

комплексного изучения / В.П. Казначеев, Е.А. Спирин. – Новосибирское книжное издательство, 1991. – 303 с. 5. Крымский С.Б. Контуры духовности: новые контексты идентификации / С.Б. Крымский/ С.Б. Крымский // Вопросы философии – 1992. – 112 с. 6. Мертон Э. Введение в теософию. Тонкие планы/ Э. Мертон. – М.: Издательство «Велигор», 1998. – 225 с. 7. Шинкарук В.І. Поняття культури. Філософські аспекти/ В.І. Шинкарук // Феномен української культури: методологічні засади осмислення. – К., 1996. – С. 8 – 62. 8. Ярцев В.В. Мир души/ В.В. Ярцев – Омск: Книжное издательство, 1999. – 304 с.

*Дзьобань О.П.  
м. Харків, Україна*

## **ТРАНСФОРМАЦІЯ ВІДПОВІДАЛЬНОСТІ ОСОБИСТОСТІ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ**

Одна з особливостей початку ХХІ ст. полягає в тому, що світовідчуття людини й обумовлена ним її поведінка, а також зростання ролі творчого потенціалу у всіх сферах життєдіяльності суспільства в чималому ступені визначається інтенсивним поширенням новітніх інформаційних і телекомунікаційних технологій. Особлива роль належить повсюдному застосуванню персональних комп'ютерів і віртуальних технологій, що дозволяє їх користувачам працювати вдома з одночасним задоволенням їхніх особистих інтересів, індивідуалізуючи тим самим саме суспільство.

Характер впливу віртуальної культури на світовідчуття людини та її соціально-відповідальна поведінка є амбівалентними, що в умовах динамічного інформаційного суспільства змушує людей адаптувати власну поведінку й сприйняття до швидко мінливих умов життя.

Ціннісне ядро світовідчуття людини використовує віртуальну культуру як засіб самореалізації людського «Я», дозволяючи індивіду проявити свою свободу у створенні можливих «світів», у творчості нових форм, націлених на творення або руйнування самого індивіда та соціуму, у розгортанні його потенціалу.

Зараз людина на основі підсистеми віртуальної культури генерує різного типу уявні нові світи, деякі з них можуть перетворитися на реальні світи на практиці. Саме такого роду трансформація уявних світів у дійсні викликає зміни в суспільстві та способі життя, здатні призвести до кардинальних змін в історії людства. Це вимагає наявності того або іншого обсягу віртуальної інформації, що розкриває перспективи буття суспільства й індивіда, і тому віртуальна реальність як підсистема культури являє собою невичерпний резервуар віртуальних форм майбутньої соціальної практики.

Важливо усвідомити, що нова форма індивідуального і соціального буття, пов'язаного з інформатизацією, «мережевізацією» й віртуалізацією людської життєдіяльності, окрім багатьох позитивних моментів має й серйозні недоліки. Головний з них полягає у тому, що неминуче виникаючий дефіцит часу знижує інтенсивність, або взагалі елімінує культуротворчу відповідальну діяльність людини. Крім численних можливостей і свободи для спілкування, роботи, навчання, що надаються індивіду комп'ютерною соціальною мережею, існує і свобода від зобов'язань, від відповідальності за своє життя і життя рідних, свобода від тягаря буття, від необхідності приймати важливі рішення, творчо перетворювати навколишню дійсність.

Індивідуальна свідомість, потрапляючи в інформаційний світ, виявляється як би в дзеркальній залі, стіни, підлога і стеля якої відображають один одного і зовнішні впливи настільки химерно, нескінченно й різноманітно, що позбавляють спостерігача почуття реальності і, відповідно, цілої низки інших пов'язаних з цим почуттям якостей (Я. Кривошапка), включаючи відповідальність. Людина починає співвідносити себе вже не з реальністю, а переважно (і в цьому полягає якісна відмінність інформаційного світу від звичайної ситуації) з домінуючими в її оточенні думками про цю реальність.

В сучасних умовах яскраво проявляється такий негативний соціокультурний наслідок впливу сучасних інформаційних технологій, як формування у людини безвілля й безвідповідальності. Приховане відчуття індивідуальною свідомістю принаймні неповної реальності сконструйованої для неї й навколишнього світу веде до виникнення специфічного «полегшеного» типу поведінки. Тут до сучасної людини може бути застосований вдало знайдений братами Стругацькими термін «людина граюча». Для цього типу характерно, щонайменше, неповне усвідомлення межі між реальним і уявним світом і, відповідно, відсутність чітких уявлень про причинно-наслідкові зв'язки, у тому числі по відношенню до результатів власної діяльності. Саме такого роду ігрове ставлення до результатів своєї діяльності лежить в основі безвідповідального й інфантильного сприйняття навколишнього світу, що виявляється небезпечним як для самої людини, так і для всього соціуму.

Дослідники інформаційної культури спільно з психологами відзначають негативні наслідки доповнення справжнього існування нашого сучасника віртуально-міфологічною реальністю, серед яких – Інтернет-залежність, інфантилізм, неможливість справжньої соціалізації, несформованість ціннісного (наукового, філософського, релігійного) світобачення, низький рівень самоконтролю. Занурений у мережеву комунікацію, «інтерактивний суб'єкт» байдуже ретранслює у величезній кількості коментарі, картинки, повідомлення, втрачаючи суб'єктність як таку.

Можна впевнено сказати, що, перебуваючи у соціальній мережі, індивід не прагне до самовдосконалення, а прагне своєї нескінченної й безвідповідальної репродукції у безлічі образів, при цьому ідея постійно перебувати в он-лайні нерідко починає домінувати в його свідомості, що є ознакою психологічної залежності. Крім того, глобальний характер поширення нової форми міжособистісної взаємодії, яка зачіпає практично кожну людину, включаючи технофобів, інтелектуальну еліту, літніх людей, не знімає загрози культурного розриву між тими, хто перебуває в комп'ютерних соціальних мережах і тими, хто ще не є їх користувачем.

Будучи анонімно представленим у просторі соціальної мережі, користувач відчуває почуття захищеності, причому не стільки від сторонніх поглядів і небажаних контактів, скільки від відповідальності за свої дії, які можуть мати реальні наслідки за межами дигітального буття, що, в цілому, позначається на стилі його поведінки. Якщо згадати М. Бахтіна з його персоналістським принципом «особистого підпису», який ув'язує буття від першої особи з принципом «не-алібі в бутті», то слід сказати, що в просторі мережі діє принцип, прямо протилежний бахтінській максимі: принцип «вічного алібі» й «відсутності особистого підпису». Тут усім заправляє не персональна відповідальність за сказане й зроблене, а анонімність і безвідповідальність.

Сучасна людина перестає відчувати себе «реальною» у фізичному й екзистенційному планах. Тілом і душею вона все більше існує у віртуальному просторі соціальних мереж, комп'ютерних ігор, форумів, блогів, ігноруючи світ повсякденності з його вимогами і цінностями. Об'єкти, смисли, образи, що мають аксіологічну значущість, сьогодні розташовуються не тільки у фізичному світі, але й у великій кількості присутні у сфері віртуального, що звільняє індивіда від турботи, обов'язку, відповідальності, моральних вимог. Як свідчать результати досліджень, крім науково-освітньої галузі, деякі сфери соціальної реальності – економіка, політика, мистецтво – також існують у відриві від початкових ідей та цілей. Суб'єкти цих сфер не займаються серйозними речами, не вирішують нагальних проблем, уникають відповідальності за свої дії, симулюючи образ ефективної, працездатної системи. Структура, зміст, функції, сенс діяльності соціальних інститутів у ХХІ столітті радикально змінилися, дані інституції масово виробляють образи, символічні цінності і знаки, а не конкретні дії, спрямовані на досягнення заявлених цілей, при цьому матеріальна основа соціальної реальності все частіше поступається місцем електронним практикам. Усе це дозволяє вести мову про втрату соціальними інститутами своєї онтологічної релевантності.

Таким чином, соціальна мережа є зручним місцем для презентації людиною будь-яких проектів свого «Я», задовольняє тягу і прагнення

до самовираження, надає абсолютні можливості позбутися від численних реальних соціальних ролей, і бути ким завгодно. Формуванням свого бажаного образу в цьому середовищі займаються практично всі, причому цей процес є перманентним, з тієї причини, що в сучасній культурі досконалі зразки і моделі, виступаючи для індивіда як орієнтири, безперервно руйнуються і не можуть бути скільки-небудь стійкими. Театралізація, як поширена модель поведінки в комп'ютерній соціальній мережі, має виражений негативний ефект: існує загроза формування полімерного суб'єкта, ознакою якого є синдром множинної персональності у повсякденному житті. Наслідком анонімності учасників електронного співтовариства нерідко є безвідповідальність і безкарність, коли користувач проявляє велику свободу висловлювань, передає недостовірну інформацію, провокує, ображає, вводить в оману співрозмовника, аж до вчинення злочинних дій мережевого переслідування і погроз.

*Дольская О.А.  
г. Харьков, Украина*

## **НУЖДАЕТСЯ ЛИ СОВЕСТЬ В МЕТАФОРЕ ГОЛОСА?**

Сегодня актуализируются мысли об ответственности, поступке, отношении к Другому. Формируется новое понимание духовности. В комплексе она отождествляется с гармонией и миролюбием, которые расцениваются как главные условия моего существования и существования Другого, принятия его способа жизни, взглядов, культуры. В контексте такого понимания духовности появляется необходимость в анализе таких философских категорий, как «ответственность», «дар», «прощение», «извинение», «слово», «между нами», «другой», «совесть».

По нашему мнению, особенную ценность и одновременно дефицит приобретают категории «совесть» и «слово». Для меня они находятся в онтологическо-онтической зависимости. Я попытаюсь это обосновать. Слово сегодня не имеет внутренней меры. Оно выступает как вес, которым, как на рынке, пытаются обвесить. Но если на рынке есть контрольные весы, то где найти контрольные весы для слов повседневного языка?

Рядом с категорией «слово» разворачивается дискурс категории «совесть». Слово связано с совестью, оба понятия влияют друг на друга: мы часто говорим «совесть молчит». Иногда я думаю, почему люди пытаются объяснить совесть, прибегая к метафоре голоса, слова? Здесь так и хочется привести пример восточной буддийской традиции о молчании Будды, когда человек задает ему сложные метафизические вопросы. Размышления о метафоре голоса в контексте молчания Будды обогащаются размышлениями о