



ФІЛОСОФСЬКІ ПРОБЛЕМИ НАУКИ І ТЕХНІКИ

УДК 141.7

В.И. ШТАНЬКО, докт. филос. наук, проф., ХНУРЕ, Харьков

АНТРОПОЛОГИЧЕСКОЕ ИЗМЕРЕНИЕ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ РЕАЛЬНОСТИ ОБЩЕСТВА ЗНАНИЙ

Анализируется влияние современных информационных компьютерных технологий и глобального информационного пространства на понимание социокультурной реальности и особенностей существования человека в этой реальности. Особое внимание уделяется анализу проблемы формирования «клипового» сознания и конструирование идентичности «Я» в виртуальной реальности. Библиогр.: 6 назв.

Ключевые слова: общество знаний, социокультурная реальность, виртуальная реальность, клиповое сознание, идентичность

Информационная революция и, как следствие, возникновение информационного общества и его следующей фазы — общества знаний — начинают кардинально изменять не только мировую и национальные экономики, но и жизнь людей и способ обустройства современного мира, создают новое состояние социокультурной реальности бытия человека и человечества. Мощь сетевых технологий многократно умножается благодаря современным технологиям мультимедиа и виртуальной реальности, которые вовлекают человека в новые формы существования, обещая новые миры и переживания, что порождает немало новых и непростых проблем связанных с их влиянием на личность.

Перед философской антропологией встает задача изучения и адекватной интерпретации этих процессов, поиск адекватных ответов на вызовы информационной цивилизации и адаптации к ним человека. В решении этой проблемы вопросов больше, чем ответов. Часто психологами, культурологами, социологами, философами делается акцент на односторонней — позитивной или негативной — оценке наблюдаемых преобразований. Одна-

© В.И. Штанько, 2013

ко все больше осознается тот факт, что обусловленные современными информационными технологиями глобальные социально-антропологические трансформации имеют противоречивый амбивалентный характер и необходим взвешенный и детальный их анализ.

Влияние современных информационных компьютерных технологий и глобального информационного пространства на понимание социокультурной реальности и особенностей существования человека в этой реальности стало предметом исследования психологов, социологов, философов. Среди тех проблем, которые связаны с социально-антропологическими трансформациями, происходящими под влиянием современных информационно-компьютерных технологий и требуют серьезного комплексного исследования отметим три, с нашей точки зрения, наиболее важные: особенности новой символической среды существования человека, проблема осмысления механизмов адаптации в этой среде и проблема идентификации личности в процессе ее социализации в глобальном коммуникативном пространстве, созданном под влиянием современных информационно-компьютерных технологий.

Символическая среда и система коммуникаций, в которой существует человек, постоянно эволюционирует, испытывая на себе влияние различных факторов культурологического и технического характера. Компьютерная революция 80-х годов XX в., создание Всемирной сети стали основой формирования новой символической среды, которая радикально трансформирует жизненное пространство современного человека, то есть пространство его включенности в мир. Изменяет пространство, которое обеспечивает протекание повседневной жизни людей, их общение, уклад их непосредственного личностного бытия, т.е. фундаментальные измерения человеческой жизни. Территории утрачивают свое географическое, историческое, культурное значение и реинтегрируются в функциональные сети или образные коллажи, которые вызывают к жизни пространство потоков, которые изменяют пространство мест. Это дает основание известному испанскому социологу, исследователю проблем информационной цивилизации Мануэлю Кастельсу утверждать, что материальным фундаментом новой культуры становится пространство потоков и безвременное время, как доминантные формы социального пространства и времени в сетевом обществе [1].

Новая символическая реальность обладает рядом важных особенностей, отличающих ее от символического мира культуры, в котором жил человек раньше. Наиболее важные из них – глобальность, анонимность, неограниченная доступность контактов, отсутствие пространственных и временных границ, уравнивание статусов, слабая регламентированность поведения, свобода самовыражения, ограниченность сенсорных переживаний, текстовая и образная репрезентация личности в интернет-пространстве.

В виртуальной реальности теряет свое значение ряд барьеров общения, обусловленных такими характеристиками субъектов коммуникации как внешний вид, пол, возраст, социальный статус, то что психологи называют невербальной частью коммуникативной компетентности. Общение с анонимными «искусственными» партнерами имеет ряд дополнительных привлекательных особенностей, которые не всегда можно реализовать в offline-общении – возможность немедленно прервать неприятный контакт, отсутствие ответственности за те или иные высказывания и обязательства, новые острые переживания, возможность отойти от «нормативности» и социальных стереотипов offline-общения, что снижает психологический и социальный риск, присутствующий в online-общении. То есть общение в интернет-пространстве не только компенсирует дефицит общения в реальном социуме, а создает новый тип общения, при котором дефицит живого контакта дополняется контактом «Я-другой» с «анонимными другими», которые инсценируют себя в интернете, проникая в поле жизненного пространства личности. Это, с одной стороны, создает определенную комфортность общения благодаря возможности проявления личностной раскрепощенности и безграничной свободы, с другой – дискомфорта вследствие безнаказанности контрагентов.¹

В новой символической реальности время обратимо, любое действие можно отменить, вернуться на несколько шагов назад и начать все заново. Обратимость социального опыта, приобретаемого в виртуальной реальности, порождает раскрепощенность социального поведения, относительную легкость адаптации к новым условиям, способность к гибкому моделированию социальных ролей, творческому использованию окружающей реальности, и с другой стороны – к манипулированию людьми и информацией.

В терминах психоанализа, компьютеры и киберпространство можно рассматривать как тип «промежуточного пространства» (transitional space), расширяющего внутренний психический мир человека. Это состояние может настолько захватывать, что временами происходит растворение собственного «Я» и отождествление, к примеру, с личностью персонажа игры, проходящей на экране. У человека, которой пребывает в VR, создается впечатление, что он непосредственно принимает участие в событиях, что между ним и событиями нет никаких промежуточных звеньев. Новые степени свободы и реалистичности получают игры и фантазии человека, при этом еще больше уменьшается грань, которая отделяет обычные реальности от воображаемых. Переживания в виртуальных ре-

¹ Интернет особенно важен для тех людей, для которых существуют трудности непосредственного межличностного общения. Опосредованное сетью интернет общение создает иллюзию дружеских отношений без требований дружбы. Ухудшение межличностных отношений в реальной жизни, по мнению психологов, приводит к Интернет-аддикции.

альностях по силе и реалистичности могут сравниться с психоделическими влияниями. Многие исследователи считают, что «виртуальная реальность становится главным наркотическим средством управления людьми, манипуляции социумом через производство символов, создание управляемой виртуальной толпы, состоящей из атомизированных извне ориентированных «одномерных» людей».

С другой стороны, ощущение «неполной реальности мира», характерное для существования в виртуальной реальности, – может породить определенный сдвиг в аксиологических установках индивида, в частности – снизить ценность человеческой жизни. Кроме того, постоянное пребывание в глобальном интернет-пространстве несет угрозу повышения социальной отчужденности и одиночества за счет вытеснения личных контактов, наблюдается парадокс «компьютерного одиночества», который выражается в том, что, общаясь со всем миром, в результате человек не общается «ни с кем». Социальные связи становятся все более безличностными и мимолетными. Профессор социологии и психологии Массачусетского технологического института Шерри Теркл написала книгу под названием «Alone Together» («Одинокие вместе»), в которой утверждает, что люди никогда еще не были связаны друг с другом такими прочными узами. И не были так разобщены. Причиной тому – новые технологии.

Исследование, проведенное специалистами в Станфордском университете и в университете Карнеги-Меллона в США, свидетельствуют о том, что интенсивное использование Интернета ведет к сужению социальных связей вплоть до одиночества, сокращению внутрисемейного общения, развитию депрессивных состояний [1].

Символы и образы современной культуры под колоссальным влиянием научно-технического прогресса формируются и изменяются столь стремительно, что человек не способен их «впитывать», соотнося с предшествующими ценностями. Постоянно соприкасаясь с «блипами» – информационными сообщениями, отрывками с песни или стихотворения, заглавием, коллажем и т.п., привыкая к языковым играм и скоростным потокам информации, человек разрушает способность рефлексии. В своей монографии «Третья волна» известный американский философ и социолог Ольвин Тоффлер подчеркивает: «консенсус распадается. На персональном уровне мы находимся в окружении образов, противоречивых и несоизмеримых. Старые идеи влияют на нас в форме бестелесного отображения. Мы живем в бестелесной отображенной (виртуальной) культуре» [2, с. 181], в мире блип-культуры, которая формирует так называемое «клиповое» сознание. Это может вызвать непоправимые деструкции в мышлении и сознании – породить хаотизм, разрушить способность сосредотачиваться и удерживать в сознании какой-то один идеальный объект [3, с. 16], благоприятные условия для манипулирования сознанием личности.

«Клипное» сознание становится умонастроением эпохи, Ш. Теркл справедливо замечает, что «технология меняет нас как людей, меняет наши отношения и ощущение самих себя» [4, с. 232]. Символы и образы культуры под колоссальным влиянием научно-технического прогресса формируются и изменяются настолько стремительно, что человек не способен их «поглотить», соотнося с предыдущими ценностями. Именно это создает значительные проблемы социальной адаптации личности в современном обществе. В истории человечества не было подобных средств массового воздействия на сознание и психику человека и на общественное сознание, современные информационные технологии привнесли в коммуникативное пространство образы и звуки, которые влияют на людей, минуя стадию рефлексии. Многие исследователи обеспокоены тем, что намечается опасная тенденция шаблонизации человека, зомбирования, утраты индивидуальности, их пугает высокая степень иллюзорности, которая достигается в виртуальных реальностях, особенно в условиях массового увлечения новыми технологиями. Шерри Теркл, исследуя влияние компьютеров на детскую психику, еще в 1984 г. писала о том, что «компьютерная культура угрожает разрушить идею личного Я» [4, с. 309].

Перманентная изменчивость и клиповая фрагментарность современной культуры, утрата связи индивида с традиционной системой норм и ценностей, информационный прессинг вынуждает человека заново переосмысливать не только внешнюю реальность, но и постоянно выстраивать собственное «Я». На смену нормативной, предписывающей социализации человека приходит спонтанная самоорганизация социальных групп, возможность личности конструировать собственную идентичность, а не искать ее в сопричастности к тем или иным сообществам и культурным традициям, которые часто пересекаются и конкурируют между собой.

Выступая элементом социальности, Интернет и, шире, виртуальная реальность, созданная с помощью новых информационных технологий, становится мощным агентом вторичной социализации человека: социализации применительно не только к сетевым сообществам, но и к оффлайновой действительности – к тому реальному обществу, в котором человек живет. То, что происходит с людьми «внутри» виртуального пространства, несомненно, требует специальных исследований. Однако даже самые «зависшие» «не живут» внутри Сети (по крайней мере, до сих пор), а постоянно возвращаются в офф-лайновую действительность: прежде всего для поддержания своего физического и социального существования. Какими они возвращаются оттуда? Насколько нормы поведения, формируемые в сетевом сообществе, отвечают запросам реального общества? Как происходит «скрещивание» культурных образцов, полученных из разных источников, внутри самого человека? Какие модели поведения выступают для него образцовыми? Какие понятия и

ценности становятся наиболее значимыми? Наконец, как трансформируются нормы и образцы, заложенные благодаря процессам социализации в оффлайн-обществе, в обществе сетевом?

Эти вопросы становятся все более актуальными по мере возрастания зависимости человека от Интернета. При этом не следует противопоставлять «реальный» и «виртуальный» социум: их оба надо совершенствовать. Сейчас ситуация такова – общество в очередной раз оказалось в ситуации выбора, и, если в Новое время был столь популярным руссоистский лозунг «назад к природе», то в настоящее время все громче звучат голоса, требующие «вернуть» человека из мира виртуального в «реальный» социальный мир.

Альтернативность образцов мышления и паттернов поведения, представленных в виртуальном пространстве Интернета, ставит личность в ситуацию перманентного выбора. Многоконтakтность, анонимность, подмена ориентации, медиа-персональность, «смягчение» времени и другие характеристики взаимодействия в виртуальном пространстве Интернета провоцируют личность на возможную смену уже принятых норм и образцов новыми. В результате в Интернете рождается новый вид социализации, несводимый ни к первичной, ни к вторичной, поскольку осуществляется внутри виртуального пространства, а его результаты сказываются на реальном социуме. Этот новый вид социализации может иметь разную направленность и, соответственно, двойкий результат: обеспечивать развитие как позитивной жизненной ориентации (привитой в результате первичной и вторичной социализации в реальном социуме), так и негативной (вести к десоциализации в реальном социуме).

Будучи особой формой бытия, виртуальная реальность формирует новые потребности, гедонистические ориентации, роли, фобии, игровые образы собственного Я [3, с. 13]. Пребывая в такой реальности человек по-новому ощущает бытие, находит новый телесный образ; может изменять пол, свой фенотип и выбирать имя-образ; наделенные виртуальными телами люди могут непосредственно взаимодействовать в киберпространстве². Чаще всего в виртуальной реальности проектируется то, что представляется неизменным обыденному сознанию, становятся актуальными наши скрытые желания, манифестируется бессознательное. Часто люди начинают воспринимать компьютеры как продолжение своей личности в «пространстве», отражающем их вкусы и интересы.

Находясь в виртуальном пространстве, человек по сути занимается

² Компьютерные технологии VR позволяют реализовать самые фантастические желания человека, выполнение которых в реальной жизни было бы невозможным в силу действия физических или социальных законов. Речь идет не только о расширении возможностей творчества, но и о получении удовольствия от новых чувств (например, человек может виртуально испытать наслаждение от полета – чувство, которое было доступным ему только во сне).

самотворением своей идентичности³. Виртуальное «Я» участников неформальной интернет-коммуникации нередко отличается от реального «Я» – меняется возраст, пол, описание внешности, биографическая информация и т.п. В коммуникативном интернет-пространстве возможна полная замена личности человека, вплоть до того, что даже фотография собеседника (если она доступна) изображает не его, а знакомого или кого-либо другого. В результате происходит общение двух или более людей, которые ничего не знают друг о друге, кроме разве что стиля их общения. При этом замена реальных имен псевдонимами (никнеймами) затрудняет идентификацию личности собеседника, хотя выбранный псевдоним обычно не случаен. Он в определенной мере отражает внутренний психологический настрой собеседника, его представления о мире и о себе. То есть, выбранный ник является определенной ширмой, за которой скрывается реальный человек.

Чем обусловлено создание «виртуальных личностей» в online-коммуникации? Неудовольствием реальной социальной идентичностью, желанием получить новый опыт существования, новые впечатления, реализовать нереализованные в реальной жизни стороны своего многогранно «Я»? Мотивация конструирования «виртуальных личностей» становится предметом современных психологических исследований. Они отмечают разнообразие этих мотивов, среди которых, с одной стороны, самопрезентация в интернет-пространстве, конструирование «Я» является реализацией «идеального Я», выражением нереализованных желаний, неудовлетворенных потребностей. Необычные титулы, громкие имена, которыми награждают себя некоторые из посетителей интернет-пространства, скорее всего – претензия на самовыражения, попытка достичь определенного уровня претензий, который, возможно, недоступный им в повседневной жизни. С другой – выражением подавленных агрессивных тенденций, не реализуемых в реальном социальном окружении, поскольку это социально нежелательно или небезопасно.

При этом глобальное информационное пространство можно рассматривать как своего рода социальную лабораторию по созданию и перестройке личности: человек может использовать мир виртуальной реальности для экспериментирования над своей психикой, например, испытывать необычные чувства, погружаясь в измененное состояние сознания; безопасно экспериментировать со своей сексуальной ориентацией для лучшего понимания себя, меняя в виртуальной среде пол (с женского на мужской или наоборот), социальный статус, внешность. В виртуальном пространстве Всемирной сети люди способны творить себя, перемещаясь в несколь-

³ Серверы MUD или IRC (IRC (Internet Relay Chat)), ICQ делают возможным общение с другими такими же множественными идентичностями.

ких «Я». При этом формируется убеждение, что идентичности при необходимости можно надевать и снимать как одежду.

Это, с одной стороны, позволяет человеку лучше понять себя, найти эффективные формы адаптации в новой социокультурной реальности. С другой стороны, часто суетливое экспериментирование с идентичностью приводит к тому, что такие атрибуты личности, как стабильная самоидентификация, индивидуальный стиль исполнения социальных ролей утрачиваются – сознательно или неосознанно формируется размытая или изменчивая идентичность и «личность буквально разваливается на части», считает когнитивный психолог и социолог из Вирджинии Дж. Е. Девис, «идентичность множится и разлагается, оставляя привкус тревоги и беспокойства» [5, с. 7], возникает новый фундаментальный страх, явно имеющий отношение к Страху «не быть» у М. Хайдеггера – боязнь раствориться в искусственной, созданной самим человеком реальности.

Таким образом, информатизация всех сфер современного общества, формирование под ее влиянием нового коммуникативного пространства и социокультурной реальности, вовлекая человека в новые формы существования, оказывают на него влияние, имеющее противоречивый характер. Именно они приводят к изменению стереотипов мировосприятия и способа жизни, создавая, с одной стороны, принципиально новые возможности для самореализации личности, с другой – оказывая на нее деструктивное влияние, создавая возможность унификации личности, манипуляции ее сознанием, угрожая психическому здоровью человека.

Сможет ли человечество найти адекватный ответ на эти вызовы информационной цивилизации? Сможет личность развиваться, используя достижения технического прогресса для своей реализации и саморазвития, или они превратят ее в свой придаток? Как направить процесс информатизации в сторону гуманизации? Однозначных ответов на эти вопросы сегодня нет. Мы можем сегодня говорить лишь о том, что в культуру современного общества входят «новые технологические способы бытия в мире», требующие своего глубокого конкретно-социологического эмпирического исследования и философского осмысления.

Список литературы: 1. *Кастельс М.* Информационная эпоха. экономика, общество и культура / Пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. – М.: ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с. 2. *Myron W. Krueger.* Artificial reality: Past and future // *Virtual reality: theory, practice and promise* / Ed. Sandra K. Helsel and Judith Paris Roth.Meckler. Westport and London, 1991. – P. 19-26. 3. *Тоффлер О.* Третья волна. – М., 2000. – 764 с. 4. *Новые информационные технологии и судьбы рационализма в современной культуре.* Круглый стол // Вопросы философии. 2003. – № 12. – С. 3-24. 5. *Turkle S.* The Second Self. Computer and Human Spirit. The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, 2005 – 373 p. 6. *Davis J. E.* Introduction: Social Change and the Problem of Identity // *Identity and Social Change* / Ed. by J.E. Davis. New Brunswick. L.: – 2000. – 217 p.

Поступила в редколлегию 06.12.2012.

УДК 141.7

Антропологическое измерение социокультурной реальности общества знаний / Штанько В.И. // Вісник НТУ «ХПІ». Серія: Актуальні проблеми розвитку українського суспільства. – Харків: НТУ «ХПІ», 2013. – № 6(980). – С. 100-108. Бібліогр.: 6 назв.

Аналізується вплив сучасних інформаційних комп'ютерних технологій і глобального інформаційного простору на розуміння соціокультурної реальності та на особливості існування людини в цій реальності. Особлива увага приділяється аналізу проблеми формування «кліпової» свідомості та конструювання ідентичності «Я» у віртуальній реальності.

Ключові слова: суспільство знань, соціокультурна реальність, віртуальна реальність, «кліпова» свідомість, ідентичність.

Influence of modern information computer technologies and global information space on understanding of socio-culture reality and feature of human being in this reality is considered in this article. The special attention is paid on analysis of the problem of forming of “clip” consciousness, features of communication and construction of identity “I” in virtual reality.

Keywords: knowledge society, socio-cultural reality, virtual reality, “clip” consciousness, identity.