

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Острозька академія»

Навчально-науковий інститут соціально-гуманітарного менеджменту

Кафедра філософії та культурного менеджменту

Кваліфікаційна робота
на здобуття освітнього ступеня магістра
на тему: «Цифрові технології та їх вплив на ціннісні
орієнтири соціуму»

Виконав студент 6 курсу, групи МК
Спеціальності Культурологія

Веремейчик Сергій Володимирович

Керівник – доктор філософських наук, професор,
Зайцев Микола Олександрович

Рецензент – _____

ЗМІСТ

| | |
|--|----|
| Вступ | 1 |
| Розділ 1. Становлення інформаційного суспільства. | 5 |
| 1.1. Інформаційне суспільство та його зв'язок із культурою постмодерну. | 5 |
| 1.2. Засоби масової інформації. | 16 |
| 1.3. Телебачення як стиль і образ епохи. | 23 |
| Висновки до першого розділу. | 30 |
| Розділ 2. Глобальна мережа та кіберкультура | 31 |
| 2.1. Віртуальна реальність та Інтернет. | 31 |
| 2.2. Культура кіберпанку. | 40 |
| 2.3. Гіпертекст і епоха Пост–Гутенберга. | 50 |
| Висновки до другого розділу. | 57 |
| Розділ 3. Трансформація аксіологічної шкали в умовах інформатизації суспільства | 58 |
| 3.1. Вплив віртуальної реальності на життя суспільства. | 58 |
| 3.2. Трансформація релігійних і моральних цінностей особистості в життєвому просторі інформаційного суспільства. | 65 |
| 3.3. Генезис нових цінностей в площині інформаційного суспільства. | 73 |
| Висновки до третього розділу. | 81 |
| Закоючення | 83 |
| Література | 85 |

ВСТУП

Обґрунтування актуальності дослідження теми. Останні десятиліття ХХ століття ознаменовані подіями, які істотно трансформували сучасну соціокультурну реальність. Йдеться про активне входження в життя суспільства новітніх інформаційних технологій, яке відбулося в результаті бурхливого розвитку електроніки; а також формування і поширення особливого типу менталітету і світовідчуття, концептуалізованих в ряді філософських, соціологічних, літературних і культурних теорій і широко відомих під загальною назвою «постмодернізм».

З середини 60-х років західні соціологи, культурологи і філософи активно обговорюють питання про входження найбільш розвинених країн в якісно іншу стадію суспільного розвитку, що характеризується ними як постіндустріальне або інформаційне суспільство, основним відмітним критерієм якого є визначальна роль інформаційних технологій у всіх сферах життя людини. Але якщо в 60-х роках уявлення про інформаційне суспільство мали скоріше характер футурологічних прогнозів, то в ході вдосконалення електронної техніки і цифрових технологій більшість передбачених теоретиками подій знайшли своє реальне втілення в сьогоденні, що виразилося в бурхливому розвитку засобів масової комунікації, особливо телебачення, в створенні і широкому поширенні персональних комп'ютерів, в побудові глобальних інформаційних мереж, в розвитку технологій віртуальної реальності та інших технологічних нововведеннях. Разом узяті, ці досягнення докорінно змінили життя суспільства, не тільки висуваючи на перший план інформаційну діяльність, тобто діяльність, пов'язану з виробництвом, споживанням, передачею і зберіганням інформації, а й ускладнюючи і перетворюючи світ так, що осмислювати його в рамках традиційних підходів стає все складніше.

Взагалі, інформаційні технології вже не можна розглядати як щось, що належить виключно світу техніки, тому що вони настільки глибоко проникли в життя людей, настільки впілися в саму тканину його повсякденного життя,

що виділити останнє із загального ідейно-культурного контексту вже неможливо.

Якісний стрибок в інформаційній індустрії переконливо свідчить про необхідність аналізу технологічних інновацій крізь призму ідеологічних змін. Ми вважаємо, що ці зміни найбільш адекватно відображені в постмодерністській філософії, завдання якої полягає не тільки в тому, щоб деконструювати основні категорії попередньої європейської філософської думки, а й у формуванні основних світоглядних принципів, які корелюють з типом світосприйняття, що поширюється в інформаційному суспільстві.

Враховуючи значне зростання кількості користувачів інформаційних технологій (так, у 2022 р. кількість користувачів Інтернету становить близько 4,95 млрд. осіб), а також вплив високих технологій, що постійно посилюється, на всі сторони життя сучасного суспільства, зростає необхідність аналізу інформаційних технологій як засобів трансформації традиційних цінностей людини.

Мета дослідження полягає в дослідженні впливу цифрових технологій на формування ціннісних орієнтирів соціуму.

Предметом дослідження є вплив цифровізації на аксіологічну шкалу соціуму.

Об'єктом дослідження є глобальна видозміна культурного поля соціуму в умовах стрімкого розвитку цифрових технологій.

Враховуючи недостатній ступінь розробленості розглянутої проблеми, досягнення заявленої мети пов'язане з вирішенням наступних **основних завдань**:

- показати зв'язок у становленні інформаційного суспільства із постмодерністською філософією;
- проілюструвати специфіку інформаційних технологій на сучасному, або, якщо бути точнішим, на постмодерному етапі розвитку суспільства;

- аргументовано показати, що постмодернізм по суті є світоглядом інформаційного суспільства;
- визначення причин та механізмів трансформації системи традиційних цінностей у інформаційному суспільстві.
- розкриття передумов трансформації системи традиційних цінностей у інформаційному суспільстві та визначення причинно-наслідкових зв'язків між передумовами та результатами трансформації.

Аналіз джерельної бази. Ступінь розвитку проблеми безпосередньо визначається наявністю у філософській літературі творів, які розкривають паралелі між постмодерністським світоглядом і технологічними інноваціями в інформаційній діяльності. Цьому питанню присвячений ряд досліджень, серед яких робота Ж-Ф. Ліотара «Стан постмодернізму» (1979), в якій вперше було оголошено про входження культури розвинених країн в епоху постмодерну. Проблема оцінки ролі і місця інформаційних технологій в сучасному суспільстві також вводиться в центр уваги інших представників постструктуралістської і постмодерністської думки, серед яких Ж. Бодріяр, Ж. Делез та Ф. Гваттарі, У. Еко, А. Крокер і Д. Кук та інші. Другу групу джерел складають праці соціологів Д. Белла, О. Тоффлера, А. Турейна та інших авторів теорії інформаційного суспільства, а також дослідження в області масової комунікації М. Маклюєна.

Дослідження спирається також на праці філософів, соціологів та культурологів, що займаються розробкою проблем трансформації традиційних цінностей, є теорії Ф. Ніцше, О. Шпенглера, Ж. Бодрійяра та інших.

Теоретико-методологічні засади дослідження. Дослідження інформаційних технологій як засобу трансформації ціннісних орієнтирів соціуму ґрунтується на використанні цілого комплексу філософських та загальнонаукових методів: принципів об'єктивності, загального зв'язку, протиріччя, методів порівняльного аналізу та синтезу, наукового

узагальнення. Вихідними методологічними ідеями дослідження є ризоматичний підхід Ж. Дельоза та Ф. Гваттарі, концепція «суспільства вистави» Г. Дебора та теорія комунікативної дії Ю. Хабермас. У роботі використовуються результати вітчизняних та зарубіжних досліджень у галузі філософії та соціології повсякденності, а також праці теоретиків інформаційного суспільства, передусім Е. Тоффлера.

Апробація роботи. Основні положення та висновки магістерської роботи були використані у повідомленнях та доповідях автора на наукових конференціях та семінарах, а також опубліковані у наукових статтях.

Структура роботи визначена метою, вирішенням поставлених завдань та логікою дослідження. Робота складається з вступу, трьох розділів, кожен з яких складається з трьох параграфів, висновків та списку використаної літератури (100 найменувань). Загальний обсяг 84 сторінок.

РОЗДІЛ 1. СТАНОВЛЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА.

1.1. Інформаційне суспільство та його зв'язок із культурою постмодерну.

Вагомим чинником для формування та розвитку інформаційного соціуму стала трансформація технологічного устрою у виробничій сфері. Найбільш адекватно дані зміни описуються теорією інформаційного суспільства, основу якої заклали такі мислителі, як: Д. Белл, Д. Рісман, А. Тоффлер та З. Бжезінський. Сам термін «постіндустріальне суспільство» народився в США – на рубежі п'ятдесятих – шістдесятих років. Його почав використовувати американський соціолог Деніел Белл в своїх лекціях, для характеристики нового етапу американського капіталізму. Спочатку термін постіндустріальне суспільство розглядалося тільки в раціоналістичних концепціях лінійного прогресу, економічного зростання і підвищення добробуту, пов'язаних з процесами технічної підтримки праці. Проте пізніше даний термін наповнюється новим змістом [8].

Відмінними рисами інформаційного суспільства є масове поширення творчої та інтелектуальної праці, якісно збільшений обсяг і значення наукових знань і інформації, розвиток засобів зв'язку, переважання в структурі економіки сфери послуг, науки, освіти і культури над промисловістю і сільським господарством. Постіндустріальне суспільство починає розглядатися як якісно новий етап у розвитку не тільки Західного світу, а й усього людства [69]. У 70–80х роках концепція інформаційного суспільства розвивалася переважно як футурологічна і соціологічна теорія, що була покликана описати вплив новітніх інформаційних технологій на суспільство. Так, Д. Белл стверджує, що в найближче століття розвиток нового соціального порядку, заснованого на телекомунікаціях, набуде вирішального значення як для економічного і соціального життя, так і для способів виробництва знань, а також для характеру трудової діяльності

людини. Становлення інформаційного суспільства він пов'язує з розгортанням революції в організації та обробці інформації і знань, в якій комп'ютер буде відігравати центральну роль [9, с. 330]. Комп'ютер, на думку американського соціолога, став символом і в той же час матеріальним носієм технологічної революції – саме комп'ютер докорінно перетворює суспільство другої половини ХХ століття [9, с. 331]. Таким чином, ключова роль в новому суспільстві відводиться інформації та електронним засобам, які забезпечують технічну основу її використання й поширення. У зв'язку з цим набув поширення термін «інформаційне суспільство», в цілому дублюючи поняття «постіндустріальне суспільство», і використовується для позначення цивілізації, основою розвитку і існування якої є особлива субстанція під назвою «інформація», що має властивість взаємодії як з духовним, так і з матеріальним світом людини і тим самим визначає як соціально–культурне життя людини, так і його матеріальне буття.

Слід зазначити, що у теоретиків інформаційного суспільства немає єдиної думки щодо назви нового етапу – так для його характеристики поряд з поняттям «інформаційне суспільство» використовується досить широке коло епітетів: «надіндустріальна цивілізація», «наукове товариство», «телематичне суспільство», «технотронне суспільство». Але найчастіше для позначення нового суспільства використовуються терміни, що містять приставку. «пост». Так, У. Дайзард зазначає, що прагнення виразити суть нової інформаційної ери вилилося в цілий калейдоскоп визначень. Більшість цих епітетів зводиться до концепції «інформаційного суспільства», популяризованої гарвардським соціологом Д. Беллом. Загальне звучання даних термінів, на думку У. Дайзарда, пронизує якесь осіннє почуття в'янення, властиве нашому сторіччю – сенс кінця [19, с. 343–344].

Ідеологи інформаційного суспільства в своїх соціокультурних конструкціях пропонують особливе бачення історичного процесу, яке можна охарактеризувати як триступеневу концепцію. Вони стверджують, що суспільство проходить три стадії розвитку – аграрну або доіндустріальну,

індустріальну, постіндустріальну або інформаційну. Таким чином, міркуючи в рамках цієї парадигми, Тоффлер називає сучасну цивілізацію «суспільством третьої хвилі» [69].

Так чи інакше, найпоширенішими епітетами, використовуваними для позначення нового етапу суспільного розвитку, будуть «постіндустріальне суспільство» і «інформаційне суспільство». Виникає питання, яке з цих понять найбільш адекватно описує дійсність на рубежі третього тисячоліття, і якому з них віддати перевагу? Ми схильні вважати ці терміни близькими, якщо не тотожними за своїм змістом, оскільки постіндустріальне суспільство за своєю суттю є інформаційним, оскільки визначальною діяльністю в ньому є інформаційна активність [24].

Найбільш вдалим способом для визначення культурної реальності, що склалася з кінця 60-х років, на нашу думку, буде поняття «постмодерну», оскільки воно охоплює всі сфери і підсистеми сьогоденного суспільства. Ми схильні розглядати теорію постмодерну як одну з основних культурних доктрин, що виражає світогляд інформаційної ери соціуму. Адже значення цієї теорії для розуміння сутності інформаційного суспільства досить велика, оскільки вона дає ключ до розуміння аксіологічної основи цифрової культури. Виходячи з цього припущення, спробуємо порівняти постмодерністські тенденції в культурі з результатами поширення новітніх технологій, що характеризують інформаційне суспільство і відрізняють його від попередніх етапів розвитку суспільства.

Як правило, при описі постмодерністського суспільства розглядають зміни в культурі, що відбулися в останні десятиліття ХХ століття і в той же час залишають без уваги досягнення науково-технічного сектору. Або, в кращому випадку, розрізняють поняття «інформаційний» і «постмодерністський», відносячи перше до суспільного сектору, а друге – до культури, проводячи між ними штучну межу. Можливо, такі погляди пов'язані з почуттям несумісності постмодерністського світогляду, який відмовляє розуму в його претензіях на всемогутність, і теорією інформаційного

суспільства, що віддає фундаментальну роль інформаційної діяльності, яка неможлива без посередництва науки і техніки, тобто в результаті раціонального знання. Проте цього недостатньо щоб вважати постмодернізм антисциєнтичним. Вплив новітніх електронних технологій на життя суспільства і особистості настільки велике, що спроба абстрагуватися від них при розгляді будь-якої області дійсності кінця ХХ століття навряд чи виглядає розумною. Постмодернізм визнає технологічну природу сучасності, прагне осмислити і втілити її в своїх категоріях. Якщо ми звернемося до класичного твору Ж-Ф. Ліотара «Стан постмодернізму», то побачимо, що французький філософ пов'язує вступ суспільства в постмодерністський період з процесами всеохоплюючої інформатизації, що стало однією з причин зміни статусу пізнання і виникнення специфічного постмодерністського бачення світу [41, с. 14–23].

Розглянемо, де саме сходяться постмодерністська і інформаційні теорії, і на основі чого зможемо провести паралелі між ними. Для цього окреслимо специфіку триваючих змін в економіках розвинених західних країн в останні десятиліття. У виробничій сфері основні зміни в основному пов'язані з переходом від масового характеру виробництва до дрібносерійного – принцип стандартизації поступово витісняється принципом різноманітності. З технічної точки зору це стало можливим завдяки впровадженню новітніх комп'ютерних технологій. У свою чергу, успіх технологій, що руйнують єдиний підхід у виробничо-економічній сфері, багато в чому обумовлений прагненням людини вирватися з кайданів одноманітності, які породила механізація докомп'ютерного періоду. Масове виробництво і споживання, масове відтворення культурних стандартів і норм сприйняття дійсності, є вираженням примату цілого над конкретним, загального над індивідом. Такі установки характерні для індустріальної стадії, яка найбільш повно виражає ідеологію модерну як «великий проект» європейської культури. Багато хто вважає апофеозом сучасності табори Дахау і Освенціму, в якому були радикально усунені національні відмінності шляхом ліквідації самих націй,

але є й інша, не менш показова сторона модерністського проекту – усунення відмінностей між людьми під впливом масових технологій.

Представимо, що одночасно прокидаються мільйони людей, і залишають свої квартири, їдуть в переповненому транспорті з передмістя до місця роботи, де їх чекає рутинна механічна праця. Відпрацювавши відведені години, вони одночасно повертаються в свої типові квартири, де проводять своє дозвілля, читаючи ті ж газети і дивлячись ті ж телепередачі, пропоновані індустрією бездумного проведення часу. Практично в один момент зі своїми сусідами вони вимикають світло в кімнатах, і їх наступний день буде мало чим відрізнятися від попереднього. Людина не тільки не встигає побути наодинці з собою, як колись сказав Г. Маркузе, але й взагалі можливості бути самим собою [50, с. 40]. Це ціна заміни індивідуальних цінностей загальними ідеями, які при використанні промислових технологій перетворюють пригнічують особистість.

Теоретики інформаційного суспільства бачать можливість подолання такої ситуації в розвитку технологій, переважно електронних. Таким чином, резерви гуманізації техніки, на їхню думку, слід шукати в розгортанні самого технічного прогресу. Тільки з розвитком комп'ютерних технологій з'явилася можливість відійти від масовості виробництва – виробництво стало більш гнучким і спрямованим на задоволення найрізноманітніших потреб. Але, в той же час, не надто коректно було б пов'язувати перехід до нового історичного періоду тільки з науково-технічними досягненнями. В цьому випадку ми зайняли позицію технократії, яка йде врозріз з постмодерністським світоглядом, оскільки вона стверджує пріоритет однієї сфери над усіма іншими. Міркуючи в цьому ключі, Тоффлер підкреслював, що демасифікація виробництва відбувається паралельно зі встановленням нових стилів роботи, нових цінностей, нового різноманіття, і ці зміни не обмежуються економічною сферою, вони носять глобальний характер, проникаючи в усі сфери життя людей. На його думку, зміни в неекономічних сферах допоможуть визначити, що відбувається в економічній сфері [68,

с. 258]. Мабуть, саме Тоффлер був найглибшим мислителем плеяди теоретиків інформаційного суспільства; саме він підкреслив масштаби змін в суспільстві в кінці ХХ століття, вивівши їх далеко за межі технічних і телекомунікаційних інновацій. «Все частіше, – зазначав він, – люди усвідомлюють, що навколо нас формується нова культура. І справа тут не тільки в комп'ютерах... Це нові установки по відношенню до праці, статі, нації, дозвілля, влади і так далі» [68, с. 286]. Таким чином, можна зробити висновок, що перетворення у виробничо–економічній та науково–технічній сферах слід описувати в контексті загальнокультурних змін, що відбуваються в останні десятиліття ХХ століття, тобто виходячи з реалій постмодерністської культури та особливостей постмодерністського світогляду.

Для того щоб отримати цілісну картину суспільства під назвою постіндустріальне або інформаційне, спробуємо охарактеризувати його з точки зору постмодерністської філософії. Виходимо з того, що основними категоріями, що описують реальність постмодернізму, є плюралізм, децентрування, невизначеність, фрагментарність, мінливість, контекстуальність. Розглянемо, які реальні процеси в суспільстві «третьої хвилі» можна описати за допомогою даних понять.

Принципи плюралізму, децентрації та фрагментації, які є визначальними для постмодернізму, виражаються насамперед в ствердженні різноманітності як головного лейтмотиву інформаційного суспільства. Якщо говорити про економіку, то різноманітність виявляється не тільки в видах обладнання, асортименті продукції та видах послуг, але й в необхідності широкого спектру різних професій. Причому працівник «третьої хвилі» милиться вже не як придатак конвеєра, який може бути замінений як запчастина, а як різнобічна, винахідлива, ініціативна особистість. Як справедливо зазначав Тоффлер, якщо технології другої хвилі сприяли однорідності, то технологія третьої хвилі забезпечує соціальне різноманіття [68, с. 258]. Утвердження різноманітності як фундаментальної основи

гарантує плюралізм, тобто рівне існування найрізноманітніших позицій, а інформаційне суспільство створює певні умови для реалізації цього постмодерністського принципу. Нерозривно пов'язаний з принципом плюралізму принцип децентрації, втілення якого ми можемо знайти і в інформаційному суспільстві, адже останнє фактично позбавлене того єдиного і фундаментального центру, навколо якого обертається все суспільне життя епохи модерну. Як зазначає соціолог-постмодерніст З. Бауман, час кабінетів начальства, в якому народжувалися всеосяжні плани, в ім'я яких від кожного можна вимагати послуху і координації дій, відходить в минуле разом з сучасною епохою. Світ вже не можна моделювати як об'єкт управління, розглядати з висоти столу генерального директора [7].

Принцип єдиноначальності, який символізував епоху модерну, стає неактуальним в інформаційному суспільстві. Тут слід зазначити, що поряд з процесами децентралізації та диференціації в сучасному суспільстві існують і інтеграційні тенденції. Таким чином, відбуваються процеси економічної інтеграції та формування наднаціональних економічних і силових структур. Але, інтеграція в епоху постіндустріалізму не передбачає домінування центру, в даному випадку мова йде скоріше про своєрідну координацію, метою якої є успішне функціонування і розвиток складових частин. Таким чином, в інформаційному суспільстві «третьої хвилі» відбуваються постмодерністські процеси децентрації, але ніяк не анархії, оскільки децентралізовані частини не намагаються виокремити, а навпаки, прагнуть до спільної діяльності, але вже з урахуванням індивідуальних, вихідних особливостей.

Принципи плюралізму і децентрації впливають із загального постмодерністського ставлення до неприйняття панування цілого над індивідом. Принцип роздробленості заснований на такому ж ставленні. В цілому його зміст зводиться до твердження, що універсальний світ сучасності розпався на незліченні різноманітні фрагменти, і в цій строкатій мозаїці вже неможливо виділити щось абсолютне. Як зазначає Бауман: «Що найбільш

характерно для наших днів, так це раптова популярність множини ... Сьогодні ми живемо проектами, а не Проектом» [7, с. 73].

Соціальна структура суспільства також дефрагментована, монолітні класи розпадаються на рухливі соціальні групи, з якими індивід вже не ідентифікує себе. Якщо ще 30-50 років тому життєвий шлях людини і діапазон його соціальних зв'язків визначалися в першу чергу тим, до якого класу або соціального прошарку він належить, і тільки по-друге – його особистими здібностями, то «багатовимірна людина» інформаційного суспільства може вибирати і будувати на свій розсуд відносини, в які він вступає з іншими людьми, тим самим, останні все менше сліпо домінують над ним, як це було в епоху модерну [37]. У наш час мало хто сумнівається в штучності і поверховості будь-яких стереотипів, як влучно зазначив М. Турньє, «уніформа виходить з моди» [70, с. 98]. Що стосується проблеми расових і міжетнічних відносин, то Тоффлер стверджує, що жодна расова або етнічна група, релігія або національність не мають монополії на привілейоване становище в світі: майбутнє не належить жодній расі, а біла інтерлюдія буде замінена «технокольоровим майбутнім» [68, с. 280-286]. Немає місця в сучасному суспільстві і загальному визнанню індивідів – по суті, справа в тому, що вузькі групи людей визнають власних геніїв. Ототожнення з великими іменами, героями сучасної історії, стає все складніше і менш доречним.

Соціальна дефрагментація нерозривно пов'язана з утвердженням фрагментованого, децентрованого способу мислення: постіндустріальне суспільство відходить від лещат всеохоплюючих універсалій. Тут доречно провести аналогію з характеристикою культури інформаційного суспільства як бліп-культури. За словами Тоффлера, замість довгих «ниток» ідей, пов'язаних між собою, в сучасному світі ми маємо справу з новими образами і уявленнями – «бліпами» інформації: короткими повідомленнями, оголошеннями, командами, заголовками новин, уривками з пісні або вірша, колажами тощо. Які не узгоджуються зі схемами і не піддаються класифікації

– частково тому, що не вписуються в старі категорії, оскільки вони мають дивну, текучу, незв'язну форму. Тоффлер вважає, що зіткнувшись з бліпами, люди «третьої хвилі» відчують себе вільніше, так як не намагаються втиснути нові дані в стандартні категорії і рамки «другої хвилі» або просто запозичити готову ідеальну модель реальності. Замість цього вони хочуть влаштувати все по-своєму, знову і знову придумуючи прийнятні для себе моделі, які несуть важкий тягар, але в той же час відкривають великі можливості для розвитку індивідуальності, демасифікації особистості і культури [69, с. 99].

Входження роздробленості в життя сучасного суспільства також пов'язане з виникненням контркультури. Як зазначає Етціоні, рух контркультури ще більше підірвало раціональне мислення і легітимізацію головного проекту, піднісши до рівня чесноти психологічне задоволення від дрібної праці, скромного споживання, відкритих відносин з іншими людьми, природою і самим собою, відносин, не вимірних речами. Справжнє зростання, на його думку, слід бачити не в економіці, а в гармонійних відносинах між людьми і більш глибокому розумінні себе та оточуючих [87]. Контркультура, яких би форм вона не прийняла – «дітей квітів», наркокультури, «комун», релігійних культів – знаходить себе в прямому задоволенні, у вільному прояві імпульсів, в ірраціональному або ірраціональному поведінці, в турботі про особисті, а не продуктивні потреби [87, с. 303]. У суспільстві кінця ХХ століття взагалі немає єдиної культури – існує безліч різних культур, що свідчить про фрагментарну структуру сучасного суспільства. Стан речей такий, що колись маргінальні субкультури виходять на передній план: виникає парадоксальна ситуація – меншини, будь то національні, сексуальні, релігійні в їх сукупності, в більшості. Така ситуація свідчить про те, що світ стає ближче до людини: останній вже не потрібно підлаштовувати свою індивідуальність під загальну ідею, він може повноцінно жити власним життям, вибираючи свій фрагмент культурного простору, не озираючись на загальноприйняті стереотипи. Строго кажучи, з

точки зору стороннього спостерігача світ фрагментарний, але з точки зору того хто безпосередньо входить в цей фрагмент, світ виглядає досить цілісним, тому що найчастіше з усього різноманіття дійсності, тільки його світ, його фрагмент, його власна «контркультура», за межі якої йому не судилося вирватися, не тому, що це в принципі неможливо, а тому, що поза цим немає нічого значущого. Примітно, що провідні теоретики постструктуралізму Ж. Дельоз і Ф. Гваттарі, вивчаючи специфіку проявів маргінальності, також прийшли до висновку, що в сучасному суспільстві спостерігається тенденція до розколу макроскопічних соціальних утворень з усталеними і певними культурними стереотипами на невеликі групи зі своєю локальною культурою і маргінальним світоглядом. Французькі мислителі називали такі мікрогрупи «племенами» зі своєю «племінною психологією», які в цілому формують інтегровану на рівні «групової солідарності» «племінну культуру». Постульований філософами «новий трайбалізм» є ще одним підтвердженням реальності процесів культурної роздробленості в постіндустріальному суспільстві.

Безсумнівно, телекомунікаційні електронні технології відіграють особливу роль у формуванні такої фрагментованої культури. Саме вони створюють технічну можливість для створення наднасиченого інформаційного поля, яке практично скрізь оточує сучасну людину, але, при всій своїй повсюдності, його вплив досить вибіркового та цілеспрямованого. У постіндустріальному суспільстві спостерігається відхід від централізованого поширення інформації, що проявляється в розвитку телебачення в бік збільшення кількості каналів, адресованих різним аудиторіям, а також поширенні кабельного і супутникового телевізійного мовлення. Практично необмежені можливості доступу до інформації надає глобальна мережа Інтернет. Вплив інформаційних технологій на роздробленість суспільства на безліч різних малих груп полягає в тому, що завдяки їм людина може опинитися в «фрагменті» найбільш цікавого для нього інформаційного простору. Якщо телебачення – це одностороння система зв'язку, то мережеві

комп'ютерні технології дають можливість двостороннього, інтерактивного спілкування людей в режимі реального часу. У зв'язку з цим можна відзначити амбівалентність ситуації, що склалася: з одного боку, індивіду забезпечується потенційно необмежене коло спілкування та обміном інформацією, а з іншого боку, це коло замикається в досить вузький, але в той же час і найближчий до цієї людини сектор. З'являються реальні можливості для вільного вибору бажаного кола інтересів і спілкування, а завдяки індивідуальному доступу до інформаційної мережі нейтралізується вплив середовища «номінальних» груп, в які індивід включений і змушений, так чи інакше, підлаштовуватися під прийняті в них поведінкові норми.

Завершуючи розгляд проблеми фрагментації в постіндустріальному суспільстві, слід зазначити, що поряд з процесами дефрагментації спостерігаються тенденції до так званого «стирання меж» між колись протилежними сутностями. Таким чином, стираються не тільки кордони, що розділяють класи, раси, нації і держави, а й змінюються межі між реальним і віртуальним буттям. Також змінюються специфічні моделі гендерної ідентичності – це проявляється не тільки в феміністичних тенденціях, але й в новому ставленні до гендерної ідентифікації. На перший погляд може здатися, що «розмиття ліній» суперечить фрагментарності, що ці два напрямки протилежні по духу і взаємовиключні один одному. Так, безсумнівно, фрагментація передбачає утворення нових кордонів, але з утворенням нових, старі, переважно штучні межі стираються [6, с. 187-204]. Таким чином, мова йде лише про інший спосіб організації реальності, який не нав'язує дійсності сітку бінарних опозицій, таких як істина/брехня, річ/знак, чоловік/жінка, норма/відхилення тощо.

Постмодерністська культура характеризується особливим ставленням до гри як до специфічної людської діяльності, адже саме свобода «мовних ігор» є основою постмодерністського світогляду. Технології інформаційного суспільства дозволяють розширити входження ігрового принципу в діяльність людини. У постіндустріальному суспільстві раптом втілюються

ідеї Г. Маркузе про те, що «принцип продуктивності» повинен бути замінений «принципом задоволення» [50, с. 40].

Науково–технічна революція поставила питання про використання технологій, адже наслідки їх необдуманого застосування стали загрожувати існуванню самого людства. Ще в 1964 році Г. Маркузе зауважив, що дотримуватися концепції «нейтралітету» техніки вже неможливо, так як технологія як така вже не мрже бути ізольована від її використання [49]. У зв'язку з цим до сімдесятих років виникла необхідність в новій ідеології, яка могла б захистити людину від придушення силою техніки, яка, зауважимо, іноді буває більш ефективною ніж сила терору, таку ідеологію міг запропонувати тільки постмодерністський світогляд.

Коли М. Фуко заявив про «смерть людини» – теоретичну смерть, – він висловив ідею закінчення певного періоду, яка показала нам образ сучасної людини [74]. Зараз формується новий образ людини з певною «постмодерністською чуттєвістю» – особливим, плюралістичним ставленням до світу, яка уникає надмірного узагальнення і диктату тоталітарних істин. Це не надлюдина і не остання людина – вона просто інша. І світогляд якої саме і покликана описати постмодерністська філософія. Таким чином, науково-технічні досягнення кінця другого тисячоліття, нерозривно пов'язані зі змінами в культурі в цілому, вони формують новий образ дійсності, утвердження якого дозволяє говорити про сьогорнішнє суспільство не тільки як про інформаційне, але і як про постмодерністське.

1.2. Засоби масової інформації.

Продовжуючи розглядати інформаційний простір постмодерністського суспільства в рамках підходу, який проголошує генетичний взаємозв'язок ідеологічних і технологічних явищ, варто проаналізувати засоби масової інформації. Саме засоби масової інформації є тим інструментом, за допомогою якого формується світоглядний текст епохи постмодерну і створюється той специфічний образ світу, який характеризується як

інформаційне суспільство.

Особливий статус засобів масової інформації в сучасному суспільстві закріплений в понятті «четверта влада». Насправді ситуація розвивається дещо інакше: це не поява нового інституту влади, а трансформація старих під впливом новітніх інформаційних технологій. У наш час влада – це не просто політичні та адміністративні структури, а швидше технологічний гібрид, який розкривається в «фатальному союзі влади і знаку» [97, с. 73]. Причому знак постає вже як симулякр, так як поєднує в собі і означуване, і сигніфікатор. Така модифікація владних відносин породжує нові форми суспільного буття, назва яких – симуляції. Коли Бодрійяр вперше поєднав поняття влади і симулякр, йому дісталася соціально-політична реальність, в якій існує постмодерністська культура інформаційного суспільства. Нові види інформаційної комунікації, пов'язані з перебудовою знакової системи, докорінно змінили спосіб реалізації владних установок, де моделювання є фундаментальною діяльністю. Такий стан речей підтверджується багатьма фактами щодо виборчих технологій, висвітлення військових, національних та інших конфліктів, створення іміджу влади та інших стратегій, що реалізуються за допомогою індустрії ЗМІ. Ситуація така, що засоби масової інформації фактично перестають відображати дійсність, вони самі створюють образи і симулякри, які фактично визначають реальність нашої культури, або ж використовуючи термінологію Бодрійяра, гіперреальність, в якій відбувається симуляція комунікацій і яка виявляється більш реальною, ніж сама реальність.

«Гіперреальність» Бодрійяра за своєю суттю близька до більш звичного поняття «віртуальна реальність», що розуміється в даному випадку як інформаційне середовище, створюване іміджевими технологіями засобів масової інформації та комунікації, а також такими суміжними практиками, як реклама і мода [13]. Причому це віртуальне середовище слід розглядати не просто як сукупність текстів, а як специфічну форму дискурсу постмодерністської культури. Ми будемо використовувати поняття дискурсу в

тому сенсі, в якому його дав провідний теоретик постструктуралістської думки Мішель Фуко. У його роботах дискурс – це соціально обумовлена система мови і дії, яка включає в себе різні форми мовних висловлювань, а також способи і правила обґрунтування цих висловлювань, прийняті в конкретному соціокультурному просторі і засновані на домінуючих владних відносинах. Таким чином, в понятті дискурсу фіксується нероздільність Тексту, Техніки і Влади.

Проголошене Бодрійяром «зникнення реальності» в епоху постмодернізму можна проілюструвати на прикладі механізмів висвітлення політичних подій на рубежі другого тисячоліття. На особливу увагу заслуговують інформаційні битви, що спалахнули навколо війни 90х років. Їх відображення в засобах масової інформації набуло таких форм, що практично неможливо було реконструювати дії, які насправді відбуваються. Війна, що була пропущена через фільтри індустрії мас-медіа перетворилася в тотальну симуляцію, щось на зразок софістського диспуту, віртуального фехтування, в якому учасники зовсім не стурбовані досягненням істини, через її відсутність, а також не прагнуть ні в чому переконати один одного, оскільки розуміють, що це неможливо. Мета тут полягає у тому, щоб будь-якими шляхами створити видимість досягнення поставлених завдань, чи, точніше, заявлених завдань, а потім створити видимість переконання глядачів, тих кого називають «громадськість». І досягнення цієї видимості здійснюється не тільки і не стільки за допомогою дії ракет і літаків, як за допомогою текстів, що промовляються з екранів телевізорів та шпальт газет – війну намагаються виграти тими самими засобами, що й вибіркві кампанії. Перемоги отримані в реальності набувають онтологічного статусу тільки після того, як вони «відображаються» в засобах масової інформації, і в той же час, сам по собі факт висвітлення події утворює в реальності вигадану подію, незалежно від того, чи відбувалася вона насправді. Навіщо збивати літаки, якщо про це можна просто повідомити. І якщо виходити з того, що образ війни формується інформацією, яка існує в рамках певних дискурсивних практик,

сформованих різними культурними традиціями, то неминуче виникає запаморочлива прірва, в якій війна стає «річчю в собі», недоступною для об'єктивного розуміння [11]. А враховуючи, що в інформаційному суспільстві сам факт війни намагаються виключити з універсуму соціального буття, підміняючи інкриміноване слово поняттями «миротворча акція» чи «захист демократії», то боротьба проти неї стає аморальною [5]. Чи не надто багато містифікацій та симуляцій прикривають смерть одних, і водночас спокушають на вбивство інших? Виходить, нескінченність інтерпретацій обертається безмежністю зла? І через скільки рівнів симуляції потрібно пропустити війну, щоб перетворити її на віртуальне дійство, пікіровку симулякрів? Ця низка риторичних питань лише фіксує глибину проблеми злиття іміджевих технологій індустрії мас-медіа та мілітарної політики.

Ефективний спосіб вирватися з кайданів інформаційного суспільства та постмодерністської практики полягає в специфічному постмодерністському способі сприйняття реальності – іронії. Можливо, саме іронічне ставлення до того, що відбувається допоможе захистити індивіда від «ілюзії очевидності», створеної цим диспозитивом влади-інформації. В даному контексті іронію слід розуміти як суто особисту, індивідуальну практику – це те що Фуко називав «техніка себе», «догляд за собою» [73]. Тільки озброївшись іронією можна жити в просторі симуляції і не перетворюватися в симулякр. Тільки так можна знайти свій, особистий стиль існування, відмінний від нав'язливо запропонованої нам постмодерністським суспільством «різнорідної однаковості». Набоков якось сказав, що сміх – це самий вбивчий засіб проти диктатури. Слідуючи його логіці, іронія може бути оголошена в деякому роді панацеєю від цинічних спроб влади епохи постмодерну реалізувала по суті модерністські цілі, використовуючи при цьому постмодерністські методи.

Говорячи про засоби масової інформації, ми не можемо пройти повз такого виду інформаційної діяльності, як реклама. Реклама не є новим винаходом, але саме інформаційні технології другої половини ХХ століття забезпечили їй привілейовану роль, яку вона займає в постмодерністській

культури інформаційного суспільства. Можна стверджувати, що за допомогою реклами наше суспільство дивиться на себе і засвоює власний образ, і цей образ не заснований на схожості, а виступає в ролі симулякру. Таким чином реклама – це не що інше, як симуляція. Будучи багатограним утворенням, воно містить в собі кілька сторін і рівнів моделювання. Розглянемо деякі з них.

Отже реклама – це симулякр через те, що в ній зливається річ і інформація. Реклама – це не тільки «дискурс про речі», а й «дискурсивна річ». Його не слід розглядати як інформаційний придаток до світу товарів, скоріше це «функціональний вінець» системи речей, «світ непотрібного, несуттєвого, світ чистої конотації» [14, с. 136]. І цей світ, який спочатку призначений для передачі характеристик конкретного товару, перестає відповідати своєму завданню і «формує ідеальний, особливо показовий об'єкт системи речей», тим самим набуваючи фізичності і досягаючи віртуального існування [14, с. 136]. Реклама, будучи знаковою системою, джерелом формування якої є симуляція, проходить в своєму розвитку кілька етапів.

На першому, самому тривіальному етапі розвитку, реклама несе в собі лише достовірну або не зовсім достовірну інформацію про річ з метою забезпечення її продажу. Тут між повідомленням про суб'єкт, що міститься в рекламі, і самим рекламованим об'єктом можна встановити взаємозв'язок відповідності: наскільки він виконується настільки і «правдива» реклама. Зрозуміло, що реклама на цьому етапі віддалена від предмета, між ними завжди є розрив.

На наступному, більш високому етапі розвитку, реклама починає створювати образ речі, тобто наділяти її якостями, не притаманними їй спочатку, або, використовуючи певні прийоми, конструюючи особливе середовище, атмосферу, в яку занурюється річ. Останній перестає бути просто предметом, пропонованим потенційному покупцеві. Він перетворюється в своєрідний символ, з яким пов'язане те чи інше почуття, поведінка, бажання. Так створюються товарні знаки, які стали більш

значущими, ніж самі речі.

Але на цьому перетворення реклами не закінчується – випущені симулякри розриваються далі – і реклама набуває власного онтологічного статусу, стає внутрішньо цінною. Тобто ми починаємо оцінювати рекламу не з точки зору того, як вона представляє товар, а як самостійний витвір мистецтва. Це відбувається тоді коли ми дивимося рекламу так, ніби це короткометражний фільм або картина, зовсім забуваючи про товари і покупки. Відповідно знак, за яким вона колись була, стає референтом, що вимагає оцінки і співвіднесення. Але, якими б абстрактними ми не були від репрезентативної складової реклами, повністю усунути її навіть на цьому «просунутому» етапі символічного розвитку не вдасться. Тут повною мірою проявляється тавтологія реклами як знакової системи, адже, як зазначав Бодрійяр, будь-яка рекламна вивіска вказує не тільки на товар, але і на себе в якості реклами [7, с. 151]. Таким чином, реклама поступово роздвоюється, все ще залишаючись знаком товару-референта, але вже стаючи референтом і товаром.

Перейдемо до розгляду інших аспектів рекламних технологій, вказавши на їх симулятивний характер. Особливу увагу слід приділити феномену симуляції догляду за людиною. У рекламі нас підкорюють не слова і образи, а турбота, з якою до нас звертаються, щось показують, піклуються про нас. Причому ця опіка носить персоніфікований, індивідуальний характер, адже реклама створює ілюзію, що спрямована саме на мене, саме я є єдиним і унікальним, гідним її уваги. Якою б широкою не була сфера застосування рекламної продукції, людина завжди залишається з нею наодинці, і в цих відносинах є щось суто особисте, інтимне.

Ще однією причиною, чому реклама є симуляцією, є ілюзія почуття спільності, яке вона несе. Коли індивід купує рекламований товар, він купує не саму річ, а скоріше спосіб життя, з яким вона пов'язана в рекламі. Оформляючи акт купівлі-продажу, споживач «віртуально» приєднується до тієї чи іншої соціальної категорії, і неважливо, наскільки він далекий від неї

насправді. Примітно, що способи реалізації такої стратегії містять парадоксальне поєднання індивідуального характеру і колективної функції реклами. В результаті такої амбівалентності споживач індивідуально купує той же товар, що й інші споживачі, тобто реалізуючи своє бажання виділитися з маси, він стає таким як і всі інші, зливаючись в ідентичності з тією чи іншою аморфною соціальною спільністю.

І останній пункт, який характеризує рекламу як симулякр, є фактором усунення реальності і пов'язаного з цим почуття фрустрації. При зіткненні з рекламними зображеннями індивіда переповнює бажання випробувати реальне, але це бажання в своїй не реалізації залишається лише боязкою спробою, неповним жестом – звідси і відчуття постійного хвилювання і стурбованості, що невинно супроводжує людину, включену в дискурс реклами. Як зазначав Бодрійяр, велика кількість рекламованих товарів завжди направлена на те, щоб не дати людині звернутися до реальності, щоб поступово підтримувати в ньому почуття провини шляхом постійного розчарування, щоб заблокувати його свідомість в стані мрійливого задоволення [7, с. 147]. Таким чином, розкривається специфічна роль рекламних вивісок – вказувати на відсутність того, що вони позначають.

Ідея відсутності, відсутності реального, що є лейтмотивом всієї творчості Бодрійяра в розглянутому контексті, може бути пов'язана з концепцією бажання, запропонованої Дельозом і Гваттарі. Вони визначали бажання через відсутність, недостатність реального об'єкту: «Дійсно, якщо в бажанні відсутній реальний об'єкт, то сама реальність бажання міститься в «сутності відсутності», яка виробляє «фантазматичний» об'єкт» [23, с. 18]. Вищою метою капіталізму, на їхню думку, є виробництво дефіциту у великих кількостях [11, с. 71]. Продовжуючи їх думку, можна відзначити, що реклама є найбільш ефективним механізмом розвитку цього дефіциту.

Рекламу таким чином слід розуміти не тільки як симуляцію реального, але і як машину бажання, що виробляє фантазми. Фантазм тут – це не що інше, як психічний стан, який охоплює людину при читанні рекламного

зображення, і супроводжується ілюзією індивідуальної свободи, ілюзією материнської турботи, ілюзією спільності, і, власне, ілюзією того, що йому чогось не вистачає. Симуляція іманентна самій природі реклами, і завдяки своїй дії остання виходить за межі інформаційного повідомлення і стає однією з міфологічних складових сьогоденного світогляду.

1.3. Телебачення як стиль і образ епохи.

В останні десятиліття ХХ століття телебачення займає особливе місце. З усіх культурних явищ ХХ століття воно, мабуть, найбільш повно і яскраво передає атмосферу інформаційної епохи. Як справедливо зауважили Артур Крокер і Девід Кук, «Телебачення – це не тільки технічний об'єкт, а й соціальний апарат, який проривається в суспільство як символічна культурна форма» [38, с. 268]. В даному випадку ми стикаємося з одним із найяскравіших явищ, що ілюструють переплетення технологічних, культурних та ідеологічних нововведень, які так характерні для останніх десятиліть ХХІ століття.

Слід зазначити, що теоретичний розгляд телебачення здійснив М. Маклюєном в 60–х роках, коли його технологічні можливості ще не були використані в повній мірі, через що багато висловлювань американського соціолога носили характер техно-пророцтв. Проте в даному контексті вкрай важливо запропонувати його розуміння телебачення в єдності його фізичної, фізіологічної, психологічної та соціокультурної складових, оскільки саме в цьому контексті можна зрозуміти образ провідної іміджевої техніки, «електронного стиліста» постмодерністського суспільства. Головна теза даного дослідження полягає в тому, що телебачення – це стиль і образ нашої епохи. Про генетичний зв'язок телевізійних технологій і постмодерністського світогляду свідчать такі одночасно притаманні їм риси явищ, як фрагментація, інтертекстуальність, симуляція, плюралізм. Нагадаємо, що фрагментація є ключовою ідеологічною характеристикою і способом організації постмодерністської культури. Що ж стосується телебачення, то

воно конкретизується в трьох проявах: мозаїці, серійності і дискретності. Розглянемо їх докладніше.

Мозаїка є невід'ємним способом побудови як телевізійних програм, так і самого телевізійного образу. Структура телевізійної програми, складеної з неоднорідних за своєю тематикою, якістю і тривалістю передач, говорить про її фрагментарі характеристики. На телебаченні, починаючи з 70-х років, на перший план вийшли мозаїка і колаж в різних втіленнях, будь то фрагментарність як прийом, «недбала» архітектоніка, різкі з'єднання метафори і документу, або суміш жанрів, тональностей тощо [47, с. 34] Як зазначав М. Маклюен, телевізійне зображення являє собою плоску двовимірну мозаїку, мозаїчну мережу кольорів і плям [47, с. 171]. Глядач, маючи справу з технікою, яка мозаїчно будує зображення, несвідомо нагадує художника, який збирає зображення з абстрактного набору точок [47, с. 170]. Як стверджували Дельоз і Гваттарі, коли ми стикаємося з електричним струмом, що виходить від телевізора, ми маємо справу зі спеціальними фігурами мови, які не мають нічого спільного ні з сигніфікатором, ні навіть із знаками як мінімальними елементами сигніфікатора – це не знаки, точніше не пояснюючі знаки, знаки - точки, це «шизи» або зовсім не «образні» потоки переривання [23 с. 72 -73]. Але при цьому фрагментована суть телесигналу не змінюється. Неявно вона перетікає в наше несвідоме, і в поєднанні з феєричною еkleктикою повідомлень, переданих «мозаїчним способом», сприяє формуванню відповідного образу світу роздробленої дійсності.

Серійність – це специфічний спосіб побудови телевізійного простору, а слідом за ним і простору і часу глядача. Якщо сама мозаїчна телевізійна картина двовимірна, то серійність надає їй в деякому сенсі третій вимір, виступаючи в ролі осі, на яку, як насадили, нанизані фрагменти телевізійних програм. Розділені певними відрізками часу, серійні програми по-особливому структурують життя глядача. Циклічність в кінцевому підсумку починає визначати темпоральність життя. Непомітно, але неминуче в наше життя увірвалися серіали і фрагментують його плавний потік на відрізки від однієї

серії до іншої. Але це лише один аспект серійної сутності телебачення, пов'язаний з його індивідуальним впливом. Є й інша сторона серійності, в якій фіксується соціальний вплив. У своїй «Критиці діалектичного розуму» Жан Поль Сартр ввів поняття «серійна культура» для позначення специфіки суспільного буття під повсюдним впливом засобів масової інформації [65]. Осі, на які нанизані серійні передачі, залучають до свого обороту певні групи населення, створюючи певний вид соціальних спільнот, що прийнято називати аудиторіями. Люди, толком не відходячи від крісла перед телевізором, практично об'єднуються з шанувальниками серіалу, який дивляться, тим самим суспільство розпадається на аудиторію, якусь «серійну єдність», те, що Сартр назвав «серійною культурою par excellence» [65]. Таке об'єднання є не чим іншим, як «помилковою соціальністю», незважаючи на свою широту, що представляє собою цілком специфічний тип спільноти: «антисуспільна або соціальна антиматерія – складена в електронному вигляді, риторично побудована, своєрідний електронний бульвар, що забезпечує переваги психологічної позиції шпигуна ... і наше культурне становище як туристів у суспільстві видовищ» [38, с. 163].

Дискретність – це усталений спосіб управління телевізором. Дискретність найбільш повно втілилася після появи телевізійного пульта. Ніколи раніше контроль не був доведений до такої простоти, а простота супроводжується почуттям влади. Ніщо в житті не може бути змінено так тривіально, як телепрограма. Пульт – це не просто колекція кнопок, це чарівний стрижень, за допомогою якого глядач контролює своє телевізійне життя. Як відзначають Кук і Крокер, «Озброївшись вдома безліччю кнопок, телеглядач створює власний розклад передач – видовище, що відображає його приватні смаки і особисту історію» [38, с. 166]. Але при цьому пульт є не тільки зручністю, але і спокусою – спокусою нескінченного перемикання. Магічна сила кнопок полягає не тільки в тому, що при натисканні на них людина як деміург оживляє або, навпаки, відправляє в небуття той чи інший телевізійний образ (а разом з ним і реальність, що стоїть за ним), але і в тому,

що кнопки чарівним чином притягують до себе пальці, як ніби вимагають: натискайте і перемикайте! В результаті глядач стає «людиною клацаючою», незмінно перериваючи поточний хід однієї програми, перестрибуючи на іншу, де він теж довго не затримається, і так далі на невизначений термін. Індивід стає нездатним сприймати довгі нитки думок, його «кліпова» свідомість налаштовується на короткі, але запам'ятовуються шматочки інформації. В цілому можна припустити, що подібні «стрибки» з одного кванта інформації в інший пов'язані з лавиноподібним збільшенням обсягу знань і новин в інформаційному суспільстві – інформаційним вибухом, руйнівного впливу якого можна уникнути, тільки обмеживши потік фактів, що виливаються з екрану. Так чи інакше, але реальність культури під знаком ТБ така, що в ній торжествує фрагментарність, і багато в чому це пов'язано як з мозаїчною архітектонікою телевізійного зображення і розчленованими ланками серіалу, так і з дискретністю – розривністю часової тканини каналу.

Розглянувши фрагментацію в різних її втіленнях, виділимо ще одну постмодерністську особливість телебачення – інтертекстуальність. Поняття інтертекстуальності, введене в 1967 році Юлією Крістевою [28]. У вузькому сенсі інтертекстуальність означає включення одного тексту в інший, але в практиці постмодернізму цей термін отримав більш широке тлумачення. Інтертекстуальність, що розуміється в широкому сенсі, означає стирання меж тексту, в результаті чого він втрачає свою завершеність і закритість, стає внутрішньо неоднорідним і множинним. Тобто інтертекст більше, ніж сума текстів – це культурно-історичні коди, способи передачі і сприйняття текстів, як вербальних, так і невербальних. Саме в цьому сенсі варто застосувати категорію «інтертекстуальності» до аналізу телебачення. Як і будь-які засоби передачі інформації, ТБ працює з текстами, але останні передаються не стільки словесно, скільки за допомогою зображень. Саме ця обставина дозволила М. Маклюену в своїй книзі «Галактика Гутенберга» (1962) проголосити про те, що лінійний спосіб мислення, встановлений після винаходу друкарського верстата, замінюється більш глобальним сприйняттям

через зображення телебачення та інших електронних носіїв. Таким чином, інтертекстуальність телебачення полягає в тому, що воно генерує не лінійно-вербальні тексти, а аудіовізуальні знаки, які теж є текстами, але вже сприймаються особливим, тактильним чином [99].

Тут доречно згадати знаменитий вислів Маклюєна «медіум – це послання», який дослівно означає «засіб – це послання». Це твердження є квінтесенцією його теорії комунікації, згідно з якою телебачення представляється як тактильний засіб, що впливає на систему почуттів людини не змістом інформації, а способом її передачі. Таке розуміння телебачення співзвучне із запропонованим уявленням про його інтертекстуальність, так як телевізійне повідомлення – це не просто текст, це одночасна система, в якій присутні словесні повідомлення, візуальні образи, мозаїчні символи, електронні коди і, нарешті, сам глядач. Саме залучення аудиторії до того, що відбувається на телеекрані визначає глибину впливу телевізійних зображень. Телебачення, будучи, на думку Маклюєна, «технологічним продовженням органів людського тіла» породжує текстову взаємодію, в рамках якого формуються нові міфологізуючі форми сприйняття дійсності [99].

Як і всі інформаційні технології кінця ХХ століття, телебачення по суті є симулякром, що також вказує на його постмодерністську сутність. Коли Артур Крокер і Девід Кук проголосили телебачення реальним світом постмодернізму, вони припустили, що останнє не вписується в рамки класичної теорії репрезентації. З їх точки зору, ототожнення телебачення і реальності слід розуміти в буквальному сенсі, адже все, що не відбивається в реальному світі ТБ, є периферійним до основних тенденцій сучасної епохи. У своїй інтерпретації телебачення, представленої в книзі «Постмодерністська сцена: експериментальна культура і гіперестетика», вони відкидають її традиційне розуміння, заперечуючи як її підпорядкування суспільству (телевізор як дзеркало суспільства), так і підпорядкування ідеології (ТБ як електронне відтворення ідеологічних інститутів) [78, с. 42.]. «У постмодерністській культурі телебачення не є дзеркалом суспільства, а,

навпаки, суспільство є дзеркалом телевізора, споживчою формою в найбільш розвиненому її вираженні, що виступає як чиста система зображення, як спектральне телевізійне зображення» [97, с. 268.]. Звичайно, як би буквально ми не розуміли реальність телебачення, зрозуміло, що якщо воно має реальність, то це реальність симулякру. Будь то атрибут дискурсу влади або сцена для прокручування реклами – всюди телевізор виступає в ролі симулякру. У телевізійній симуляції слід зазначити один важливий момент, який полягає в особливостях сприйняття людиною зорового образу. Пройшовши крізь призму телевізійного екрану, він стає чимось незрівнянно більшим по відношенню до сутності, що стоїть за ним. Як зазначав У. Еко, образи мають «платонічну силу», вони трансформують окремі ідеї в загальні, а тому за допомогою візуальних комунікацій легше здійснювати стратегію переконання, яка в іншому випадку сумнівна [85, с. 92]. Наприклад, можна довгий час чути повідомлення про геноцид або етнічні чистки в тій чи іншій країні і залишатися байдужим до цього, але варто подивитися на екрані документальні кадри, що підтверджують описані події – і ставлення до них кардинально змінюється, адже в певній мірі ми стаємо свідками, очевидцями події. І, в той же час, показані кадри можуть бути сфабриковані, або фіксувати одиничний випадок, який не має сили загальної тенденції.

Але, як би там не було, отримуючи готовий образ, та ще й в певному смислово-контексті, ми починаємо вірити в реальність того, що відбувається, і одиничну подію легко видати за допомогою захоплюючої картини за в цілому значущий, точніше за симулякр в цілому значущий. Це ще один аспект телебачення, який показує, як легко виробляти той чи інший образ реальності за допомогою простих маніпуляцій з телевізійними зображеннями, «спокушаючи» їм свідомість некритично мислячої аудиторії.

Останнім з постмодерністських атрибутів телебачення ми виділимо плюралізм. На відміну від розглянутих вище характеристик, плюралізм, звичайно, не можна вважати однозначно іманентним для телебачення. Якщо в силу своєї технологічної особливості, специфіки створюваних образів, ТБ

завжди буде фрагментарним, інтертекстуальним і симулятивним, то його плюралізм визначається в залежності від завдань, які перед ним поставлені, і від способів, якими він їх досягає. Той факт, що багато постмодерністських ідей знайшли втілення в самій конструкції телевізора, не означає, що він застрахований від спроб використання, які йдуть їм врозріз. Як і будь-яка постмодерністська технологія в своєму дусі, телебачення можна поставити на службу модерну, наприклад, якщо підпорядкувати його єдиному центру і забезпечити з його допомогою тотальний контроль і промивання мізків населенню. Телевізор – це іміджева технологія, і в її силах створити образ старшого брата, що домінує в масах – найтемніший образ, коли-небудь створений людьми.

У. Еко, порівнюючи специфіку сучасного візуального спілкування з середньовічним, назвав католицький собор телебаченням свого часу, в тому сенсі, що через вміщені в ньому релігійні образи середньовічний обиватель стикався з досягненнями культури, на щастя, «головний редактор середньовічних телевізійних програм», на відміну від сьогоднішніх, був добре освічений, мав чудову уяву і працював на суспільне благо [85, с. 92.]. В даний час існує безліч телеканалів, і кожен з них прагне мати своє обличчя, але чомусь більшість з них залишаються безликими. Безсумнівно, в телебаченні чималу роль відіграє форма викладу матеріалу, але позбавлена змісту, вона стає вихолощеною і безперспективною, в той же час контент-програми, часто виявляються нудними і погано оформленими, втрачають свою привабливість і залишаються незатребуваними. Таким чином, очевидно, що реалізація принципу плюралізму нерозривно пов'язана з посиленням змістової сторони телевізійних програм. Якщо таке поєднання різноманітності і якості не буде забезпечено, ми будемо приречені на нескінченне перемикання каналів в марній спробі знайти щось значуще в океані мерехтливих образів телеканалів – плюралізм в такій ситуації втрачає сенс.

Завершуючи огляд телебачення, під яким розумівся стиль і образ епохи,

відзначимо, що за своєю структурою (каркасна структура, сітка мовлення, спосіб управління) телебачення є фрагментарним, в специфіці інформаційного мовлення – інтертекстуальним, за своєю природою – симулякром, а ступінь задоволення потреб населення визначає його плюралізм. Телебачення на сьогоднішній день є найдемократичнішим засобом комунікації, воно є практично в кожному будинку. Тому досить натиснути кнопку живлення для підтвердження вищенаведених аргументів, щоб побачити, як в «чорній дірці» екрану розчиняється одна реальність і одночасно народжується інша, що представляє собою мозаїчне переплетення різних текстів, образів, емоцій, мета яких – не рефлексування, а лише споглядання образів, в фантазмах яких ми все ж знаходимо щось привабливе для себе.

Висновки до першого розділу.

Підводячи підсумок розгляду деяких аспектів інформаційного суспільства, ЗМІ, реклами та телебачення через призму ідей культури постмодернізму. Головна мета, яку ми переслідуюмо, – показати на прикладі засобів масової інформації, що інформаційні технології не можна відокремити від культурно–ідеологічного контексту, а існуючи в цьому контексті, вони, в свою чергу, самі починають на нього впливати. Ми також хотіли підкреслити, що в постмодерністському суспільстві технології та світогляд злилися як ніколи раніше, а тому особливо важливо не допустити їх відокремлення – інформаційні технології, які за своєю природою належать до епохи постмодерну, не повинні використовуватися для досягнення модерністських цілей, чужих їх природі. Також ми прийшли до висновку, що формування світогляду сучасного суспільства нерозривно пов'язане з процесом вступу суспільства в постіндустріальну або інформаційну стадію.

РОЗДІЛ 2. ГЛОБАЛЬНА МЕРЕЖА ТА КІБЕРКУЛЬТУРА

2.1. Віртуальна реальність та Інтернет.

Розуміння техніки як чогось, пов'язаного виключно з науково–виробничою сферою, явно не вписується в реалії інформаційного суспільства, в якому технології вже не належать тільки і не стільки матеріальному світу, скільки все більше одухотворюються, висуваючи на перший план інтелектуальну, психологічну, естетичну, ідеологічну складові. Співвідношення матеріального і ідеального в техніці чітко фіксується в поняттях «апаратне забезпечення» і «програмне забезпечення», відповідно мається на увазі матеріальна частина персональних комп'ютерів і їх програмне забезпечення, які в сукупності утворюють єдине ціле комп'ютерних та інформаційних систем. Якщо екстраполювати ці поняття на всю область інформаційних технологій, то до апаратних засобів ми будемо відносити всі технічні засоби – телевізори, комп'ютери, роутери тощо. А до програмного забезпечення – контент, ідеї, стиль, дизайн тощо. Інакше кажучи все, що безпосередньо впливає на людей та формує їх світогляд і склад розуму. Саме на розгляді останньої складової буде акцентовано увагу, тобто, говорячи про інформаційні технології, ми в першу чергу зупинимося не на їх технічній стороні, а на змістовних можливостях, які відкриваються в результаті застосування нових технічних засобів.

Якщо звернути увагу на розвиток інформаційних технологій, то в кінці 90–х на перший план виходить специфічно нова, віртуальна, форма передачі і сприйняття даних. Інформаційний простір сучасного суспільства значно відрізняється від того, що оточувало людину в 70-80х роках, і головним чином тим, що в життя людей входить віртуальна реальність. Як правило, цей термін так чи інакше асоціюється в свідомості з комп'ютерною сферою. Проте варто відзначити, що все частіше ми чуємо, як поняття «віртуальний» використовується в контексті, що абсолютно виходить за рамки інформатики чи комп'ютерних технологій. Так, у вжиток увійшли комбінації «віртуальна

корпорація», «віртуальні гроші», «віртуальна демократія», «віртуальне навчання», «віртуальна іграшка», «віртуальна студія» тощо. Глибина проникнення віртуальності в соціальне та індивідуальне життя дозволяє говорити про «віртуалізацію» суспільства. Можна стверджувати, що на даному етапі цифрові технології інформаційного суспільства починають діяти в своїй віртуальній іпостасі.

Для того щоб зробити адекватний аналіз настільки поширеного в наші дні явища, ніяк не можна абстрагуватися від реалій сучасного світу. А якщо виходити з того, що з точки зору діяльної домінанти сучасне суспільство є інформаційним, специфічним світоглядом якого є постмодернізм, що, в свою чергу, дозволяє охарактеризувати його як постмодерністський, то доречніше буде проаналізувати категорію «віртуальність», використовуючи засоби постмодерністських філософських теорій. Ключовою ідеєю розкриття сутності «віртуальної реальності» є теорія симулякрів, яка активно розробляється в рамках постструктуралістсько–постмодерністської парадигми такими її представниками, як Ж. Дельоз, Ж. Бодрійяр. Перш ніж перейти до безпосереднього розгляду їх поглядів, слід зазначити, що відтінки смислового значення поняття «симулякр» або «симулякрум», змінюється в залежності від моделі застосування, а саме репрезентативної або нерепрезентативної. У контексті репрезентативної моделі найбільш яскраво втілений симулякр Платона, під яким слід розуміти як копію копії, слід сліду, подвоєння подвоєння, яке подібно копії, претендує на визначення оригіналу. Таким чином, для Платона симулякр – це копія копії, яка спотворює її прообраз, а оскільки істина визначається ним на підставі подібності або несхожості з уявленням про річ, симулякри позбавляються онтологічного статусу і засуджуються як підробки, вигадки, привиди. Характерно, що в спробі виключити з реальності фантазії–симулякри, які її спотворюють, Платон першим поставив питання про те, що в структурі існування є об'єкти, які в кінці ХХ століття ми назвали б віртуальними. При цьому саме він зазначив, що симуляція – це нескінченно процес, схожий на «сад розбіжних

шляхів», де кожен породжений симулякр є конститутивним для ряду інших. [60, с. 339-345].

Саме в даному контексті розмірковує Дельоз. За основу своїх конструкцій він бере твердження про те, що опозиція модель-копія вже не має сенсу. Саме поняття автентичності, відповідності, моделі втрачає сенс, так як, в запаморочливій безодні симулякрів, втрачається будь-яка модель. З точки зору нерепрезентативного підходу до симуляції, то остання представляється іманентною реальності, оскільки можливість симулякру присутня з самого початку в структурі буття. Дельоз стверджує: «Все стало симулякром. Але під симулякром ми повинні мати на увазі не просту імітацію, а скоріше дію, в силу якого спростовується сама ідея зразка або особливої позиції спростовується, відкидається. Симулякр – це екземпляр, який включає в себе відмінність як (принаймні) різницю між двома дивергентними рядами, з якими він грає, усуваючи будь-яку подобу, так що з цього моменту неможливо вказати на існування оригіналу або копії» [21, с. 93]. На відміну від Платона, для Дельоза симулякр – це вже не просто копія копії, що послаблює схожість, «принижує оригінал». Для нього симулякр – це фантасмагоричний образ, позбавлення подоби; в протилежність іконічному образу. Тобто, на думку Дельоза, подоба симулякру являє собою лише зовнішній ефект, ілюзію, але насправді її справжня сутність полягає в дивергенції, становленні, вічній зміні і різниці в самому собі [22, с. 336-337].

За допомогою теорії симулякрів Дельоз спростовує Платона, який прагнув встановити відповідність між хаотичним світом і трансцендентальною ідеєю, і крім того знаходить аргументи в самому ядрі платонізму. В тих фрагментах, де Платон, намагаючись прибрати зі світу привидів і фантазми, мимоволі надає їм особливу життєву силу, так як несхожість, непослідовність не виявляються недоліками, а стають моделями, в яких розвивається реальність.

Інтерпретація Дельозом симуляції в майбутньому допоможе прояснити суть віртуальності, але зробити це варто тільки після розгляду не менш

цікавої інтерпретації даного явища, що належить Жану Бодрійяру. Як і Дельоз, він вважає, що симуляція починається з утопії основного принципу уявлення, який стверджує еквівалентність знаку і реальності. На думку Бодрійяра, симулякр жодним чином не корелює з будь-якою реальністю, крім своєї власної. Якщо функція знаку полягає в відображенні, а символу в представленні, то по відношенню до симулякру немає сенсу говорити ні про яку відповідність. На відміну від Дельоза, який працював в основному над онтологічними аспектами моделювання, Бодрійяр акцентує увагу на соціальних аспектах цього явища і висуває тезу про «втрату реальності» в епоху постмодерну, яка замінюється «гіперреальністю» [13]. «Знаки» вже не обмінюються на «означуване», затим що вони автономні. Самообслуговування соціальної системи відбуваються в якості симуляція, що приховує відсутність «глибокої реальності», під якою Бодрійяр явно має на увазі проблемну картину світу сучасності. У світлі концепції фундаментальної зміни «способу означення» логічним є висновок Бодрійяра про те, що симуляція соціальності, яка розуміється к розрізі модерного світосприйняття, стала тотальною практикою в постмодерністську епоху [13, с. 85].

Виходячи з теорій Дельоза і Бодрійяра, симулякр можна визначити як знак, який набуває власного буття, створює власну реальність, і фактично перестає бути знаком по суті. Тобто симулякр – це тіло, але тіло віртуальне. Тобто він настільки ж реальний, як і будь-яке тіло, яке є референтом, тільки реальний він віртуально. Саме тому симулякр не є знаком, проте він може бути референтом по відношенню до знаку симулякру наступного порядку, який його представляє. Симулякр починається там, де схожість закінчується. Ось тут і починається віртуальна реальність, яка є не чим іншим, як симулякровим простором. Як приклад можна привести Тамагочі, віртуальну іграшку. Вищий ступінь близькості між людьми – це любов. Дружба – це один із видів любові. Прихильність людини до вихованця є заміною дружби з людиною. На зміну тварині приходять віртуальне тварина – пластикова

коробка з невеликим екраном і декількома кнопками, які легко поміщаються в кишені. Можна сказати, що друг подібний коханої людини, а собака подібна до друга, але стверджувати про те, що сукупність кремнію і пластику, подібна до собаки – живої істоти, є об'єктом дружби і любові, вже неможливо. Але, тим не менш, віртуальне тварина справжня, вона ініціює догляд за собою, викликає ніжні почуття, відсуває в сторону відчуття самотності. Отже, там, де ланцюжок подоби розривається, знак стає симулякром, тією самою копією копії, позбавленою подібності і який живе саме тією різницею, про яку писав Дельоз. А симулякр, тим часом, набуває свого віртуального буття, по відношенню до якого наша реальність буде конститутивною, генеративною. Але в його реальності, яку ми сприймаємо як віртуальну, він стає референтом, моделлю. Дослідники проблеми віртуальності відзначають, що сама реальність, як природна, так і соціальна, може бути побудована за принципом вкладених, як мотрійка, реалій [57, с. 339-345].

Підводячи підсумок розгляду онтологічного статусу віртуальної реальності, охарактеризуємо її як організований простір симулякрів – особливих об'єктів, «відчужених знаків», які, на відміну від знаків копіювання, фіксують не подібності, а відмінності з еталонною реальністю. На відміну від реальної реальності, яка виражає цілісність, стійкість і повноту, віртуальна реальність є джерелом відмінності і різноманітності. Таким чином, віртуальність – явище, іманентне самій структурі буття, що втілює можливості творчої, генеративної діяльності.

З усього вищесказаного видно, що таке явище, як віртуальність, аж ніяк не є чимось надновим. Але, як уже зазначалося, усвідомлення ролі віртуальної реальності в житті людини почалося з повномасштабного впровадження електронних технологій. Саме інформаційне суспільство в повній мірі сприяло утвердженню віртуальної реальності як соціально значущого явища, причому значущого до такої міри, що з'являються такі епітети, як «віртуальна цивілізація». Безсумнівно, симулякри або віртуальні об'єкти в різних образах завжди були присутні в індивідуальному і

соціальному житті, але тільки сьогодні вони стають інтегральними характеристиками, та багато в чому визначають специфічне постмодерністське обличчя інформаційного суспільства, що створило технічні можливості для активізації ресурсів, які до цього часу залишалися невикористаними в рамках попередньої соціокультурної парадигми. Крім того, такий стрімкий розвиток VR-технологій викликано реальними потребами в переході від актуальних до віртуальних способів передачі і освоєння інформації. Зараз нас оточує океан фактів. Вони можуть сприйматися як числовий ряд, текст, зображення, голос, музика, але всі ці форми актуальні по суті, тобто виключають можливість інтерактивної взаємодії. Віртуально побудовані об'єкти сприймаються людиною в більш «живому» вигляді, ніж реальні об'єкти, відгороджені ригідними рамками своєї даності та завершеності. Багато в чому це пов'язано з тим, що віртуальна реальність побудована за принципом «зворотного зв'язку», що дозволяє максимально увійти людині в інформаційний простір. Отже, резюмуючи вищесказане, відзначимо, що причиною віртуалізації постмодерністського суспільства є об'єктивна необхідність переходу інформаційних технологій на новий якісний рівень, а також іманентна потреба людини в творчості, у створенні нової реальності, таких світів, по відношенню до яких він був би деміургом.

Кінець ХХ століття ознаменувався також входженням в життя людей принципово нового засобу масової комунікації, а саме – глобальної мережі Інтернет. Буквально на наших очах поширилася ця новітня інформаційна технологія, а надані нею можливості виявилися настільки безмежними, що вона стала активно використовуватися практично у всіх сферах людської діяльності. Інтернет став невід'ємною частиною постмодерністського інформаційного простору, і його значення неухильно зростає з кожним роком. На порядку денному – уніфікація інформаційних технологій (комп'ютерних, телевізійних та телекомунікації) навколо загальних стандартів передачі даних і об'єднання їх в єдине ціле, зване гіпермедіа, і основою для цього злиття

стане глобальна мережа Інтернет. Уже зараз ми спостерігаємо за тим, як Інтернет залучає в свою мережу величезну кількість користувачів, багато в чому змінюючи їх світогляд. Глобальна мережа створює умови для формування віртуальних спільнот, генерує текстові формати нового типу, стирає кордони між державами, усуває відстані, які розділяють людей і в кінцевому підсумку вибудовує навколо себе специфічну форму культури – кіберкультуру.

В якості ключової категорії для аналізу глобальної мережі Інтернет візьмемо поняття «ризом». Цей епітет був запозичений Ж. Дельозом і Ф. Гваттарі з ботаніки, де він означав певну будову кореневої системи, що характеризується відсутністю центрального стрижневого кореня і складається з безлічі хаотично переплетених, періодично відмираючих і регенеруючих, непередбачуваних у своєму розвитку пагонів. Першими принципами, що лежать в основі пристрою кореневища, є «зв'язок і неоднорідність». Згідно з ними, кожна точка кореневища може бути з'єднана з будь-якою іншою – кореневище не має вихідної точки розвитку, воно носить децентралізований і антиєрархічний характер. Іншими словами, жодна його точка не повинна мати переваги перед іншою, подібно до того, як не може бути привілейованого зв'язку між двома окремими точками – в кореневище всі точки повинні бути пов'язані між собою, незалежно від їх ролі і положення [93]. Характерно, що комп'ютер, що розглядається як автономний модуль, що вийшов за межі інших відносин, не є ризоматичною системою, бо він сконструйований як суто ієрархічна структура, де «вся влада надається пам'яті або центральній одиниці» [93, с. 16]. Через централізацію і відсутність концентрації будь-яке порушення зв'язків між основними блоками комп'ютера неминуче тягне за собою вихід з ладу всієї системи. Дельоз і Гваттарі протиставляють закриті і центровані системи, такі як персональний комп'ютер, відкритими і децентрованими. Їх образ вони вбачають в обмежених мережах автоматів, зв'язок у яких відбувається від одного суб'єкта до будь-якого іншого, маршрути попередньо не задані, а всі учасники

взаємозамінні, завдяки чому координація локальних операцій та синхронізація кінцевого загального результату досягається без центрального органу [93, с. 17]. Очевидно, що французькі мислителі, наводячи приклади ризоматичних мережевих структур, формулюють саме ті ідеї, які найбільш втілені у WWW (World Wide Web).

Наступний принцип, який Дельоз і Гваттарі вклали в будову кореневища, – принцип «множинності». Найкращим прикладом, що ілюструє його дію, є лялькар, який керує маріонеткою. Французькі філософи стверджують, що рухами маріонетки насправді рухає не бажання лялькарка, а «множинність нервових волокон». Лялькар в кінцевому підсумку виявляється маріонеткою цієї множинності [93, с. 8]. Тобто в ризоматичному підході домінуюча роль відводиться не точкам дотику ниток і ляльки або точкам дотику рук лялькаря і дерев'яної рамки, до якої кріпляться нитки, а лініям, що з'єднують точки – саме вони мають найбільше значення [93, с. 8].

Що стосується глобальної мережі Інтернет, то принцип множинності можна інтерпретувати наступним чином. По-перше, за аналогією з лялькарем і лялькою, з'єднання комп'ютера управляються не клавіатурою і не лежачими на ній руками, а «множинністю нервових волокон» користувача, що знаходить своє продовження в безлічі закодованих і декодованих комбінацій, на які розпадаються сигнали, що відправляються, в безлічі каналів зв'язку, по яких вони передаються, і нарешті, в наборі активних пікселів на екрані комп'ютера, що відображають поточну інформацію. По-друге, виходячи з того, що в ризомі лінії з'єднання не є істотними, можна сказати, що подібний стан справ має місце і в Інтернеті, хоча, здавалося б, перше враження говорить про зворотнє, адже зв'язки в мережі встановлюються тільки шляхом чіткої ієрархії. Насправді тут важливо розуміти, що пересування по мережі не є «паломництвом» до певної мети, і взагалі це не рух в прямому сенсі слова – користувач фізично не змінює своє положення в просторі. За словами Вільяма Гіббсона, глобальна мережа – це «колективна галюцинація», кіберпростір, за межами якого немає точок (міст, музеїв, бібліотек тощо), які ми відвідуємо

віртуально, тому є тільки лінії – канали зв'язку, що з'єднують запитувані нами веб-сторінки.

Наступний принцип, іманентний ризомі, називається принципом «незначного розриву». За його словами, ризому можна розірвати де завгодно, але, незважаючи на це, вона відновить свій ріст або в старому напрямку, або вибере новий [93, с. 9]. Саме цього і прагнули розробники першого Інтернету, щоб звести нанівець наслідки можливого пошкодження військової мережі в разі атомної війни.

Останні принципи, закладений в основу структури ризоми – це «картографія і декалькоманія». З їх допомогою Дельоз і Гваттарі стверджують, що кореневище – це не копіювальний механізм, а карта з безліччю входів. Протиставляючи кальку і карту, теоретики шизоаналізу підкреслюють, що остання за своєю суттю відкрита, рухлива, перевернута і схильна до змін. Калька, навпаки, не підлягає модифікації, вона не створює нічого нового і лише копіює наявні лінії і контури. Малюнок на карті ніколи не можна вважати остаточним – він постійно змінюється, як змінюється сама реальність. При цьому карти можуть існувати незалежно від того, чи існує щось поза картою, тоді як кальки існують лише як копії, зліпки з референту. Тобто карта, на відміну від кальки, не відтворює реальність, а експериментує з нею, вступає з нею в «бійку» [93, с. 12]. Саме цими ідеями керувалися Дельоз і Гваттарі, коли представляли конструкцію ризоми як втілення картографії і декалькоманії – ризомні об'єкти, на їхню думку, принципово не піддаються трасуванню і не можуть бути відтворені як репліки.

Розглянемо тепер, наскільки ці принципи узгоджуються з глобальною мережею Інтернет. Як вже говорилося раніше, всесвітня мережа – це принципово незавершена, неієрархічна система, що динамічно розвивається. У кіберпросторі мережа не має фіксованих маршрутів, вона не промальована лініями прочерчених магістралей, вона скоріше нагадує мережу польових степових доріг, які постійно змінюють свою конфігурацію: одні стежки заростають, інші прокладені, поруч з колією, вимивається дощами, і виникає

нова, яка також існуватиме недовго і так до нескінченності. Очевидно, що безперервні процеси зміни не дозволяють мережі стати хоча б на деякий час ідентичною собі, що унеможлиблює її обчислення. Інтернет є номадичним середовищем існування кочівників, і подібно до карти не може бути укладений в рамках будь-якої структурної або генеративної моделі.

Тут слід зазначити ще один момент, який підтверджує, що глобальна мережа – це карта, а не калька. Коли мова заходить про перманентне перетворення «малюнку» мережі, необхідно враховувати, що його причиною є не тільки «фізична» поява нових маршрутів: впровадження додаткових оптичних каналів, підключення нових комп'ютерів тощо. Важливим фактором є також той факт, що користувач сам постійно змінює свою схему трафіку, вибираючи і освоюючи різні, а часто і альтернативні траєкторії. У цьому сенсі Інтернет – це не що інше, як карта з «безліччю входів», серед яких кожен є потенційною відправною точкою. Користувач може почати маршрут руху по мережі з будь-якого вузла, будь то його домашня сторінка, сторінка його університету або провайдера, а наступні кроки в кіберпросторі з його розгалуженою структурою і безліччю посилань не є зовні детермінованими, а залежать тільки від мети, яку переслідує користувач. Таким чином, можна сміливо стверджувати, що Інтернет – це номадичним простором, шляхи міграції в якому створюються «кочовими користувачами», цілеспрямовано пересуваючись по «степових» просторах кіберпростору замість того, щоб рухатися по старих, всім відомих магістралях. Саме в цьому і виявляється підтвердження відповідності глобальній мережі Інтернет ризоматозним принципам «картографії» і «декалькоманії».

Описана вище ризоморфна структура Інтернету впливає на соціальні відносини, побудовані навколо глобальної мережі, і сприяє формуванню кіберкультури – специфічної форми культури інформаційного суспільства. Далі ми спробуємо простежити найбільш помітні соціокультурні наслідки, викликані постмодерністською ризоматичною сутністю Інтернету.

2.2. Культура кіберпанку.

З кінця шістдесятих років бурхливий розвиток цифрових технологій спровокував виникнення ряду соціокультурних явищ – інтелектуальних рухів, в ідеології яких різного роду маргінальні наміри переплітаються з вірою в безмежні можливості комп'ютерних технологій з точки зору реалізації індивідуальної свободи. Першою симптоматичною подією в цьому контексті можна вважати зародження хакерської субкультури, витоки якої беруть свій початок ще в шістдесяті роки в Массачусетському технологічному інституті в США, де молоді вчені, роздратовані бюрократичними перешкодами на шляху до дорогих і недоступних в той час комп'ютерів, стали прокладати собі шлях в інформаційні системи. Пізніше вони поширилися і в інших центрах, таких як Каліфорнійський університет, де зустрілися з спорідненими інтелектуалами, які належали до тодішнього руху хіпі. Етика хакерів почалася з припущення, що ніякі бюрократичні бар'єри не можуть протистояти вдосконаленню систем, вони щиро вважали, що «інформація повинна бути вільною». Вони прагнули децентралізувати створену IBM імперію і створити безліч різних форм роботи з комп'ютерами. Хакери змушували комп'ютери робити те, що IBM- орієнтований істеблішмент навіть уявити – малювати і складати музику. Саме їх зусилля привели до створення персональних комп'ютерів, комп'ютерних журналів, відеоігор – по суті, цілої комп'ютерної культури. Загалом хакерська етика звелася до трьох основних принципів [95].

Перший з них полягає в тому, щоб уникнути збитків, тобто в разі вторгнення в систему, вжити запобіжних заходів, щоб уникнути її пошкодження. Другою метою багатьох хакерів був вільний обмін технічною інформацією, оскільки патентні та авторські обмеження, на їхню думку, уповільнювали технічний розвиток. Третя мета полягала у розвитку людського знання як такого. Звичайно, існування хакерського руху не було б можливим без розвитку мережевих технологій, результатом якого стало створення глобальної мережі Інтернет. Для нас хакерська субкультура

представляє інтерес в тому сенсі, що вона є першим прикладом впливу комп'ютерних і мережевих технологій на формування конкретних культурних течій, основною ідеєю яких можна вважати гасло «Інформація хоче бути вільною» [95]. Хакерство також послужило основою для руху кіберпанк, в якому найбільш рельєфно злилися технологічні, культурні, філософські та естетичні аспекти інформаційної революції.

Перш ніж безпосередньо звернутися до кіберпанку та його впливу на ідеологію кіберпростору глобальної мережі, ми зосередимося на ідеологічному та соціально–політичному підґрунті, яке супроводжує появу кіберкультури як такої. Точка відліку останнього разуче збігається з періодом становлення постмодернізму – кінцем шістдесятих – початком сімдесятих років ХХ століття. Саме тоді відбувається специфічне переплетення різноманітних подій, таких як політичні дії, пов'язані з протестами проти мілітаризму, расизму, сексуальної дискримінації, гомофобії, безглузлого споживацтва і забруднення навколишнього середовища. Одночасно розвиваються ідеї постструктуралістської філософії, а в соціології стверджується теорія інформаційного суспільства, і все це відбувається паралельно з бумом інформаційних технологій, пов'язаним з початком виходження цифрових технологій в життя людей.

Як локальний приклад такого ідеологічного синкретизму можна привести рух хіпі, погляди якого пізніше, після певної трансформації і злиття з ідеологією хакерів, стали основою інформаційного лібералізму. Як відомо, хіпі відмовлялися підкорятися жорстким соціальним конвенціям, що були нав'язані законослухняній людині державними структурами, військовими, університетами, корпораціями. Замість цього вони відкрито заявляли про власне заперечення «прямого» світу за допомогою одягу фрістайлу, сексуальної розкутості, гучної музики і наркотиків. В якості соціального ідеалу вони бачили так звану екотопію – особливу соціальну структуру, в якій передбачається кінець панування машин, а виробництво перестає домінувати в навколишньому середовищі, люди в цьому світі живуть великими групами,

а сексуальні відносини вільні. Характерно, що багато представників цієї субкультури бачили можливість досягнення такого антитехнологічного суспільства не в запереченні наукового прогресу, а саме в розвитку високих електронних та інформаційних технологій. Під фундаментальним впливом теорій М. Маклюена ці технофіли вважали, що зближення засобів масової інформації, обчислювальної техніки та телекомунікацій неминуче створить електронну агору — віртуальне місце, де кожен зможе вільно висловлювати свою думку, не побоюючись цензури. Таким чином, починається процес формування культури, побудованої навколо інформаційних технологій, стрижневим принципом якої було проголошення свободи особистості від тоталітарної влади будь-яких структур. Центром цієї культури, яка пізніше поширилася і на інші країни і регіони, стало каліфорнійське узбережжя США, де вперше були об'єднані технократичні ідеї вчених і інженерів, що розробляли новітні комп'ютерні технології; ідеологія хакерів, що постулювала вільний обіг інформації; соціологічні та футурологічні пророцтва теоретиків інформаційного суспільства, хіперські та анархістські ідеали маргінальних субкультур, що відстоювали непорушність особистої свободи; та ідеї економічного лібералізму. Тридцять років потому Річард Бербрук і Енді Кемерон назвали злиття цих ідей «каліфорнійською ідеологією», яка, незважаючи на свою неоднозначність і непослідовність, найбільш повно втілила ідеї інформаційного лібералізму і віртуальної демократії. Таким чином, каліфорнійські події шістдесятих і сімдесятих років можна вважати початком становлення кіберкультури, подібно до того, як паризькі події 1968 року стали відправною точкою постмодерністської культури.

Хоча хвиля хіпі вщухла, а ідеї хакерів дещо втратили свою початкову ідейну форму, тим не менше вони стають основою для нового напрямку в західній культурі, названого кіберпанком. У порівнянні з хакерським рухом, кіберпанк, що виник у вісімдесятих роках, є більш глибоким і багатограним явищем в кіберкультурі. Його не слід розглядати лише як один із молодіжних

альтернативних рухів на кшталт хіпі або панку, хоча в самій назві є певний зв'язок з панк-рок музикою. Кіберпанк виник не просто як версія панкового світогляду, він сформував особливий напрямок в науковій фантастиці. де на перший план висувається проблема взаємопроникнення людського і технологічного. Письменників в стилі кіберпанку цікавилися проблемами впливу на людину кіберпростору і віртуальної реальності, створенням штучного інтелекту, роллю і місцем особистості в тоталіристичному інформатизованому суспільстві майбутнього. По суті, кіберпанк є постмодерністською науковою фантастикою – літературна течія, яка тісно переплетена з постмодерністськими поглядами Бодрійяра і Джеймісона. Та одночасно спирається на ідеї культових письменників шістдесятих років, таких як Берроуз і Пінчон, а також таких передових письменників-фантастів, як Ф. К. Дік, Дж. Баллард, Т. Діш. Як і у всій постмодерністській літературі, твори кіберпанку переплітають різні жанри, змішують елементи високої і поп-культури, широко використовують практику цитування. Кіберпанк перестає бути маргінальною течією, а його альтернативний пафос згасає. Водночас це явище залишається важливим як яскравий приклад організації специфічної тенденції навколо телекомунікаційних мережевих технологій, що охоплює як сферу мистецтва, так і сферу міжособистісних відносин в інформаційному суспільстві.

З розвитком глобальної мережі Інтернет в 90-х роках все більше користувачів покриваються її павутиною і так чи інакше беруть участь в конкретній взаємодії як між людиною і Інтернетом, так і між самими людьми, у відносинах яких мережа починає грати не тільки роль посередника, а й стає невід'ємною складовою, що робить можливим сам факт спілкування і водночас визначає його стиль. У телекомунікаційному середовищі всесвітньої павутини починають діяти спеціальні. правила поведінки, етичні принципи, форми спілкування, відмінні від тих, які наповнюють наше реальне життя. Багато в чому ці установки були вироблені розглянутими культурними течіями хакерів і кіберпанку, але в даний час, у зв'язку зі зростанням ролі

комп'ютерної мережі в житті людей, вони перестають бути вираженням поглядів тільки локальних соціокультурних груп і тенденцій, і набувають іншого якісно глобального статусу. У сучасному Інтернеті знаходять адекватне втілення принципи кіберпанку, що проголошують необмежену свободу доступу до інформації, засновані на неприпустимості створення інформаційних бар'єрів і фільтрів, введення цензури або інших державних нормативних обмежень, а також підпорядкування кіберпростору єдиному центру. Сукупність ідей, що відповідають описаному стану речей, можна охарактеризувати як мережевий лібералізм, під яким будемо розуміти неформальну ідеологію, основним стержнем якої є максимальне обмеження втручання держави в процес циркуляції інформаційних потоків. Мережевий лібералізм є своєрідним соціальним, політичним, економічним та етичним підтекстом тих фундаментальних, онтологічних принципів будови глобальної мережі, які були описані вище, як ризоморфні. Саме в тому, що Інтернет за своєю природою є не чим іншим, як ризомою, тому можна стверджувати, що ключ до утвердження лібертаріанської ідеології, і тут дуже важливо розуміти, що існує прямий зв'язок між фізичною структурою глобальної мережі і пов'язаними з нею соціально-культурними явищами. Без ризоморфізму Інтернету мережевий лібералізм був би неможливий. Водночас це явище залишається важливим як яскравий приклад втілення специфічної тенденції навколо телекомунікаційних мережевих технологій, що охоплює як сферу культури, так і сферу міжособистісних відносин в інформаційному суспільстві.

Найпомітнішим втіленням Інтернет-лібертаріанства стала так звана «Декларація незалежності кіберпростору» Джона Перрі Барлоу, написана і розміщена в Інтернеті в 1996 році у відповідь на спробу уряду США цензурувати Інтернет [89]. Категорично виступаючи проти будь-яких обмежень можливості самовираження в просторі глобальної мережі, Барлоу у вступі до декларації навмисно використовує нецензурні вирази по відношенню до влади. При цьому автор переслідував мету показати, як легко

можуть поширюватися в Інтернеті висловлювання, що в офіційній журналістиці і ЗМІ, неприйнятні. План Барлоу вдався: тисячі комп'ютерників по всьому світу скопіювали його текст так, що він був розміщений на сотнях серверів і переведений на десятки мов. Якщо у випадку з книгою, газетою, телевізійною програмою та іншими звичними засобами комунікації держава дійсно могла б поставити бар'єр, що захищає поширення небажаної інформації, то в ризоморфному середовищі Інтернету видалити маніфест виявилось практично неможливо. Оскільки ізолювати, секуляризувати ту чи іншу інформацію в середовищі павутини ризомі–Інтернету не можливо. Саме ризоморфний, тобто децентралізований, багатовимірний, стійкий до деструкцій Інтернет дозволив Барлоу нівелювати спробу законодавства завдати шкоди Мережі [89].

Отже, основна ідея, що міститься в Декларації, – це проголошення незалежності кіберпростору і Інтернету від державних структур. Розвиваючи його, Барлоу йде далі і заявляє про інакшість кіберпростору в цілому, про його відміну природу. Виходячи з тексту Декларації, можна виділити кілька аспектів, які вказують на специфіку віртуального середовища глобальної мережі Інтернет:

- Онтологічно кіберпростір не є фізичною реальністю, а тому закони матеріального світу не мають в ньому своєї сили.
- Взятий із соціального аспекту, кіберпростір виступає альтернативою суспільству як такому, тому що це вже не те, що ми звикли вважати соціальною реальністю.
- Організований за допомогою телекомунікацій і універсальних зусиль відповідно до власного «суспільного договору», в якому немає місця апарату панування і примусу, кіберпростір стає зоною свободи, де відносини будуються не за принципами, що панують в навколишній соціальній дійсності, а за власною етикою.

Таким чином, вказується ще один момент, який свідчить про специфіку кіберпростору – його етичної, а не юридичної обумовленості. У

нерегульованому ризоморфному середовищі глобальної мережі єдиними регуляторами характеру взаємодій і правил спілкування є моральні закони, і, мабуть, категоричний імператив Канта ще ніколи не набував такої сили «принципу універсального законодавства», як на віртуальних просторах Інтернету [31, с. 320-326].

Декларація незалежності кіберпростору ілюструє, як принципи необмеженої свободи інформації та особливого статусу кіберпростору, колись локально проголошеного представниками кіберпанку, стають основоположними в процесі телекомунікацій у глобальній мережі Інтернет.

Розглянемо тепер ще один мотив філософії кіберпанку, який також знайшов своє втілення в сучасному Інтернеті і став однією з невід'ємних характеристик, навколо якого виросла кіберкультура та ідеологія мережевого лібералізму. Мається на увазі індивідуалізм, що розуміється не як відірваність індивіда від навколишньої дійсності, а як здатність висловлювати свої особисті погляди, вибирати собі коло переваг і інтересів. У порівнянні з іншими засобами масової комунікації, Інтернет дає незрівнянно більші можливості для реалізації диференційованого підходу до отримання інформації. Тобто, на відміну від телебачення або радіо, які пропонують готовий інформаційний потік, користувач Інтернету, критично оцінюючи наявний матеріал, може сам вибрати необхідну інформацію, а якщо враховувати масштаби глобальної мережі, то його вибір надзвичайно широкий.

Ще одним фактором, що сприяє реалізації особистих намірів індивіда, є анонімність. Виступаючи віртуальним суб'єктом в Інтернет–середовищі, індивід може реалізувати своє реальне «Я», тобто реалізувати ті наміри, які в звичайному, «статусному» житті він не зміг би реалізувати в силу соціальної обумовленості. Можливість анонімного спілкування звільняє людину від багатьох бар'єрів і культурних табу, а гарантія того, що маршрути його навігації в кіберпросторі глобальної мережі не зможуть бути відстежені, дозволяють індивідууму, не побоюючись бути «неправильно зрозумілим»,

запитувати всілякі матеріали, в тому числі і девіантного характеру.

Домінування індивідуалістичних тенденцій в Інтернеті робить практично неможливим створення будь-якого масштабного мережевого соціуму. Насправді, коли ми використовуємо термін «кіберкультура», ми робимо не правильно. Оскільки немає єдиної кіберкультури і не може бути, так само, як немає «мережевого соціуму». Мережа – це простір однаків і об'єднати їх в якесь співтовариство, схоже на існуючі в суспільстві партії чи то рухи, або ж класи, досить складно. Фактору кон'юнктури в мережі немає, тому, якщо тут об'єднуються люди, то це продиктовано не якимись зовнішніми мотивами, а справжніми потребами і потягами. Тому, коли ми говоримо про кіберкультуру в цілому, ми маємо на увазі її як мозаїку, вирізану з незліченної кількості різних субкультур, які реалізують себе в кіберпросторі глобальної мережі. Безсумнівно, фрагментація Інтернету корелюється із фрагментацією постмодерністської культури в цілому. Мережа сприяє утвердженню «племінної психології» (номадизму), тобто втілює в собі прагнення людей до самовираження в мікрогрупах, об'єднаних за певними, спільними індивідуальними інтересами. Таким чином, Інтернет стає ефективним засобом надання своїм користувачам можливості спілкуватися саме з тим фрагментом реальності, який виявляється найбільш близьким до їх ментальних індивідуальностей, що ще раз свідчить про його лібертаріанську сутність.

Продовжуючи розмову про формування кіберкультури і мережевого лібералізму, ми не можемо пройти повз проблеми, які постійно супроводжують цей процес. Головна із них – це протиріччя між постулатом, який пронизує всю кіберідеологію про необхідність вільного доступу до мережі, і реальним станом справ, який вказує на те, що лише крихітний відсоток населення має можливість нею скористатися. Особливо це помітно в країнах, де телекомунікаційна інфраструктура розвинена слабо, що тягне за собою обмеження в доступі. І це пов'язано не тільки з фінансовим становищем користувачів, але і з технічними труднощами, які є серйозною

перешкодою для поширення Інтернету. Незважаючи на його задекларовану «глобальність», на ділі виходить, що реально ним можуть користуватися тільки найосвіченіші і найбільш забезпечені верстви населення, в той час як широкі маси, які не володіють фінансовими і технічними можливостями або просто не мають навичок роботи з комп'ютерами, залишаються за межами «глобальних об'ємів» мережі. Тобто Інтернет стає не засобом дроблення населення на локальні мікрогрупи, а певною мірою виявляється механізмом розщеплення суспільства на два великих антагоністичних шари – «віртуальний клас», тобто «техноінтелігенцію з вчених-представників фундаментальних наук, інженерів, комп'ютерників, розробників відеоігор та всіх інших фахівців у галузі комунікації», і аутсайдерів, до яких увійдуть самі некваліфіковані робітники, різного роду маргіналізовані меншини, взагалі всі ті групи, які знаходяться на найнижчих щаблях соціальних сходів [96, с 15].

Ліберальна ідеологія глобальної мережі виявляється недосконалою в тому сенсі, що, проголошуючи свободу і рівність у доступі до інформації, вона обходить стороною проблему неможливості реалізації егалітарних умов у праві користування комп'ютерними мережами, тим самим мимоволі потураючи ствердженню «інформаційного апартеїду», суть якого влучно передали Річард Бербрук і Енді Кемерон у виразі «cyborg masters and robot slaves» [88, с. 22]. Не можна також ігнорувати той факт, що новітні телекомунікаційні технології потенційно можуть створити завісу, яка відгороджує закриту у віртуальній реальності технократичну еліту від решти суспільства, охопленого шкідливим виробництвом, бідністю і хворобами. Описуваний гіпотетичний стан речей нагадує реальні події з життя автора ліберальних ідей американської демократії Томаса Джефферсона, який, будучи великим каліфорнійським рабовласником, намагався ізолювати себе від необхідності безпосереднього контакту з обслуговуючими його рабами, використовуючи для цього різні технічні пристрої, такі як «німий офіціант», створений для доставки страв з кухні в їдальню. В кінці двадцятого століття з'явилася нова небезпека того, що передові технології будуть

використовуватися для посередництва між «рабами» і «господарями», тим самим пропагуючи подвійні моральні стандарти і посилюючи соціальну сегрегацію.

Перетворення мережевих технологій у силу, що поляризує людей, на протилежні один одному соціальні групи глибоко протирічить постмодерністській філософії, однією з основоположних ідей якої є незгода з поділом світу за принципами бінарних опозицій. Саме в тісному переплетенні світогляду постмодернізму та кіберідеології (прикладом подібного синтезу є інтелектуальна течія під назвою «кіборгпостмодернізм»), ми бачимо запоруку того, що глобальна мережа не звернеться до технології відчуження та роз'єднання [83]. Що ж стосується існуючої думки про те, що Інтернет залишиться в розпорядженні лише вузького кола техноінтелігенції, то тут можна заперечити, наводячи приклади з відносно недавнього минулого. Так, наявні на початку століття лише кілька автомобілів стають масовим засобом пересування, а телевізор є вже практично в кожній родині. Виходячи з цієї логіки, у нас є всі підстави вважати, що Інтернет стане для нас таким же доступним і звичним, як газети, радіо і телебачення, і судячи з того, якими темпами розвивається глобальна мережа, ця подія не за горами.

Підводячи підсумок розгляду ідеології глобальної мережі, відзначимо, що, почавши формуватися під знаком маргінальних рухів хакерів і кіберпанку, в міру розвитку Інтернету він стає основою світогляду всієї кіберкультури, породженої Інтернетом, при цьому багато в чому перегукуючись з ідеями постмодерністської філософії. Таким чином, мережеві комп'ютерні технології можна розглядати як ще один приклад, що показує взаємозв'язок технологічних та ідеологічних нововведень, характерних для сучасності.

2.3. Гіпертекст і епоха Пост–Гутенберга.

Винайдений Гутенбергом в середині XV століття, друкарський верстат докорінно змінив спосіб мислення і сприйняття дійсності, утворивши так

звану «друкарську людину» – людину, яка бачить світ крізь чорно-білу призму друкованої продукції. Книга, що стала тиражем і загальнодоступною, дозволила людям подолати культурно-історичні кордони, стала основним апаратом в освіті і науці і нарешті, стала критерієм, що визначає рівень інтелектуального розвитку особистості. Відповідно до логіки і структури друкованого тексту сформувався особливий тип культури, що характеризується домінуванням лінійного текстового метанаративу. Це, на думку М. Маклюена, стало утворенням «галактики Гутенберга» – всесвіту, в якій друкарський верстат був формуючим фактором культури індустріального суспільства [99]. Але з входженням в повсякденне життя електронної масової комунікації стан справ в «галактиці Гутенберга» кардинально змінюється: книга починає втрачати позиції, в той час як починає активно розвиваються радіо, телебачення, комп'ютери. На перший план виходять аудіовізуальні способи передачі інформації, витісняючи письмову і друковану форми. Людина в «глобальних обіймах» електронних засобів масової інформації, які продовжили його центральну нервову систему, почали плавний вступ в епоху Пост-Гутенберга. Останнє десятиліття, що породило глобальну мережу, внесло в цей процес свої корективи, які зі зрозумілих причин не зміг досягнути Маклюен, а тому вимагають додаткового розгляду. У зв'язку з цим спробуємо показати, яка роль Інтернет зіграв у формуванні текстового простору епохи Пост-Гутенберга [99].

Перш ніж ми почнемо розглядати специфіку тексту глобальної мережі, необхідно відповісти на питання про те, наскільки правомірно говорити про занепад «галактики Гутенберга» в ситуації, що склалася. Так, У. Еко, висунув тезу про те, що Інтернет не видаляє, а навпаки, веде нас назад до Гутенбергу. Вважаючи, що глобальна мережа радикально «плутає карти» прогнозів Маклюена, Еко стверджує, що через Інтернет відбувається зворотний перехід від зображення до вербального сприйняття інформації [86, с. 133]. Якщо телебачення, яке орієнтується на зоровий образ, в кінцевому підсумку призводить до зниження грамотності, то комп'ютер, який так чи інакше

передбачає роботу зі словами (читання рядків на екрані, введення даних, спілкування в чатах), відроджується можливість роботи з друкованими текстами. У цьому сенсі, зазначає італійський мислитель, комп'ютер і Інтернет повертають людей в галактику Гутенберга, тому що користувачі використовують письмове спілкування. Дисплей, на відміну від телевізійного екрану, який будує світ на зображеннях, виражає світ, як книга, словами і на сторінках. Міркуючи в цьому ключі, Еко озвучує гіпотезу про те, що в недалекому майбутньому суспільство розколеться на два класи: тих, хто дивиться тільки телебачення, тобто отримує готові зображення і готове судження про навколишній світ, без права критично відбирати отриману інформацію, і тих, хто дивиться на екран комп'ютера, тобто тих, хто здатний відбирати і обробляти інформацію [85, с. 91-92]. Таким чином, виходить, що ні про яку постгутенберзьку епоху не може бути й мови – в будь-якому випадку міркування У. Еко неминуче підводять нас до такого висновку. Але ми візьмемо на себе сміливість не повністю прийняти такий підхід. Звичайно, можна не сумніватися в тому, що комп'ютер, в порівнянні з телебаченням, забезпечує можливість більш розумного спілкування, розвиває елементарну грамотність і вчить працювати з текстовим матеріалом, тобто так чи інакше висуває на перший план друкований текст. У цьому сенсі Гутенберг також живе в Інтернеті. Але, в той же час, кардинально змінюється спосіб побудови текстового простору – на зміну одновимірному тексту приходять багатовимірний електронний гіпертекст. Саме ця трансформація природи тексту вказує на вступ в епоху Пост-Гутенберга – текст вже не можна вважати лінійним, що має певний напрямок, структуру і межі. Тобто він перестає відповідати принципам, нав'язаним як машиною Гутенберга, так і світоглядом Модерну, і стає втіленням постмодерністського світогляду.

Отже, в чому ж полягає специфіка гіпертексту, що дозволяє говорити про його принципову новизну? Якщо звичайний текст лінійний, і рухатися в його просторі можна тільки в напрямках, обмежених однією площиною, то ризоморфний гіпертекст відкриває нові «поперечні» розміри в текстовому

всесвіті. Читаючи книгу, ми не можемо залишати її межі, при цьому не розлучившись з нею. Коли її зміст змушує звертатися до інших джерел, доводиться відкладати один текст в сторону, виходити за межі його простору і перемикати свою увагу на інший одновимірний і територіально обмежений текст. Гіпертекст повністю змінює ситуацію. Використовуваний в Інтернеті HTML (Hypertext Markup Language) забезпечує миттєвий перехід від одного тексту до іншого, і для цього не потрібно залишати простір вихідного текстового поля: необхідно тільки вказати на виділене слово і пропозицію – і перед вами текст, пов'язаний з ним, вихідний фрагмент тексту не зникає, а лише на деякий час відходить на другий план. Текст, не втрачаючи своїх просторових обрисів, набуває іншого виміру, де стає буквально нескінченним, адже з однієї ланки можна без кінця перейти до іншої і так далі. Характерно, що таким чином можна переключитися на текстові наративи зовсім іншого роду – шляхи якими нас ведуть посилання непередбачувані. Перебуваючи в одній точці ризомного простору гіпертексту, ми можемо раптово опинитися де завгодно. І не дивно, що за кілька переходів можна прийти «від ковбаси до Платона» (ковбаса – свинтус – щетина – кисть – маньєризм – ідея – Платон) [84, с. 267]. Мовні ігри в глобальній павутині не мають меж і не знають меж, перехресні посилання завжди відкривають нові горизонти. Прямих шляхів в мережі немає, і немає такої точки, де б вони сходилися. Як зазначав М. Кузнецов, маршрути навігації через гіпертекстову структуру Інтернету навряд чи можна порівняти з тим, який був закладений піонером текстового оповідання Одисеєм, який відкрив розмірність лінійного просторово-часового континууму [39, с. 87]. На зміну космосу приходить «хаосмос» (Джойс), а Одиссеї замінюється «Хаодіссея» (Дельоз).

У цьому сенсі спосіб організації тексту в Інтернеті відповідає основним ідеям номадології, розробленим Дельозом і Гваттарі в «Тисячі плато» [32, с. 320-326]. Якщо розглядати текстові простори з точки зору номадології, то можна стверджувати, що всесвіт після Гутенберга схожа на безкрайній степ кочівників, а галактика Гутенберга – це територія осілих народів,

затягнута стінами, кордонами і дорогами. Людина, що знаходиться в Інтернеті, в певній мірі стає номадом-кочівником, що населяє простір, позначки якого постійно зміщуються разом з його маршрутом. Мешканець мережі злитий з простором так само, як і номад, тільки його світ – це не степ, а гіперреальність, в якій відбуваються його нескінченні подорожі. Він пересувається і при цьому залишається на своєму місці – як кочівник, він подорожує сидячи, але не в сідлі коня, а в кріслі за комп'ютером. Таким чином, наративи, створені в гіпертекстовому форматі, особливим чином конструюють, а точніше деконструюють текстові структури і способи їх читання: від територіально обмеженої і лінійно побудованої книги ми переходимо до номадичних ризоморфних детериторіалізованих інформаційних систем.

Продовжуючи розглядати гіпертекст в контексті постмодерністської філософії, варто звернути увагу на його інтертекстуальність. Оскільки ніде це явище не знаходить такого вичерпного втілення, як в гіпертекстах Інтернету. Інтернет по праву можна назвати великим «Інтертекстом» епохи постмодерну. Які б ознаки інтертекстуальності ми не взяли – цитованість, децентралізацію, безмежність, деперсоналізацію автора – все це є невід'ємними характеристиками текстових наративів мережі. Очевидно, що підхід до цитування закладений в самій основі мови HTML. Посилання – це не що інше, як покажчики на пов'язані тексти, висловлювання, джерела тощо, одним словом – цитати в тій чи іншій іпостасі. Також не викликає сумніву, що гіпертекст має децентралізований характер, основна ідея якого полягає в неминучому розсіюванні в нескінченній площині перехресних посилань. Що стосується безмежності гіпертексту, то масштаб віртуального простору глобальної мережі говорить сам за себе – електронний простір не знає ніяких кордонів і бар'єрів.

Певним чином в гіпертекстовому просторі виявляється така характеристика інтертекстуальності, як деперсоналізація автора. Проблема авторства в мережі має кілька рівнів. У найзагальнішому плані розчинення

автора в Інтернеті, як і в будь-якому тексті, здійснюється відповідно до схеми, запропонованої Бартом в знаменитому нарисі «Смерть автора» [4, с. 384-391]. Теоретик постструктуралізму стверджував, що в творі «говорить» не автор, а мова, а тому читач чує голос не автора, а текст, організований відповідно до правил «культурного коду» свого часу і своєї культури [27]. У цьому сенсі гіпертексти глобальної мережі є більш надособистісними творіннями постмодерністської культури, ніж творіннями автономних індивідів. Сама технологія посилення передбачає множинність авторів, тобто унеможлиблює існування відносного окремого, закритого тексту. У глобальній мережі самі посилення складають онтологічний статус тексту, тому що позбавлений їх, він стає незатребуваним і гине, губиться в інформаційному океані Інтернету. Таким чином, стає очевидним, що деперсоналізація автора визначається перехресною структурою гіпертексту, але поряд з цією генетичною обумовленістю існує ряд інших, технічних і юридичних факторів, які трансформують ідею авторства в глобальній мережі. Текст, поміщений в мережевий простір, віддається у вільне користування, автор при цьому віддаляє твір від себе і фактично втрачає свої привілеї – авторські права і гонорари, які складають непохитний фундамент поліграфічної культури. Інтернет починає грати роль публічної бібліотеки, де тексти належать не авторам і видавцям, а знеособленій мережі, в якій вони стають доступними кожному. Як стверджував Майкл Джойс, авторство стає «чимось на зразок нескінченної джазової історії» [86, с. 136]. Звичайно, в цьому є багато негативних моментів, наприклад, будь-яка людина може відсканувати будь-яку книгу і розмістити її на своїй гіпертекстовій сторінці без відома її автора. Звичайно, цей сценарій принципово відрізняється від того, коли текст розміщується безпосередньо людиною, яка його написала. Проблема авторства в мережі так чи інакше буде вирішена, але повністю встановити контроль в цьому питанні не представляється можливим через ліберальний характер Інтернету. У мережі немає посвідчень особи, і ніхто не дасть вам гарантій, що за ім'ям автора стоїть реальний творець. Причому

цінність тексту швидше визначається не назвою і регаліями його творця, а конкретним змістом. Відповідно виникає питання про теоретичну ревізію галузі авторського права, тобто про те, наскільки текст твору непорушний і закритий для стороннього втручання, що виражається в модифікації, копіюванні, знищенні. Поки не до кінця зрозуміло, яким чином будуть вирішуватися проблеми авторської автентичності, збереження оригінальних текстів, а також цитування і посилань в наукових роботах. Однак саме коло поставлених проблем свідчить про трансформацію поняття авторства в гіпертекстових масивах. Так чи інакше, але можна з упевненістю сказати, що в епоху гіпертексту сама технологія накладає відбиток на персону автора, приводячи її до подальшого знеособлення, тим самим підтверджуючи ідеї постструктуралістів на рівні новітніх інформаційних технологій.

Уже з наведеного короткого огляду специфіки гіпертексту стає очевидним, що за своєю суттю він являє собою суто постмодерністське явище. Принципи його організації втілюють практично всі основні ідеологічні установки постмодернізму – плюралізм, децентрування, фрагментарність, інтертекстуальність. Постмодерністський електронний гіпертекст за своєю суттю протилежний модерністському друкованому тексту. Саме це дозволяє пов'язати з його поширенням епохи Пост–Гутенберга. Але є ще один момент, який вказує на глибоку різницю в самій природі друкарського та електронного тексту. Якщо звичайний текст будується з набору букв – свого роду атомів, за якими неможливо розщеплення тексту, то символи електронного тексту не мають нічого спільного з буквами – це бінарні поєднання нулів і одиниць. Тобто в основі електронного тексту лежить принципово інша мова – машинна. Відзначимо, що електронний постгутенбергській текст має принципово іншу символічну основу, ніж друкований гутенбергській, що ще раз свідчить про їх нетотожність.

На закінчення зробимо невелике зауваження про умовність виразу «постгутенберзька епоха». Хочемо підкреслити, що цей епітет не варто сприймати буквально, це всього лише метафора, але, незважаючи на

наявність образності, він фіксує реальні якісні зміни, що відбулися в підході до читання і письма в інформаційну епоху. І, звичайно ж, з настанням «постгутенберзької епохи» не слід робити поспішних висновків про загибель друкованої продукції. Книга не помре, бо в ній є особлива магія. Читання тексту з екрану монітора не приносить того розслаблення і задоволення, яке ми отримуємо при гортанні книжкових сторінок. Але в тому, що гіпертекст витіснить паперові вироби в науці, виробництві, освіті і взагалі в будь-якому виді діяльності, який передбачає роботу з досить великими обсягами інформації, в цьому можна не сумніватися. Можливості, що надаються Інтернетом в цьому плані, безмежні. Створення всіляких баз даних, комп'ютеризація бібліотек, переведення інформації в електронний вигляд – все це ознаки вступу людства в епоху гіпертексту, в період, який по праву можна назвати «епохою Пост– Гутенберга».

Висновки до другого розділу.

Підсумовуючи розгляд найбільш значущих, для суспільства інформаційної епохи, цифрових технологій, серед яких були виділені технології віртуальної реальності, а також глобальна комп'ютерна мережа, хотілося б ще раз звернути увагу на глибокий зв'язок і взаємозалежність ідеологічних та інформаційних перетворень, що відбулися в останні десятиліття в планетарному масштабі. Ці відносини мають кілька сторін і рівнів, і їх можна диференціювати наступним чином: по–перше, виникнення постмодерністського світогляду не може відбуватися поза інформаційним суспільством; по–друге, технології інформаційного суспільства онтологічно базуються на постмодерністському світогляді; І по–третє, ідеї і категорії постмодерністської філософії найбільш адекватно розкривають сутність новітніх інформаційних технологій.

РОЗДІЛ 3. ТРАНСФОРМАЦІЯ АКСІОЛОГІЧНОЇ ШКАЛИ В УМОВАХ ІНФОРМАТИЗАЦІЇ СУСПІЛЬСТВА

3.1. Вплив віртуальної реальності на життя суспільства.

Зміни, що відбулися в суспільстві в зв'язку з вступом в епоху постмодерну, свідчать про те, що саме в їх контексті слід розглядати поширення технологій віртуальної реальності (далі – VR-технології). Як вже не раз зазначалося, постмодерністська культура народжується на стику занепаду модерністських ідеалів і бурхливого розвитку цифрових інформаційних технологій, які в міру вдосконалення все більше набувають віртуальний характер, починаючи не відображати, а моделювати реальність. При розгляді впливу віртуальної реальності на життя суспільства наша увага в основному буде зосереджена на тих її аспектах, які так чи інакше пов'язані з інформаційними та електронними технологіями, тобто основою, на якій росте дерево постмодерністської культури.

Огляд можливостей використання віртуальної реальності справедливо почнеться з комп'ютерного поля, де, власне, «матеріалізувалося» прагнення створювати альтернативні світи без шкоди для реального світу, який так довго залишався нереалізованим. Що стосується комп'ютера, то віртуальна реальність нерозривно пов'язана з графічними технологіями, які за допомогою наділеного зворотним зв'язком взаємодії людини і комп'ютера дають ефект присутності в якомусь іншому, відмінному від фактичного, штучному світі. Віртуальний світ, в якому людина виявляється в результаті злиття комп'ютерної графіки з можливістю безпосереднього впливу на події, прийнято називати кіберпростором. Термін вперше з'являється в 1985 році в науково-фантастичному романі Вільяма Гібсона «Нейромансер» [77], який використовується для опису всесвіту електронної медитації, в якій співіснують мільярди людей. На думку провідного дослідника в цій галузі Френсіса Хаміта, кіберпростір – це сфера інформації, отриманої за допомогою електроніки [64]. Мінімальне його сприйняття здійснюється за

допомогою екрану монітора і простого управління, такими пристроями, як «миша» або джойстик. Очевидно, що в рамках такого способу взаємодії залишається розрив між людиною і кіберпростором, тобто ідея віртуальної реальності втілюється не в повній мірі, адже для досягнення ефекту повноцінної присутності в ній необхідно, щоб інтерфейси не просто були посередником, а були генетично інтегровані у біологію людини. Користувач повинен не просто рухати «мишкою» або іншими засобами управління, а повертати віртуальну ручку таким же чином, так само, як і реальну. Сучасні технічні розробки вже дозволяють досягти прямого контакту з віртуальними об'єктами. Така взаємодія може VR-шлему, що створює тривимірне зображення, і так званої «рукавички даних», рецептори якої чуйно реагують не тільки на положення, але і на форму і вигини руки. При поєднанні даних, отриманих з рукавички, з VR-шлемом на екрані всередині шолома формується враження повного занурення у віртуальну реальність. Таким чином, техніка здатна не тільки імітувати, але і повністю моделювати реальність. Потрапляючи в кіберпростір, людина починає відчувати себе не просто оточеним якимись дивними пейзажами, нереальними тілами, а сама стає таким тілом – симулякром, «висячим» тілом. Цей факт вже виходить за рамки подій суто технологічного плану. На наш погляд, такий прорив у сфері інформаційної діяльності несе за собою досить значні наслідки, як для окремої людини, так і для суспільства в цілому. За допомогою VR-технологій людина набуває можливість конкретно випробувати буття по-новому, отримати новий тілесний образ, і виникає питання, як така трансформація може вплинути на нього. Крім того, необхідно по-іншому поглянути на проблему комунікації, адже люди, наділені віртуальними тілами, можуть безпосередньо взаємодіяти один з одним в кіберпросторі, і складно здогадатися, до чого можуть привести такі несподівано відкриті можливості. Поки що ми стикаємося з наслідками переплетення реального і віртуального життя в фантастичній літературі і фільмах на кшталт гучного «The Lawnmower Man» і «Nirvana», і показаний в них стан справ оптимізму не

вселяє. Так чи інакше, але реальність виявляється часом набагато фантастичніше будь-якої наукової фантастики, і взяти на себе сміливість робити футурологічні прогнози, особливо апокаліптичного характеру, – заняття невдячне.

Про що ми можемо говорити сьогодні остаточно, так це про входження в постмодерністську культуру конкретно «нових технологічних способів буття в світі» [98]. Смерть суб'єкта, яка була проголошена постструктуралістами, знаходить безумовне підтвердження в процесі віртуалізації інформаційних технологій. Предмет в електронну епоху вже не можна описати в парадигмі класичної філософії, і пропонуються нові терміни для опису суб'єктивної позиції в контексті сучасного стану кіберландшафту, наприклад, «техностан розуму» Брюса Стерлінга, «термінальна (кінцева) тотожність» (Вільям Берроуз) [91]. На думку Скотта Бьюкетмена, останній епітет є більш вдалим, оскільки втілює, як техно-пророцтва Маршалла Маклюєна, вісника електронної епохи, так і культурні аналізи Жана Бодріяра, теоретика постмодерну. Термінальна тотожність - це безпомилково здвоєне зчленування, в якому ми знаходимо і кінець суб'єкта, і нову суб'єктивність, сконструйовану за пультом комп'ютера або телевізійним екраном [16].

Отже, починаючи з досить вузької сфери застосування VR-технологій, ми підходимо до фундаментальних філософських проблем, пов'язаних з деконструкцією предмета в постмодерністській культурі. І справа навіть не в тому, що прогнози Маклюєна, висунуті ще в 60-70-х роках, про розширення і продовження нервової системи людини електронними носіями збуваються. І не в тому, що в результаті такого розширення відбувається злиття людини з машиною і формування «комп'ютерно-породженого» суб'єкта, гібрида людського і технологічного, істоти, ім'я якої кіборг [22, с. 336]. Головне, що є факт злиття суб'єкта і симулякру, тобто суб'єкт перетворюється на власний симулякр, а фізично та тілесно залишаючись в реальному світі, він подумки переходить у віртуальний світ, простір симулякру, де наділений новим тілом, яке не має нічого спільного з тілесністю. Можна сказати, що має місце

шизофренічний стан, розщеплення цілісності індивіда, який знаходиться одночасно в двох просторах: затишно розташувавшись за столом, в оточенні комп'ютера і периферії він, в той же час, відчуває себе іншою істотою, рухи якої бачить на екрані терміналу і управляє ними. Ефект подвійної присутності, володіння двома самостями належно ставить наступне питання: якщо ми будемо множити свої самоті, чине не прийдемо ми повної власної вівісекції? Безсумнівно, не можна применшувати небезпеку, пов'язану з можливістю повного розчинення користувача в кіберпросторі, від чого не перестають попереджати голоси скептиків або противників віртуальних технологій. Дійсно, для таких побоювань є всі підстави. Новітні програмні та мережеві технологічні розробки тепер дозволяють зробити перебування у віртуальній реальності настільки доступним і привабливим, так що реальний світ з його недосконаlostями, пошуками і тривогами починає втрачати свої позиції перед симуляційним фантазмагоричним світом, де симуляція займає місце соціальності. Сучасний стан справ свідчить про те, що світ інформаційного суспільства трансформується в тотальну симуляцію, про що, власне, і говорив Бодріяр в своїх соціологічних конструкціях [10].

І все ж ми залишаємо за собою право дивитися в майбутнє якщо не оптимістично, то хоча б реалістично, не намагаючись «згущувати кольори» алармістськими прогнозами. Історія впровадження технічних засобів в життя суспільства показує, що люди завжди спочатку лякалися подібних нововведень, побоюючись трансформації звичного життя під їх тиском (згадайте, що колись паровоз сприймався як «диявольська машина»). При цьому суспільство ще не відкидало ніяких технологічних нововведень, здатних поліпшити або змінити способи задоволення індивідуальних або соціальних потреб, воно завжди асимілювало їх в своє життя, намагаючись регулювати прояв негативних наслідків. Тому можна з упевненістю припустити, що, незважаючи на свою потенційну небезпеку, VR-технології будуть неухильно продовжувати розвиватися і впроваджуватися в життя людства. Більш того, можливості, які вони відкривають у багатьох сферах

людської діяльності, насправді безмежні. І взагалі, не варто розглядати симуляцію і віртуальну реальність як щось однозначно негативне, адже як ми вже говорили, доля розставити ціннісні акценти, перетворитися в зло або добро – прерогатива самої людини.

Примітно, що комп'ютерні VR-технології дозволяють реалізувати найфантастичніші людські бажання, виконання яких в реальному житті було б неможливим через дію фізичних або соціальних законів. Мова йде не тільки про розширення меж творчості, а й про насолоду новими відчуттями, наприклад, людина може віртуально випробувати задоволення від польоту – почуття, яке було доступне йому тільки в мріях. VR-технології відкривають практично нескінченні перспективи в побудові ігрової реальності. В даний час ведеться багато суперечок про вплив комп'ютерних ігор на процес становлення і виховання особистості. На думку одних, таке проведення часу тягне за собою лише деградацію, від'єднання індивіда від соціальної сфери. Інші вважають, що за допомогою віртуальних ігор безболісно для суспільства реалізуються вроджені бажання людини, наприклад, тяга до агресивності, збочені сексуальні нахили і ряд інших маргінальних намірів. Так це чи ні, але особлива роль ігрової діяльності в житті людей неодноразово підкреслювалася в різних дослідженнях, і у нас немає підстав припускати, що комп'ютерні ігри, так «до смаку» як дітям, так і дорослим, добровільно відмовляться від своїх позицій [77].

Отже, використання віртуальної реальності для створення ігрових просторів хоч і спірне, але все ж в цілому виправдано. Головне тут, та й взагалі в будь-якій іншій сфері застосування VR-технологій, – дотримуватися межі, коли симуляція перестає сприяти народженню нових реалій, а починає затуляти, маскувати події реального життя. Тільки коли симулятори агресивно починають витісняти реальність, яка їх породила, «їх потрібно збирати десь далеко від списів, заховувати глибоко під землею, приковувати ланцюгами і не випускати на поверхню» [18, с. 223]. Яскравим прикладом такого руйнівного моделювання може послужити використання

віртуальних технологій при веденні військових дій. Війна в постмодерністському світі сприймається не як подія, що відбувається в реальності і руйнує життя людей і роботу їх рук, а як гра у війну, що відбувається на екранах комп'ютерів і телевізорів. «Стиль» сучасної війни, прикладом якої є іракська і югославська кампанії, передбачає максимальне дистанціювання суб'єкта сили від жертв і наслідків її впливу. Відгороджені екранами від справжнього театру військових дій, льотчики або моряки, що запускають смертоносні ракети, повністю від'єднанні від всесвіту війни, наповненого жахом, смертю і відчаєм. Ситуація така, що відбувається зіткнення не з віртуальними подіями в чистому вигляді, а з якоюсь видимістю симуляції, яка виходить за межі простору симулякру і має чітко визначені і абсолютно не віртуальні результати: руйнування і смерть. Освоївши новітні інформаційні технології, особливо страшні «постмодерністські» війни [11].

Давайте тепер розглянемо позитивні варіанти використання VR-технологій, які склалися в постмодерністській культурі. Не ставлячи перед собою завдання детального розгляду технічних аспектів використання віртуальної реальності в тій чи іншій сфері людської діяльності, ми лише окреслимо загальні напрямки. Почнемо з економічної сфери. Тут в першу чергу звертається увага на можливість використання VR-технологій на виробництві, а саме в проектній діяльності. У цій сфері віртуальні технології стають незамінними до такої міри, що руйнують встановлений порядок розробки промислового продукту, який передбачав нескінченну серію креслень, тестових моделей і модифікацій. Зараз немає такої гострої необхідності створювати дорогі моделі, їх з успіхом замінюють віртуальними об'єктами, а процес тестування можна проводити, або, якщо бути точним, моделювати у віртуальному просторі. Більш того, на віртуальній моделі ми можемо безболісно проводити будь-які експерименти для реального середовища, що є важливим фактором в контексті постмодерністської культури, де питання екології займають особливе місце. Звичайно, використання VR-технологій в економіці не обмежується одним лише однтим

дизайном. Так, в геології VR-технологій успішно використовуються для визначення родовищ корисних копалин, наприклад, пошук нафти, який здійснюється не експериментально (сумнівно з точки зору екології), а шляхом побудови віртуальної моделі, яка враховує всі особливості будови земної кори на обраній ділянці і дозволяє, шляхом обробки наявних даних, отримати досить достовірні результати. Віртуальне моделювання природних явищ широко застосовується в метеорології, що дає можливість більш точно прогнозувати погоду, очікувану в тому чи іншому регіоні Землі. У медицині віртуальна реальність використовується в процесі навчання мануальним прийомам проведення операцій. Виділимо містобудування та архітектуру, де встановився постмодерністський підхід, що вимагає включення створюваної споруди в міський і природний ландшафт, а також врахування ряду інших важливих параметрів. Віртуальні технології дозволяють максимально реалізувати ці установки, причому зробити це можна задовго до початку будівництва, що захистить від непоправних наслідків.

У сфері освіти віртуальні технології докорінно трансформують процес засвоєння інформації, що дає можливість подати її в якісно іншій формі, створюючи ефект включення в навчальне середовище; тобто деконструюється тип суб'єкт-об'єктних відносин, що вибудовується в протиставленні учня-вчителя. Крім того, вони дозволяють ввести в хід навчання ігровий елемент, що, безсумнівно, допоможе зробити його більш живим і цікавим. Сучасні комп'ютерні мережі дозволяють значно розширити межі наявної інформації, що в поєднанні з VR-технологіями створює можливості для нових форм отримання інформації. Так, віртуальні музеї вже стали реальністю, колекції яких можна знайти, не виходячи з дому; відбувається бурхливий розвиток віртуальних бібліотек, де тексти, представлені в цифровому вигляді, стають максимально зручними для користувачів; У віртуальному просторі створюються класні кімнати, в яких можуть проходити реальні уроки з реальними учнями.

Але найбільш інтенсивне входження віртуальної реальності ми знайдемо в засобах масової інформації. Саме на основі їх віртуалізації можна говорити про факти витіснення відображення дійсності шляхом її моделювання.

Так, навіть швидкий огляд можливих застосувань практично сконструйованої реальності говорить про те, що це явище вже займає досить значний соціокультурний простір в інформаційному суспільстві, і що в майбутньому його роль буде неухильно зростати. Ми вважаємо, що моделювання як таке можна розглядати як специфічну характеристику постмодерністського світогляду, а за допомогою віртуальних технологій моделювання стало невід'ємним компонентом діяльності у всіх підсистемах інформаційного суспільства. Насправді віртуальні інформаційні технології є лише одним з можливих втілень симуляції, прояви якої ми можемо знайти в сфері міжособистісних і сексуальних відносин, в мистецтві, в політиці тощо. З огляду на те, що більш широкий огляд процесів моделювання вийде за рамки інформаційних технологій, обмежимося лише констатацією факту віртуалізації сьогоденного суспільства, при якому симуляційна діяльність приймає такі масштаби, що дозволяє говорити про втрату стабільності соціальних структур і про відчуття примарності і нестабільності суспільного буття в постмодерністському світогляді.

3.2. Трансформація релігійних і моральних цінностей особистості в життєвому просторі інформаційного суспільства.

В умовах стрімкого вдосконалення інформаційних технологій і стрімкого розвитку наданих ними можливостей проблема цільових життєвих установок особистості, його ціннісних орієнтацій, що визначають його змістову спрямованість, продовжує залишатися актуальним питанням. Цінність є основною категорією сучасної соціальної думки, психології, філософії, економіки, педагогіки і використовується для позначення предметів і явищ, їх властивостей, втілюючи ідеали моралі, а також визначає

значимість чого-небудь [25, с. 238]. Отже цінності можна визначити як цілі суспільства і засоби їх досягнення, забезпечення інтеграції суспільства. Цінності допомагають людині втілити соціально-схвалюваний вибір свого існування і поведінки. Ієрархія цінностей формується зі сфери насущних життєвих потреб конкретного суспільства, під впливом історико-культурних особливостей генезису конкретної нації, народності.

У сфері гуманітарного знання поняття «цінність» є найбільш вживаним на сьогоднішній день. Цінність є об'єктом різноманітних людських прагнень і бажань [62, с. 182]. Вперше в науковому обігу це поняття ввів І. Кант, який визначив відмінності між уявленнями про належне, про норми і цінності, з одного боку, і про існування, про світ речей, з іншого боку [31, с. 261-262]. У науковій літературі з'явилися два полярних підходи: ряд авторів виводять цінності за межі суб'єктивного (У. Віндельбанд, Г. Коен, Г. Рікрет та інші), інші ж вбачають в них джерело і причину цінностей в суб'єкті (А. Маслоу, Ф. Ніцше, К. Ясперс та інші). При цьому ряд вчених знаходять компроміс між суб'єктивним і позасуб'єктивним визначенням цінностей, які є об'єктивною формою прояву суспільних відносин.

У сучасному науковому суспільстві немає єдиної думки про те, що таке універсальні ідеали і вищі цінності. Також дуже складно передбачити цінності суспільства, які будуть актуальні в майбутньому. При цьому слід зазначити, що існують цінності, які в усі часи не втратять своєї значущості – це так звані загальнолюдські цінності: сама людина як цінність, істина, добро, здоров'я, гармонія, любов до ближнього та інші. Таким чином, загальнолюдські цінності – це особливі ціннісні категорії, які розроблялися суспільством століттями і мають загальне визнання. Вони включають в себе духовні (етичні та естетичні погляди, моральні принципи, справедливість і благородство, честь, гідність) і матеріальні (надра Землі, знаряддя праці, об'єкти людського виробництва) цінності.

Загальнолюдські цінності мають фундаментальний характер, оскільки людство прагне зберегти себе як вид і забезпечити гідні умови життя

[63, с. 276]. Іншими словами, загальнолюдські цінності виникають на конкретному етапі історичного розвитку людства в результаті колективної діяльності. Ставши невід'ємною частиною колективної свідомості, ці цінності стають частиною індивідуальної свідомості [58, с. 102]. Отже, загальнолюдські цінності набувають особистісно обумовленої характеристики. Такі цінності синтезують індивідуальне і соціальне, зовнішнє і внутрішнє, минуле і майбутнє в сьогоденні, фактичне і потенційне, ідеальне і матеріальне, та є джерелом життєтворчості, ключем до мотивації особистості, сполучною ланкою в соціокультурних явищах.

Технічні зміни, що відбуваються в інформаційному суспільстві, сприяли створенню об'єктивних передумов для трансформації старої системи цінностей, формування нової, а також зміни ціннісних орієнтацій і ціннісного ставлення до реальності сучасної людини. Ціннісне ставлення людини до дійсності – це один з видів відображення дійсності в «головах людей», а точніше відношення «суб'єкт-об'єкт», що розглядається з точки зору сенсу (цінності) об'єкта для суб'єкта [25, с. 238].

Ціннісне ставлення людини до світу відбивається в різних аспектах. Це: релігійні, естетичні та інші. Таким чином, естетичне ставлення до дійсності формується в надрах ціннісної свідомості і має гносеологічний статус, а значить, прекрасне і піднесене. Загальнолюдські цінності, які пізнаваються і освоюються в практичній діяльності, відображаються в свідомості людини у вигляді ціннісних орієнтацій. Зміна ціннісного ставлення людини до світу і самого себе призводить до зміни ціннісних орієнтацій особистості. Саме поняття «ціннісні орієнтації» вперше з'явилося в 40-х роках ХХ століття, і визначалося як зміст соціального рівня орієнтації особистості, пов'язаного зі значущими оцінками дійсності. Іншими словами, ціннісна орієнтація особистості – це ставлення особистості до певних соціальних цінностей, тобто пріоритетне ставлення до певної їх групи, наприклад, ставлення до навчання і праці, соціальної роботи, сім'ї, заробітку і так далі [67, с. 194].

Слід зазначити, що в цьому контексті поняття ціннісних орієнтацій має перевагу над соціальними цінностями без урахування особистої значущості.

Ціннісні орієнтації – це особливий осмислений ціннісно-смысловий вимір, який характеризує суб'єкта як особистість, тобто людина захищає, стверджує, усвідомлює в діях, в міжособистісних відносинах, у вчинках свою духовність, моральність, цінності істини, добра і справедливості. Ці функції, включаючи реальне перетворення світу, пристосування до нього, подолання труднощів, самосвідомість, рефлексивні «операції», суб'єкт виконує в процесі життя [3, с. 27-42].

Ціннісні орієнтації особистості регулюють реалізацію потреб людини в різних соціальних інститутах і конкретних ситуаціях і, відповідно, виражають те, що є найбільш пріоритетним для суб'єкта і має особистісний сенс. Однак систему ціннісних орієнтацій особистості можна представити як підсистему більш широкої, складної і багаторівневої системи. Іншими словами, ціннісні орієнтації, як і будь-яка інша психологічна система, можуть бути представлені у вигляді багатовимірного динамічного простору, кожен вимір якого відповідає певному типу суспільних відносин і має різне значення для кожного індивіда [46, с. 36].

Багаторівневність і принцип ієрархії цінностей є важливою характеристикою системи ціннісних орієнтацій особистості, а структурний характер цієї системи визначає можливість здійснення нею ряду різноманітних функцій. Отже, вся система ціннісних орієнтацій особистості є проміжною ланкою між мотиваційно-потребною сферою і системою внутрішньо-особистісних смислів, між внутрішніми установками і нормами соціального середовища, тим самим сприяючи органічній взаємодії цих елементів. Таким чином, ціннісні орієнтації особистості здійснюють регулятивну функцію, охоплюючи всі рівні системи мотиваторів людської діяльності. Будучи елементом внутрішнього ядра структури особистості, закріпленим життєвим досвідом особистості і обмежуючи значуще для даної

людини від незначного, ціннісні орієнтації є найважливішим фактором, що визначає і регулює мотивацію особистості [40, с. 22-24].

Система ціннісних орієнтацій особистості формується в конкретних умовах, в певному матеріальному, духовно-моральному і соціальному середовищі. Вона є відображенням актуальних цінностей конкретного суспільства. Оскільки норми є джерелом при формуванні ціннісних орієнтацій, то ціннісні орієнтації особистості багато в чому визначаються індивідуальними уявленнями людини про суспільне життя. Орієнтація людини на ту чи іншу цінність передбачає визначення її значущості і рангу по відношенню до всіх інших, тобто передбачає наявність ієрархії системи ціннісних орієнтацій. В даному випадку можна погодитися зі словами Е. Фромма про те, що у кожної людини є система ціннісних орієнтацій, або система ціннісних координат карти світу [72, с. 200]. Індивідуальна система цінностей включає в себе компоненти різної важливості в кожному конкретному випадку. Домінування одного з компонентів в індивідуально-ціннісній системі визначається впливом психологічних механізмів, соціокультурного середовища в найбільшій мірі, що має місце на конкретному етапі розвитку особистості.

Таким чином, ціннісні орієнтації – це відображення в свідомості людини цінностей, визнаних ним цілями, стратегічними життєвими установками і загальними ідеологічними орієнтирами. Будучи складним соціально-психологічним явищем, ціннісні орієнтації характеризують зміст діяльності особистості, спрямованість і загальний підхід людини до світу, до самого себе, особистісну позицію до поведінки в суспільстві. Отже, розвиток ціннісних орієнтацій тісно пов'язаний з розвитком орієнтації особистості.

Системи цінностей, що підтримують основні норми людського існування, відчувають значні навантаження в інформаційному суспільстві. Це пов'язано з тим, що нові технічні явища і культурні традиції, а разом з ними і цінності, вступають в суперечливий діалог. Розвиток сучасних технологій і сучасних інформаційних технологій істотно змінює звичні уявлення про

соціальні кордони і дисципліни, зачіпаючи пріоритети і цінності самореалізації людського «Я», в ситуаціях комунікативної взаємодії. Як ми вже говорили, в інформаційному суспільстві значно зростає роль інформації, а разом з нею і роль техніки і технології як творців, зберігачів і способів її передачі. Отже, велике значення має необхідність вивчення техніки і технології в контексті ціннісного відношення людини до дійсності.

В даному випадку дуже актуальними стають слова великого мислителя XXI століття Юргена Хабермаса: чи змінить технічність людської природи саме розуміння з позицій етики виду таким чином, щоб людство вже не змогло реалізувати себе етично вільним і морально рівним, орієнтуючись на норми і основні принципи істот [75, с. 52]. Не можна не погодитися з твердженням Й. Хабермаса. Постійні і тривожні тенденції розвитку цифрових технологій підривають створений нами образ себе як культурної видової істоти на ім'я «людина» і якому ми не маємо альтернативи [75, с. 51].

У цьому ключі дуже актуальною стає проблема впливу цифровізації на ціннісні орієнтації і, як наслідок, ціннісне ставлення людини до дійсності в інформаційному суспільстві. На ціннісні орієнтації людини інформаційного суспільства істотно впливають сучасні цифрові інновації. Ці інновації здатні трансформувати реальність шляхом її перетворення, оскільки в умовах постійно зростаючої віртуалізації суспільства формується нова особистість з принципово новими поведінковими проявами і соціальними рисами. З одного боку, ціннісно-позитивна сутність віртуального світу полягає в тому, щоб компенсувати людині недолік спілкування і уваги. Можливість анонімного спілкування спрощує знайомства, встановлення контактів. Ці обставини створюють ілюзію психологічного комфорту і захищеності, сприяють дозвіллю і активності. Таким чином, з боку ціннісно-позитивної сутності віртуального світу цей простір є найпростішим і доступним способом психологічної адаптації в ситуаціях ціннісної кризи. З іншого боку, абсолютне занурення в світ віртуальної реальності може привести до різноманітних соціальних конфліктів і ціннісного розриву. Віртуальний

простір часто стає кращим світом, постійним місцем проживання, способом боротьби з сьогоденням, що призводить до розриву з реальними соціальними процесами. Ці обставини свідчать про те, що якісно новий віртуальний інформаційний простір несе в собі потік найглибших аксіологічних модифікацій людського буття.

Таким чином, глобальне інтерактивне середовище і комп'ютерні технології змінюють можливості існування традиційних цінностей в класичних формах. Система загальнолюдських цінностей трансформується в триєдине ціле – матеріальні, духовні та віртуальні цінності. Іншими словами, віртуальний простір утворює альтернативне символічне середовище взаємодії загальнолюдських цінностей – образи, символи, традиційні ціннісні установки замінюються моделюванням рухових об'єктів і дій електронного існування.

Триєдина система цінностей не розрізняє реальний і віртуальний світи. У зв'язку з цим сучасній людині інформаційного суспільства, який постійно взаємодіє з віртуальним середовищем, стає все складнішим, а часом і зовсім індивіду не можливо, зрозуміти і прийняти культурні, естетичні, моральні, релігійні цінності. Отже, віртуальна реальність стає реальною площиною діяльності суб'єктів, важливою складовою їх буття, змінюючи звичний для них спосіб життя, коло інтересів, формуючи специфічну ієрархію цінностей і ціннісних орієнтацій людини і надаючи неоднозначний вплив на духовний світ людини. Симулякри змінюють сутність традиційних цінностей, тим самим спотворюючи їх. Мотивація дій, реалізованих у віртуальній реальності, буде визначатися тільки бажаннями і духовними потребами користувача, а не його фізичним тілом. Іншими словами, «відокремившись» від свого тіла, представившись у вигляді символів і знаків, користувач Інтернету дозволяє собі робити те, що неможливо зробити в реальному світі, який обмежений моральними нормами і кодексами.

Перераховані вище обставини приводять людину до відчуття повноти історії, апокаліптичного настрою, втрати в світі, який сприймається як

ворожий і чужий. Сучасна людина, яка існує між віртуальною реальністю і реальною реальністю, заплутується в цінностях або зовсім не здатний їх ідентифікувати і, як наслідок, опиняється в екзистенційному вакуумі. Ця обставина характерно для сучасного підростаючого покоління. Цінності Орієнтири перетворюються під впливом техніки і техніки, а нові розпізнати дуже складно. При цьому екзистенціальний вакуум пов'язаний зі смислотворюючими цінностями: сенсом життя, самореалізаціями і моральним становленням життя. І в результаті втрата ціннісних орієнтацій призводить до пошуку нової, а частіше - до втечі від реальності - до віртуальної [79, с. 198-201].

Сімейні цінності також відсуваються на другий план. На перше місце претендують такі складові людського життя, як незалежність, кар'єра і положення в суспільстві. XX століття ввів в сучасне суспільство таке явище, як масова культура, яка також внесла зміни в ціннісні орієнтації людини. З аксіологічної точки зору масову культуру можна розглядати як комплекс духовних цінностей, відповідних смаку і рівню розвитку масових споживачів. Однією з якісних характеристик масової культури є особливість виробництва культурних цінностей. Масова культура розрахована на масове споживання, тому основними засобами її поширення будуть масові комунікації (глобальні мережі, телебачення, мобільний зв'язок та інші). Цінності масової культури реалізуються в артефактах (товарах, грошах) і знаходять своє вираження в життєвому комфорті, благополуччі, стабільності і особистому успіху. Тому головним ціннісним принципом масової культури буде задоволення потреб.

Сучасні комп'ютерні технології, віртуальна реальність, Інтернет, техносфера докорінно змінюють ціннісне ставлення людини до дійсності. Це проявляється у відсутності строгих правил, в занепаді моральних норм, імперативів і принципів. Уявлення про ціннісні орієнтації чітко не визначенні – розмиті, відсутній відповідний механізм формування і спосіб впливу на поведінку і свідомість особистості. Відповідно, трансформувалося і саме ставлення до роботи, родичів, сім'ї та освіти. Розпад ціннісних орієнтацій

призвів до падіння престижу суспільно значущої праці, зростання девіантної поведінки, байдужості і соціальної пасивності.

Вплив цифровізації на ціннісні орієнтації людини знайшло свій прояв у трансформації системи моральних соціокультурних установок. Віртуальна реальність вимагає нових моделей поведінки. Такі життєві установки реального світу, як «краще бути бідним, але чесним» і «чиста совість важливіше процвітання» в віртуальному просторі свідомо ігноруються. Більш того, сам користувач має можливість залишитися анонімним і уникнути покарання. Як в реальній реальності, так і у віртуальній реальності існує чітка орієнтація економічних цінностей, пов'язаних зі збагаченням, успіхом і славою.

3.3. Генезис нових цінностей в площині інформаційного суспільства.

Ціннісно-культурний конфлікт сучасності проявляється у вигляді протиріч між різними системами цінностей: системою усталених, базових цінностей і системою інноваційних цінностей інформаційного суспільства. Ці протиріччя є фундаментом для трансформації старої – традиційної системи цінностей і встановлення нової – інноваційної. Слід зазначити, що сама проблема трансформації цінностей в інформаційному суспільстві до сих пір глибоко не вивчена. Різні автори в своїх дослідженнях відзначають лише сам факт перетворення цінностей, а сам аналіз алгоритму трансформації не розглядається. Також невстановленими залишаються тенденції, що впливають на трансформаційні процеси ціннісної ієрархії суспільства. Виявлення цих тенденцій видається необхідним для розуміння сутності нових цінностей інформаційного суспільства.

Процес трансформації цінностей протікає із взаємодією двох антагоністичних тенденцій – інноваційної і традиційної, в результаті чого змінюється співвідношення, їх зміст і склад цінностей в суспільній свідомості. Іншими словами, можна сказати, що трансформація цінностей –

це соціально-культурна зміна, що розгортається в антагоністичному процесі між традиційними цінностями і ціннісними інноваціями, носіями яких є різні соціальні групи. Процеси трансформації цінностей можуть бути як спонтанними, так і усвідомленими, цілеспрямованими.

У період політичної, економічної та соціальної стабільності трансформація традиційних цінностей носить лінійний, ступінчастий характер і в основному пов'язана з «комфортною» асиміляцією запропонованої нової системи. Цей процес базується на сучасних інноваціях, з «повагою» до спадщини минулого. Також, слід зазначити, що в період стабільності процес трансформації традиційних цінностей здійснюється під суворим контролем з боку соціальних груп та інститутів. У період нестабільності процес трансформації цінностей протікає нелінійно, не має певного заданого вектору і пов'язаний з соціальною адаптацією. Незалежно від того, яким чином процес перетворення величин був лінійним або нелінійним, він може привести до наступних якісних змін:

- зміни в самій системі цінностей суспільної свідомості;
- зміна структури системи цінностей внаслідок припливу одних і зникнення інших цінностей;
- зміна сутності і змісту самих цінностей, їх конкретизація або узагальнення;
- зміна смислового контексту при збереженні словесної форми внаслідок впливу ідеології, неоднозначності понять тощо;
- зміна співвідношення величин, їх перестановка у вигляді руху від периферії системи до центру і навпаки [61, с. 4-5].

Кожне суспільство характеризується системою моральних і релігійних норм і цінностей, які є невід'ємною частиною духовного життя суспільства. Ці цінності стихійно і відносно незалежно від державних і громадських інститутів керують поведінкою індивідів і їх суспільними відносинами. У генетичному аспекті ці цінності, початкові для формування самого ставлення людини до реального і самого себе, а в фактичному аспекті вони зумовлюють

інтегральне значення людини в світі. Мораль, як один з ключових методів нормативної регуляції дій людини в суспільстві, є особливою формою суспільної свідомості і особливим типом суспільних відносин. Специфіка моральних норм полягає в тому, що вони регулярно відтворюються в силу масових звичок і оцінок громадської думки, тим самим виховуючи людину з певними спонуканнями до дії. Моральні цінності – це традиційні гуманістичні цінності. Вони згруповані навколо солідарності як еквівалента християнської любові до ближнього, в них міститься сформована в конкретному суспільстві громадська думка про найвищі цінності існування: добро і зло, справедливість і несправедливість, щастя, любов, честь і совість. Моральні цінності визначають життєві установки індивіда, його схильності, звички, характер взаємин з навколишнім соціальним середовищем, впливають на соціальні процеси, визначають цілі соціально-політичного розвитку суспільства. Їх сприйняття і оцінка реалізуються через структуру моральної свідомості.

Вся духовна сфера моральних цінностей дозволяє індивіду виробити моральну оцінку дій, що відбуваються, а також дає самооцінку своєї поведінки. Моральні цінності, обрані індивідом, утворюють ціннісні орієнтації, які об'єднують компоненти моральної свідомості і формують моральні переконання людини. Вищі цінності - це релігійні, за допомогою них людина знайомиться з Богом або іншою трансцендентною реальністю, а нижчі – це ті, які відвертають людину від Бога. Аналізуючи людське існування, церква вибирала і формулювала загальнолюдські цінності: добро і зло, братерську любов та інші. Вони засвоюються і передаються з покоління в покоління в процесі повсякденного сімейного існування, надаючи безпосередній вплив на природу цієї істоти. Релігія являє собою один з типів ставлення до світу і в кожній релігії існує належний спосіб і стиль життя великих мас людей, так як світові релігії - це релігії порятунку, служіння добру і неприйняття зла, етичні релігії [17, с. 77]. Релігія, на відміну від інших форм ціннісної свідомості, дає ціннісне розуміння всіх речей. При

цьому різні релігії мають свої уявлення про цінності. Певними рисами володіють і особисті цінності людини, яка вірить в Бога. Це пов'язано з тим, що спосіб життя даної людини визначається релігійними установками і нормами.

Об'єктивні реалії свідчать про те, що в епоху інформаційного суспільства практично у всіх сферах сучасного постіндустріального суспільства відбувається трансформація в розумінні моральних і релігійних цінностей, що визначають людський і культурний вимір явищ соціальної дійсності. Трансформація моральних і релігійних цінностей включає в себе як процес переоцінки цінностей всього суспільства, так і переоцінку уявлень про традиційні норми і цінності.

Як ми писали вище, віртуальна реальність отримала домінуюче місце серед сфер, в яких людина отримує свої цінності (соціально-культурні, економічні та релігійні). Віртуальна реальність сприяє не тільки перетворенню вже усталених цінностей, а й виникненню цінностей нового рівня, порядку. При цьому на цінності і норми, які лежать в основі людського існування, сильно вплинула постмодерністська філософія. Мораль, як одна зі складових внутрішнього духовного простору людини, набуває ряд особливостей у віртуальній реальності, вона не тільки не обмежує особистість ніякими правилами і нормами, кодексами і заповідями, а й стимулює безкарність за аморальні вчинки користувачів. Людина у віртуальній реальності набуває нову оболонку, позбавлену інтонацій та емоцій. В даному світі звичайного користувача практично неможливо розпізнати, оскільки він стає анонімним.

У зв'язку з цим дуже актуальною стає проблема так званої «підміни» моральних і релігійних цінностей цінностями віртуальної реальності. Так, в стимуляційному просторі Інтернету сьогодні реалізуються практично всі функції релігії, давайте спробуємо їх розібрати:

Компенсаторні – користувачі знаходяться в рівних умовах, незалежно від їх соціального статусу. Адаптація до нових умов життя в інформаційному

суспільстві, пов'язана в першу чергу з величезними інформаційними потоками, поширенням віртуальної реальності, ставить сучасне суспільство перед необхідністю переосмислення свого місця в ньому. А саме, маючи своє «місце» в соціальній ієрархії, завдяки постіндустріальним інформаційним і віртуальним технологіям індивід здатний набувати здатності вільно (без належного рівня освіти, доходу, влади і престижу) видавати інші соціальні верстви, які мають своє «місце» у віртуальній реальності. Таким чином, не знайшовши «свого місця» серед існуючих статусів реального світу, індивід все більше відчуває необхідність визначення свого соціального статусу у віртуальному світі. В цьому випадку віртуальний статус «звільняє» людину від затьожних і марних пошуків свого місця в реальному співтоваристві. Певний віртуальний статус дозволяє людині вибудовувати власні віртуальні соціальні зв'язки, вступаючи в інтернет-спільноти.

В даному контексті варто зауважити, що без певного технічного супроводу низки служб та організацій, як то інтернет-провайдер, обленерго – фактично не можливо увійти у світ віртуальної реальності. Таким чином, об'єктивні технічні складові визначають здатність індивіда шукати «своє місце» у віртуальній стратифікації. Як правило люди які здатні споживати інформацію, що надає всесвітня павутина – це люди із середнім та високим матеріальним достатком. Саме ця вікова група формує основний шар віртуального співтовариства та є джерелом нових цінностей.

Наведемо їх перелік:

1. Комунікативна – спілкування розвивається як в реальній, так і у віртуальній діяльності і відносинах, включає в себе процеси обміну інформацією, взаємодії, сприйняття людини людиною. Спілкування в мережі в режимі реального часу сьогодні є найпоширенішим. В першу чергу – це пов'язано з тим, що часу на реальне спілкування просто немає або немає можливостей.
2. Світоглядна – Інтернет сприяє формуванню у користувачів певних поглядів на суспільство, природу і саму людину.

3. Інтегруюче-дезінтегруюча – з одного боку, глобальна мережа об'єднує людей (зазвичай в соціальних мережах, форумах), з іншого – поява віртуальної реальності розділило світ на учасників та не учасників віртуального світу, без Інтернету людина стає інформаційно ізольованою;
4. Культурна – більшість учасників віртуального світу, завдяки Інтернету, мали можливість побачити і пізнати досягнення світової культури. Наприклад, розміщена в інтернеті тривимірною симуляція арт-об'єкту, яка дозволяє потенційному користувачеві отримати уявлення про об'єкт або феномен культури, в тому числі і в режимі реального часу [29].

Коротко резюмуємо, що процес віртуалізації онтологічного простору особистості сприяє вирішенню екзистенціальних проблем, які раніше вирішувалися тільки в особистісному спілкуванні із Богом (самотність, туга, невизначеність тощо). Тому сьогодні дуже важливо визначити ступінь зміни моральної свідомості людини під впливом віртуальної реальності і ступінь етичного контролю в Інтернеті. Почнемо з твердження того, що мораль у віртуальній сфері набуває ряд особливостей. Так, віртуальна реальність не обмежує особистість ніякими правилами і нормами, кодексами і заповідями, що стимулює безкарність за аморальні вчинки користувачів. Таким чином, мотивація дій, реалізованих у віртуальній реальності, буде визначатися тільки бажаннями і духовними потребами користувача, а не його фізичним тілом. Іншими словами, «відокремившись» від свого тіла, ставши втіленням власного симулякруму, та належно змінивши «заряд» своєї сутності на протилежний і в процесі зміни почав наслідувати свою симуляцію, користувач Інтернету дозволяє собі робити те, що неможливо зробити в реальному світі, який обмежений моральними нормами і кодексами [82, с. 95 - 112].

Наприклад: особистість поступово починає нехтувати законами Божественного, якщо ми говоримо про християнську традицію, то відповідно

користувач починає порушувати Заповіді Божі. Заповідь не сотворити персонального кумира успішно нівелюється інтернет залежністю. Оскільки для багатьох жителів віртуальної реальності Інтернет став справжнім кумиром, наркотиком без якого тяжко уявити повсякденне життя, в тому числі і для автора даної роботи. Про це свідчать численні емпіричні дані про інтернет-залежності, яка сприяє деформації психіки користувача, що нерідко приводить до суїциду [82, с. 224-239].

Сам термін «інтернет-залежність» був придуманий в 1996 році доктором І. Голдбером. Інтернет-залежність – це нав'язливе бажання підключитися до інтернету і хвороблива неможливість вчасно відключитися від нього [82, с. 95]. Сучасні дослідження дозволяють виділити наступні типи інтернет-залежності:

- залежність від віртуального сексу;
- залежність від форми онлайн-комунікації;
- залежність від інтерактивних ігор;
- інформаційна залежність;
- загальне залучення до активної мережевої діяльності [92].

Та повернемося до справ порушення Божественних законів, так, заповідь «не вбивай» успішно порушується в комп'ютерних іграх, які націлені на знищення, вбивство і смерть. І в даному випадку, вбивство не зараховується як гріх, проте воно готує психіку до того, що при реальному вбивстві не існувало застереження з боку совісті. Також не варто забувати і про пораду на рахунок брехні – світова комп'ютерна мережа надає користувачеві величезну можливість брехати і при цьому з великою ймовірністю брехня не буде покарана. Це проблема анонімності в мережі, яка актуальна для кожного користувача всесвітньої павутини. Анонімність в інтернеті визначається як синтез технологій і людини, що дозволяє створити ситуацію, при якій користувач має можливість приховати своє справжнє обличчя і здійснювати власну анонімну соціальну діяльність. Продовжувати можна довго, проте ми зупинимося на даному моменті. Отже віртуальна

реальність має можливість донести до своїх користувачів помилкові моральні та релігійні цінності, сприяти поглибленню трансформаційних процесів, що відбуваються у сфері духовної культури сучасного суспільства.

Лідери релігійних течій прагнуть знайти рішення проблеми збереження традиційних релігійних і моральних цінностей. Так, Іван Павло II у своєму посланні до єпископів, священників і дияконів, ченців і черниць, вірних мирян і всіх людей доброї волі запропонував вирішення проблеми трансформації релігійних і моральних цінностей наступним чином: «Необхідно заново відкрити людині моральні цінності, що стосуються самої сутності і природи людини, цінностей, які впливають з правди про людину, а також висловити і захистити гідність особистості, які жодна людина, жодна більшість і жодна держава не можуть створити, змінити або знищити. Суспільство має звернутися до заповідей Божих, до відродження моралі» [59].

Проаналізувавши вище сказане закономірно виникає питання, якщо відбувається зміна релігійних і моральних цінностей під впливом новітніх цифрових технологій, то відповідно який вид, форму мають нові цінності? Вивчення феномену віртуальної реальності надає можливості для аналізу аксіосфери інформаційного суспільства, відкриває нові можливості для розробки соціально-філософських проблем, наприклад, деяких аспектів онтології, гносеології та аксіології. Тому необхідно з'ясувати, які цінності формує нове соціальне середовище, чи сприяє віртуальна реальність їх збереженню, а може, це вже нова цінність постіндустріального суспільства? Виходячи із результатів нашого дослідження, на нашу думку, можна виділити наступні цінності сучасного віртуального дискурсу:

- інформаційна безмежність;
- висока швидкість ризоморфних зв'язків мережі;
- комунікативна простота;
- симулякрена анонімність;
- темпоральність;
- мережевий лібералізм;

- культура кіберпанку.

Іншими словами, можна сказати, що формується цінність самого віртуального світу, віртуальних можливостей і форм. Для багатьох користувачів глобальної інформаційної мережі Інтернет віртуальна реальність є краща, ніж справжня реальність. Віртуальна реальність дозволяє своєму користувачеві відчувати себе в новій буттєвій площині. Де суб'єкт здатний повністю контролювати процеси, що відбуваються в цьому середовищі, і при необхідності визначати їх вектор. Віртуальний світ здатний повторювати потрібний епізод, стан або явище, тим самим людина набуває своєрідну владу з плином часу. Технології віртуальної реальності дозволяють людині зупинити певний момент, мить.

Все це формує у суб'єкта ілюзію свободи, влади, призводить до підвищення соціального статусу і самооцінки. Таким чином, віртуальне середовище, віртуальна сфера, завоювала чільне місце серед сфер, в яких суб'єкт придбав свої цінності (соціально-культурні, економічні та релігійні). Віртуальний світ, в який входять: ігри, соціальні мережі, блоги, листування сприяє виникненню цінностей нового рівня, порядку. Проте віртуальний світ і інформатизація особистого існування сприяють більш глибокому вирішенню екзистенціальних проблем (страх, самотність, тривога, невизначеність).

Таким чином, сучасні інформаційні технології беруть участь у формуванні нових ціннісних регуляторів, фундаментальних смисложиттєвих орієнтирів людини. У суспільстві, заснованому на інформаційній кіберкультурі, відбувається переоцінка традиційних цінностей, в результаті якої народжуються нові віртуальні цінності, що з'являються у вигляді екстрапольованих цінностей соціальної реальності у віртуальну реальність, де вони трансформуються або інтерпретують віртуальну подію як цінність. При цьому віртуальна реальність стає цінністю сама по собі тільки для людини, яка має доступ до мережі і здатна сприймати зміст цієї реальності певним чином.

Висновки до третього розділу.

Процеси трансформації традиційних цінностей можуть мати як стихійний характер, так і цілеспрямований, усвідомлений. Незалежно від характеру перебігу процесу трансформації традиційних цінностей, цей процес призводить до якісних змін у самій системі цінностей суспільної свідомості, до змін сутності та смислового контексту цінностей. Особливістю трансформації традиційних цінностей у інформаційному суспільстві також є те, що характерною рисою даного етапу розвитку суспільства виявляються інтенсивні процеси інформатизації, цифровізації суспільства, становлення та утвердження нової соціальної реальності у віртуальному світі людини, значний технічний та технологічний вплив на ціннісні орієнтири людини.

На основі системного аналізу наявних теорій інформаційного суспільства показано, що інформація та знання стають не лише агентами трансформації традиційних цінностей та стратегічними ресурсами, а самі є новими цінностями. Ці цінності, як змістовні категорії людського буття формуються в так званій техносфері. За її «волі» відбувається техно-аксіологічний генез – процес трансформації всього людського суспільства, в тому числі, трансформації традиційних цінностей. Водночас змінюється і ціннісне ставлення людини до світу та себе.

ЗАКОЮЧЕННЯ

Підводячи підсумок розгляду найбільш значущих для постмодерністського суспільства інформаційних технологій, серед яких були виділені телебачення, реклама, технології віртуальної реальності, а також глобальна комп'ютерна мережа, ще раз хотілося б звернути увагу на глибокий зв'язок і взаємозалежність ідеологічних та інформаційних трансформацій, що відбулися в останні десятиліття в планетарному масштабі. Ці відносини мають кілька сторін і рівнів, і їх можна диференціювати наступним чином: по-перше, виникнення постмодерністського світогляду не може відбуватися поза інформаційним суспільством; по-друге, технології інформаційного суспільства онтологічно базуються на постмодерністському світогляді; по- третє, ідеї і категорії постмодерністської філософії найбільш адекватно розкривають сутність новітніх інформаційних технологій.

Ми дійшли висновку, що процеси трансформації традиційних цінностей може бути як стихійними, так і цілеспрямованими і усвідомленими. Незалежно від характеру процесу трансформації традиційних цінностей, цей процес призводить до якісних змін в системі цінностей суспільної свідомості, до зміни сутності і смислового контексту цінностей, а також до зміни співвідношення цінностей, їх перебудови. Особливістю трансформації традиційних цінностей в інформаційному суспільстві є те, що характерною рисою цього етапу розвитку суспільства є інтенсивні процеси інформатизації суспільства, формування і утвердження нової постмодерністської соціальної реальності у віртуальному світі людини, значний технічний і технологічний вплив на ціннісні орієнтації людини.

Процеси інформатизації та комп'ютеризації, що відбуваються в інформаційному суспільстві, породили таке техніко-психологічне явище як віртуальну реальність, що є синтезом техніки та постмодерністського світобачення. Сутність віртуальної реальності в аксіологічному контексті зводиться до заміни реальних речей, явищ і дій образами – симулякрами. Віртуальний простір утворює «паралельний світ», в якому функціонують

віртуальні аналоги реального світу, що призводить до зміни можливостей існування традиційних цінностей в класичних формах, тобто система загальнолюдських цінностей трансформується в триєдине ціле – матеріальні, духовні та віртуальні цінності. У зв'язку з цим сучасній людині інформаційного суспільства, постійно взаємодіючи з віртуальним середовищем, все важче сприймати культурні, естетичні, моральні та релігійні цінності.

Таким чином, віртуальне середовище здатне замінити і змінити цінності реального світу, несе в собі помилкові моральні і релігійні цінності для своїх користувачів, що сприяє поглибленню трансформаційних процесів, що відбуваються в сфері духовної культури сучасного суспільства.

Інформація як цінність має вирішальний вплив на всі сфери життя людини – політику, економіку, культуру, мову, освіту, духовно-моральний розвиток, міжнаціональні та міжконфесійні відносини. Всі ці напрямки, задіяні в прискорених темпах розвитку і обміну інформацією, набувають якісно нових рис. Таким чином інформація і знання стають не тільки агентами трансформації традиційних цінностей і стратегічних ресурсів, але самі є новими цінностями. Ці цінності, як смислоутворюючі категорії людського буття, формуються в так званій віртуальній реальності. За його «волею» відбувається техноаксіологічний генезис – процес трансформації всього людського суспільства, включаючи трансформацію традиційних цінностей. При цьому змінюється і ціннісне ставлення людини до світу і до самого себе.

Отже, трансформація традиційних цінностей в інформаційному суспільстві – це соціально-культурна зміна, що розгортається в процесі протиріч між традиційними цінностями і ціннісними інноваціями, носіями яких є різні соціальні групи.

ЛИТЕРАТУРА

1. Абрамова Н. Границы фундаменталистского идеала и новый образ науки. *Философские науки*. 1989. № 11. С. 39-50.
2. Ананьев Б. Человек как предмет познания. Ленинград: ЛГУ, 1968. 457 с.
3. Анцифирова С. Психологическое содержание феномена субъект и границы субъектно-деятельного подхода. *Проблема субъекта в науке*. Москва: Академический проспект, 2000. С. 27-42.
4. Барт Р. Избранные работы: семиотика, поэтика : Москва, 1989. 616 с.
5. Барт Р. Мифологии : Москва, 1996. 312 с.
6. Бауман З. Мыслить социологически : Москва, 1996. 256 с.
7. Бауман З. Спор о постмодернизме. *Социологический журнал*. Москва, 1995. №4. С 133 – 154.
8. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество : Москва, 1999. 785 с.
9. Белл Д. Социальные рамки информационного общества. *Новая технократическая волна на Западе*. Москва, 1986. № 5. С. 330 – 342.
10. Бодрийяр Ж. В тени молчаливого большинства или конец социального. URL: <https://gtmarket.ru/library/articles/125> (дата звернения: 15.18.2022).
11. Бодрийяр Ж. Дух терроризма. Войны в заливе не было : Рипол Классик, 2016. 226 с.
12. Бодрийяр Ж. Общество потребления : Философия – Neoclassic, 2022. 225 с.
13. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция : Рипол Классик, 2016. 320 с.
14. Бодрийяр Ж. Система вещей : Москва, 1995. 172 с.
15. Брожик В. Марксистская теория оценки. Москва: Политиздат, 1982. 282 с.
16. Бьюкетмен С. Конечная тождественность. *Комментарии*. Москва, 1997. №11. С. 169- 193.
17. Гараджа В. Социология религии: Учебное пособие для студентов и аспирантов гуманитарных специальностей. Москва : Наука, 1995. 340 с.
18. Гиренюк Ф.И. Симуляция и символ: вокруг Ж. Делеза. *Социо-Логос*

постмодернизма. Москва, 1996. С. 215-234.

19. Дайзард У. Наступление информационного века. *Новая технократическая волна на Западе*, Москва, 1986. № 2. С. 343 – 355.
20. Дебор Г. Общество спектакля. Москва: Логос, 2000. 184 с.
21. Делез Ж. Различие и повторение : Санкт-Петербург, 1998. 384 с.
22. Делез Ж. Симулякр и античная философия. *Логика смысла*, Москва. 1998. С. 329–365.
23. Делез Ж., Гваттари Ф. Капитализм и шизофрения : Анти–Эдип. Москва, 1990. 107 с.
24. Демин М. Философия истории: направленность и основные фазы общественного развития. *Категории*, Москва. 1997. № 3. С. 123-130.
25. Ивин А. Аксиология. Научное издание /А.А. Ивин. — М.: Высш. шк., 2006г., С. 238.
26. Иконникова С. Социология о молодежи. Ленинград, 1985. 258 с.
27. Ильин И. Деперсонализация. Современное зарубежное литературоведение : Москва, 1996. 320 с.
28. Ильин И. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм : Москва, 1996. 256 с.
29. Информационная эпоха: новые парадигмы культуры и образования: монография / отв. ред. Н. Б. Кириллова. Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2019. 292 с.
30. Калашников М. Социальные идеалы и молодежь. Пермь, 1987. 186 с.
31. Кант И. Сочинения: в 6 т. / под общ. ред. В. Ф. Асмуса и др. Москва: Мысль. 1966. Т. 6. 743 с.
32. Керимов Т. Номадология. Современный философский словарь : Москва, 1996. 608 с.
33. Кон И. В поисках себя. Личность и ее самосознание. Москва, 1984. 287 с.
34. Кон И. НТР и проблемы социализации молодежи. Москва, 1988. 320 с.
35. Копылова Р. Параллели. (Телевидение и художественное мышление

- технической эры). *Телевидение вчера, сегодня, завтра*. Москва, 1982. №3. С. 28-45.
36. Кочетова М. Исторические изменения сознания молодежи. : автореф. дис. ... канд. филос. наук : 09.00.11. Ростов-на-Дону, 1982. 20 с.
37. Красильщиков В. Ориентиры грядущего: постиндустриальное общество и парадоксы истории. *Общественные науки и современность*. Москва, 1993. №2. С. 165-175.
38. Кроузер А., Кук Д. Телевидение и торжество культуры. *Комментарии*. Москва, 1997. № 11. С. 159-168.
39. Кузнецов М. Виртуальная реальность: взгляд с точки зрения философа. *Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты*. Москва, 1997. С. 87 – 99.
40. Леонтьев Д. Ценность как междисциплинарное понятие: опыт многомерной реконструкции. *Вопросы философии*. 1996. №4. С. 22-24.
41. Лиотар Ж-Ф. Состояние постмодерна : Москва, 1998. 160 с.
42. Лиотар Ж-Ф. Заметка о смыслах «пост». *Иностранная литература*. Москва, 1994. №1. С.56-59.
43. Лиотар Ж-Ф. Заметки на полях повествований. *Комментарии*. Москва, 1997. № 11 С. 215-218.
44. Лиотар Ж-Ф. Интеллектуальная мода. *Комментарии*. Москва, 1997. № 11 С. 10-12.
45. Лиотар Ж–Ф. Ответ на вопрос: что такое постмодерн? *На путях постмодернизма*. Москва, 1995. С. 168-184.
46. Ломов Б. Методологические и теоретические проблемы психологии. Москва: Наука, 1984. 226 с.
47. Маклюэн М. Робкий гигант. *Телевидение вчера, сегодня, завтра*. Москва, 1987. С. 156–180.
48. Мальцев А. Молодежь – философские проблемы становления субъекта культуры : автореф. дис. ... канд. филос. наук : 09.00.11. Уфа, 1988. 20 с.
49. Маркузе Г. Одномерный человек. URL: gtmarket.ru/library/basis/5440

(дата звернення: 15.18.2022).

50. Маркузе Г. Эрос и цивилизация : Киев, 1995. 528 с.
51. Мясищев В. Личность и неврозы. Москва: Книга по Требованию, 2013. 426 с.
52. Неформальные объединения молодежи вчера, сегодня... А завтра? Москва, 1988. 671 с.
53. Ницше Ф. Воля к власти: опыт переоценки всех ценностей. Москва: РЕРbook, 1994. 352 с.
54. Ницше Ф. Избранные произведения. Москва, 1993. 416 с.
55. Ницше Ф. По ту сторону добра и зла. Сирин, 1990. 415 с.
56. Ницше Ф. Так говорил Заратустра. Москва: МГУ, 1990. 302с.
57. Носов Н. Психологические виртуальные реальности : Москва, 1994, 185 с.
58. Образование: идеалы и ценности (историко-теоретический аспект) / Под ред. З.И. Равкина. Москва: ИТПиО РАО, 1995г. 152 с.
59. Окружное послание папы Иоанна Павла II епископам, священникам и диаконам, монахам и монахиням, верным мирянам и всем людям доброй воли. О ценности и нерушимости человеческой жизни. URL: https://www.worldcongress.pl/docs/ru/pdf/evangelium_vitae.pdf
(дата звернення: 15.18.2022)
60. Платон Собрание сочинений в 4 Т. Т.2. Москва: Мысль, 1993. 528 с.
61. Рассадина Т. Трансформации традиционных русских ценностей в нравственных ориентациях россиян : автореф. дис. ... д-ра соц. наук : 22.00.06 Москва, 2005. 52 с.
62. Риккерт Г.О системе ценностей. Москва: Логос, 1994. 282 с.
63. Рогова Р. Развитие гуманистического мировоззрения и ценностных ориентаций личностей. Москва, Нью-Йорк, 1973. 328 с.
64. Руднев В. Возможные миры и виртуальные реальности. Москва, 1995.
65. Сартр Ж-П. Проблемы метода. Статьи : Москва: Академический Проект, 2008. 222 с.

66. Селезнева М. Социализация молодежи как фактор развития общества : дис. ... канд. филос. наук : 09.00.11 / Российский государственный педагогический университет им А.И. Герцена, 2007. 159 с.
67. Социология в СССР : В 2-х т. Т.2. Москва: Социальные науки, 1966. 402 с.
68. Тоффлер А. Раса, власть и культура. Москва: Прогресс, 1986. 453 с.
69. Тоффлер А. Третья волна : Москва, 1999. 781 с.
70. Турнье М. Тело. *Комментарии*. Москва, 1996. № 10. С. 98-110.
71. Урланис Б. История одного поколения. Москва, 1968. 268 с.
72. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности. Москва : АСТ, 2015. 618 с.
73. Фуко М. Жизнь: опыт и наука. *Вопросы философии*. Москва, 1993. № 5. С. 43-53.
74. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. Спб: А-сad, 1994. 408 с.
75. Хабермас Ю. Будущее человеческой природы. Москва: Издательство «Весь мир», 2002. 144 с.
76. Хабермас Ю. Моральное сознание и коммуникативное действие. Санкт-Петербург: Наука, 2001. 382 с.
77. Хёйзинг Й. Homo ludens. Москва : Прогресс – Традиция, 1997. 416 с.
78. Цурина И. Социально–политический контекст философии постмодернизма. Москва, 1994. 52 с.
79. Челомбицкая М. Ценностные ориентиры современного общества. *Молодой ученый*. 2011, № 12. Т.1. С. 198-201.
80. Шопенгауэр А. Афоризмы житейской мудрости. Москва, 1993. 288 с.
81. Шпенглер О. Закат Европы. Москва: Айрис-пресс, 2004. 624 с.
82. Шпитцер Манфред. Антимозг: цифровые технологии и мозг. Москва: АСТ, 2014. 288 с.
83. Шредер Р. Киберкультура, киборгпостмодернизм и социология технологий виртуальной реальности: скольжение на волнах души в век

- информации. *На путях постмодернизма*. Москва, 1995. С. 117-125.
84. Эко У. Маятник Фуко. Симпозиум, 2009. 768 с.
 85. Эко У. От интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст. *Интернет*. Москва, 1998. № 6-7. С. 90–95.
 86. Эко У. Под Сетью (интервью с Л. Маршалом). *Искусство кино*. Москва, 1997. № 9. С. 133-137.
 87. Этциони А. Масштабная повестка дня. Перестраивая Америку до XXI века. *Новая технократическая волна на Западе*. Москва, 1986. С. 293-315.
 88. Barbrook R., Cameron A. The Internet Revolution: From Dot-com Capitalism to Cybernetic Communism. URL: <https://cutt.ly/11etI9O> (дата звернения: 15.18.2022).
 89. Barlow J. A Declaration of the Independence of Cyberspace. URL: www.eff.org/cyberspace-independence (дата звернения: 15.18.2022).
 90. Baudrillard J. *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press, 1994. 176 p.
 91. Bruce Sterling. *Tomorrow Now: Envisioning the Next Fifty Years*. Random House, 2002. 352 p.
 92. Charlie Gere. *Digital Culture*. Reaktion Books, 2009. 240 p.
 93. Deleuze G., Guattari F. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987. 470 p.
 94. Gibson W. *Neuromancer*. Ace, 2000. 268 p.
 95. Hammet F. *Virtual reality*. New York, 1993. 150 p.
 96. Kroker A. *Data Trash: The Theory of Virtual Class (Culture Texts)*. St. Martin's Griffin, 1994. 160 p.
 97. Kroker A., Cook O. *The postmodern scene: Experimental culture and hiper-aesthetics*. Macmillan, 1988. 320 p.
 98. Larry McCaffery. *Postmodern Fiction: A Bio-Bibliographical Guide (Movements in the Arts)*. Greenwood, 1986. 632 p.
 99. McLuhan M., *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*.

Toronto: University of Toronto Press, 1962. 294 p.

100. Rosset E. Aging Process of Population. New York, 1964. 288 p.