиції, що зв'язуються з архаїчністю, інертністю і лінійними логіками, на периферію культури» [1, с. 36]. Це дійсно заміна однієї системи іншою, тому що, як зазначає С. Шайхтдінова, дуальні та медіальні структури не можуть бути взаємозамінними, оскільки вони функціонально різняться: «Якщо для першого випадку прискорений розвиток характеризується вибухом (моментом ототожнення всіх протилежностей) – часом катастрофічних, що не охоплює всього багатства соціальних пластів, – то в іншому випадку в силу присутності «проміжних смислів» ідея повного руйнування «заплямованого минулого» пом'якшується раціональною установкою збереження – нехай навіть на периферії культурної свідомості – того, що було цінне вчора» [1, с. 34]. Таким чином, відбувається зміна самої системи – бінарна замінюється медіальною.

Спіраючись на дослідження Ю. Лотмана, можна стверджувати, що тернарна (медіальна)

модель передбачає як існування світу зла і добра, так і світу, який не має однозначної моральної оцінки і характеризується самим фактом існування: «Це особливо помітно на тлі ідеологічної послідовності та несуперечності бінарних моделей. В основі тернарної моделі лежить поєднання суперечливих структур» [12, с. 438]. Тернарна модель, як правило, утворюється від перетину принаймні двох бінарних і в цьому сенсі внутрішньо суперечлива.

С. Шайхитдінова, даючи характеристику медіальним структурам, зазначає їх комфортність (зняття напруги), відкритість, що перетворюється на поле для продукування нових проміжних сенсів, позбавлених постійного тиску та необхідності екзистенційного вибору між протилежними полюсами. Проте дослідниця наголошує на тому, що мораль формується саме у бінарноорганізованій культурній традиції: «Це обумовлено тим, що для цього поряд з необхідним протиставленням «добра» і «зла» необхідно виявлення чітких опозицій «сущого» і «належного». Їх дуальне розведення можливе у світі, який не позбавлений вертикального виміру: від «тлінного» до «Вічного» і – назад. Медіальна свідомість скасовує ці та інші опозиції, отже – «скасовує» мораль, яку сьогодні прийнято називати традиційною» [1, с. 38].

Таким чином, отримуємо нову конфігурацію культурних кодів у створеному медіа середовищі: аксіологічна асиметрія бінарних систем замінюється аксіологічною нейтральністю медіальних систем. «Медіа в якості всеохоплення свого проникнення саме через буденну свідомість маніфестує нейтральне в його нестримному бажанні вибухнути різноманіттям буття» [13, с. 41-42].

Можливо подібний редукаціонізм та зведення складних культурних перетворень до простої системи цифрових комбінацій є досить суперечливими і революційним, що безперечно може викликати цілком логічну критику, проте використаний методологічний принцип надає можливість прояснити деякі складні культурні явища дигіталізованої культури, де форми та функції перестали бути єдиним цілим.

### Бібліографічні посилання:

1. Шайхитдінова С. К. Дуальные и медийные структуры в культуре / Шайхитдінова С. К. // Медиафилософия II : Границы дисциплины / Под ред. В. В. Савчука, М. А. Степанова. — СПб: Изд-во Санкт-Петербургского философского общества, 2009. — с. 35-38.
2. Мартынов Д. В. Глобальная стратегия развития медиаотрасли / Д. В. Мартынов // XIX международная конференция АРПП – 2010 – Режим доступа: <http://advschool.ru/articles/article2904.htm>
3. Jenkins H. The Cultural Logic of Media Convergence / H. Jenkins // International Journal of Cultural Studies. 2004. Vol. 7. No 1. – P. 34–35
4. Manovich L. The Language of New Media / L. Manovich — The MIT Press, 2002. – P. 49–65.
5. Hayes. G. Cross-Media What Audiences Want. Personalizemedia / Hayes. G. – Novembro, 2006. – Режим доступа: <http://www.personalizemedia.com/cross-media-what-audiences-want/> (accessed: March 21, 2011).
6. Соколова Н. Л. Трансмедиа и «интерпретативные сообщества» / Соколова Наталья Леонидовна // Международный журнал исследования культуры – СПб. : Эйдос, 2011. – № 3(4) – с. 16-21.
7. Глазкова Е. Transmedia storytelling / Елена Глазкова – Режим доступа [http://www.festagent.com/articles/kak\\_pogruzit\\_zritelzy\\_v\\_transmedia\\_storytelling](http://www.festagent.com/articles/kak_pogruzit_zritelzy_v_transmedia_storytelling)
8. Кампер Д. Тела-абстракции. Антропологический четырехугольник: тело, поверхность, линия и точка / Дитмар Кампер // Хора. Журнал современной зарубежной философии и философской компаративистики. – 2010. No 1/2(11/12) – с. 47-56.
9. Flusser V. Eine neue Einbildungskraft / V. Flusser // Bildlichkeit. Internationale Beiträge zur Poetik. Hrsg. von V. Bohn. – Fr. am. M., 1990. – S. 125.
10. Flusser V. Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung. / V. Flusser. – Fr. am. M., 1998. – S. 217.
11. Флюссер В. О проецировании / В. Флюссер // Хора. Журнал современной зарубежной философии и философской компаративистики. – №3/4, (9/10) – 2009. – С. 65-76.
12. Лотман Ю. М. О русской литературе классического периода / Ю. М. Лотман // Из истории русской культуры – том V (XIX век). — М. : «Языки русской культуры», 1996. — 848 с.
13. Коротков И. С. Медиа как предельный опыт / Коротков И. С. // Медиафилософия II : Границы дисциплины / Под ред. В. В. Савчука, М. А. Степанова. — СПб: Изд-во Санкт-Петербургского философского общества, 2009. — с. 39-42

**Журба Н. А. Дигитализация культуры и медиариски: метафизический аспект.**

Проанализированы предпосылки и возможные последствия изменения культурных кодов в современном медиaprостранстве. Рассмотрены процессы «цифровой трансмиссии» современной культуры (дигитализация, медиаконвергенция), которые не только «распаковали» медийный поворот, преодолев онтологические границы аналоговых медиа, но и обеспечили его дальнейшее синергичное развитие (трансмедиа). Рассмотрена дигитальная матрица современной культуры через призму негативного антропологии В. Флюссера.

*Ключевые слова:* медиа, культура, дигитализация, медиаконвергенция, медиареальность, трансмедиа.

**Zhurba M. Digitalization of culture and media risks: the metaphysical aspect**

Prerequisites and some possible consequences of cultural codes change in modern media space are analysed. It is established that «newly created» media risk are connected, first of all, with the appearance of new codes,



according to which the «new» culture has to be refreshed.

The processes of «digital transmission» of the modern culture (digitalization, media convergence) are considered, which not only «unwrapped» medial turn, having overcome ontologic boundaries of analog media, but also provided its further synergetic development. It is established that the digitalization process (the transformation of information into a digital form) of the modern culture, caused by transformation of the power expensive and labor-consuming analog technologies into digital ones, and also gives the opportunity to spare and duplicate every cultural artifacts without quality loss. It is also noted that the digital transmission of the data coded in discrete signals, changed significantly the conception of modern media. Digitalization and media convergence led to the appearance of some special characteristics of new media (transmedia) and the reformatting of their ontologic boundaries. It is proved that the appearance of transmedia indicate not only the transformation of media textuality, but also the change of traditional model of cultural world view of reality.

The features of digital matrixes of modern culture are shown in the research on the example of the transmedia worlds, their essence and structure. It is observed that the created transmedia universe provides not only the virtualization of reality, but also induces to implementation of virtual, as quite real.

The digital matrix of modern culture through the prism of V. Flusser's negative anthropology is considered. The assumptions, which were made concerning the possible process of de-escalation, «steps to the down» (V. Flusser) in the fulfilled research are confirmed by the technical changes of the new media environment.

*Keywords:* media, culture, digitalization, media convergence, media reality, transmedia.

Надійшла до редколегії 01. 03. 2013 р.

УДК: 141. 131 (Філон)

**Б. Т. Завідняк**

*Український католицький університет (м. Львів)*

### ТРАНСЦЕНДЕНТНІСТЬ І ПРОВИДІННЯ У ФІЛОНА ОЛЕКСАНДРІЙСЬКОГО

У дослідженні здійснюється спроба розкрити проблематику Провидіння Бога на матеріалі праць Філона Олександрійського. Інтерпретується феномен зла на тлі абсолютної трансцендентності Бога. Креативний акт, провидіння, Божа воля в рефлексіях юдейського автора намагаються узгодитись з фактом існування явища зла у світі.

*Ключові слова:* провидіння, зло, трансцендентальний, трансцендентний, контемпляція, творення.

Тематика Провидіння і творення фізичного світу у Філона Олександрійського перебувають у тісному взаємозв'язку. Так само теми провидіння і зло, провидіння і містичний досвід людини знаходять у нього виразні концептуальні пояснення, обминути які сьогодні не вдасться сучасному досліднику творчості великого олександрійця. Тож спробуємо пов'язати ці теми між собою і надати їм критичне обґрунтування, залучуючи як арсенал алегорези і символу, улюблений метод Філона, так і історично-компаративістичний метод для порівняння тези Провидіння юдейського філософа з мислительною парадигмою стоїків.

Впершу чергу, під космологічним або фізичним рівнем алегоричної екзегези зауважується все те, що у текстах Філона стосується до світу. Сюди належать символи землі у «Дереві Життя» і саме сонце, як причина часів року при поясненні цього самого «Дерева», що описується у біблійній книзі Бут. 2, 9. Філон віддає перевагу символічному обґрунтуванню сонця, отримуючи його з біблійного контексту і вписуючи у контекст філософський. Природа світла сонця дає привід знаходити символи для порівняння з інтелектом, «вогником ума», що його зайняв Бог. У Філона під сонцем розуміється розум людини, чуттєве сприйняття, Божий Логос, сам Бог [7, ss. 31-43].

«І світло солодке, і весело очам дивитися на сонце!» – говорить Еклезіяст (Проп. 11, 7). Тут сонце подається як символ людського розуму (*Her.* 263; *Somn.* I 177 та ін.). На заході сонця спадає екстаз на Аврама. Цим заходом природньо «спадає на людину екстаз, одухотворення Богом, Божественна манна. Це трапляється тільки з пророками, з осягненням Божого Духа розум людини відходить, та коли відступає Дух, то розум повертається, бо несправедливо було б, щоб смертний співжив із безсмертним» (*Her.* 264-65). Необхідно приготувати місце для Божого Духа, який сходить для того, щоб здійняти людину, піднести її у гідності. Ось як пояснює цю імітацію Філон: «Душа того, що пізнає є імітацією небес, або гіперболізуючи, нагадує небо на землі, тому що в ній, як у етері, містяться чисті досконалості, упорядковані рухи, гармонійні танки, Божественні переміни, проміння чеснот, що здебільшого схожі із сліпучими зірками. І коли ніхто не наважується злічити число чуттєво сприйнятливих зір, то як можна полічити розумних [«зір»?]» (*Her.* 86- 87). Подібно ж Філон пояснює повернення Аврама «до отців» після смерті: «Під отцями не маються на увазі ті, що поховані у гробівницях Ур і від яких переселилася душа (антропологічна інтерпретація), а, як твердять декотрі, сонце, місяць або інші зорі, оскільки це від них все живе на землі отримує буття (космологічна інтерпретація); чи ж, як вважають другі, архетипні ідеї, умовидні і невидимі моделі чуттєвих речей, до яких переселяється мудрець (духовна інтерпретація)». (*Her.* 280).