

Баева Л.В.
**СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ И ФИЛОСОФСКИЕ ПРОБЛЕМЫ
РАЗВИТИЯ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА**



УДК 304
ББК 60

Рекомендовано к публикации ученым советом факультета социальных коммуникаций Астраханского государственного университета

Рецензенты:

Никитина Елена Александровна, доктор философских наук, профессор кафедры философии, социологии и политологии Института инновационных технологий и государственного управления ФГБОУ «Московский технологический университет» (МИРЭА)

Алексеева Ирина Юрьевна, доктор философских наук, доцент, ведущий научный сотрудник Института Философии Российской Академии наук

Баева Л.В. Социокультурные и философские проблемы развития информационного общества: курс лекций. – Астрахань, 2018. – 130 с.

Пособие ориентировано на магистрантов направлений «Социология» и «Философия» и аспирантов, изучающих проблемы социального развития, культурных изменений, философских аспектов динамики электронной культуры и медиасферы в условиях развивающегося информационного общества. Оно включает как общетеоретические базовые темы о концепциях информационного общества, электронной культуре, теории информации, так и специализированные обзоры по таким темам, как виртуальная коммуникация, информационная этика, электронное образование, Интернет-игровая зависимость, геймерство, киборгизация.

Дизайн обложки А.В. Данилина

Оглавление

Введение	4
Тема 1. Социокультурные изменения в условиях развития высоких технологий	5
Тема 2. Информация как ценность современной эпохи.....	13
Тема 3. Теории информационного общества.....	20
Тема 4. Этика информационного общества.....	31
Тема 5. Электронная культура.....	44
Тема 6. Виртуальная коммуникация и ее формы	54
Тема 7. Антропо-технологические проблемы в условиях электронной и медиа-культуры.....	62
Тема 8. Образование в условиях информационной эпохи.....	75
Тема 9. Проблемы Интернет-игровой зависимости.....	85
Тема 10. Субкультуры информационной эпохи (геймеры).....	94
Тема 11. Виртуализация образа жизни человека.....	102
Тема 12. Медиакультура в информационную эпоху.....	114
Заключение	123
Литература и источники.....	124

Введение

Проблемы развития информационного общества оказываются сегодня в фокусе внимания всех научных областей, в том числе социогуманитарных и философских наук. Появляются новые социокультурные феномены требующие изучения, такие как электронная культура, виртуальная коммуникация, сетевое общество, медиакультура и др., которые требуют своего концептуального и понятийного анализа, формируют новые области научного поиска. Кроме этого в условиях развития информационных технологий возникают и новые социальные проблемы, решение которых имеет значимость не только в научном, но и практическом отношении. К таковым, например, относятся проблемы развития цифрового образования, кибербезопасности, игровых и Интернет-аддикций, новых форм девиантного поведения и т.д. Изучению этих новых феноменов, процессов и проблем и посвящено настоящее учебное пособие. Оно ориентировано на магистрантов и аспирантов, обучающихся по направлениям «Социология», «Философия», «Культурология», «Политология», в учебные программы которых входят дисциплины, связанные с изучением социальных, политических, культурных, философских аспектов развития информационного общества.

Изучение этого курса позволит с позиции междисциплинарного анализа получить теоретические знания о концепциях информационного общества, основных понятиях, проблемах становления и динамики информационного социума, имеющих как позитивный, так и рискогенный характер. Пособие включает обзор научной литературы последних лет, в которой затрагиваются социогуманитарные проблемы информационного общества, перечень ключевых понятий и дефиниций, список источников, которые помогут обучающимся развивать свои знания в дальнейшем самостоятельно.

Апробация данного курса осуществлялась в Астраханском государственном университете на протяжении пяти лет. В тоже время очевидно, что все темы не имеют завершенного характера и будут нуждаться в постоянной актуализации. Это следует учесть, как студентам, так и преподавателям при использовании настоящего пособия в учебной деятельности.

Л.В. Баева

Тема 1. Социокультурные изменения в условиях развития высоких технологий

Введение. Начиная с 60-х годов XX века, происходят «революционные» изменения, вызванные активным ростом роли высоких технологий в цивилизационном развитии. Суть этих изменений во многом еще не изучена и представляет высокий интерес, поскольку оказывается связанной с качественными трансформациями социума и человека. Развитие высокотехнологичного общества находится еще на начальном этапе, однако развитые страны уже столкнулись с некоторыми последствиями технологизации культуры, сознания, межличностной коммуникации, что формирует необходимость их изучения и оценки. Наиболее значительные перемены в развитии человека и общества произошли в связи с процессами информатизации (информационная революция); либерализации (постмодернистская революция); смены гендерных ролей (феминизация); всемирной миграции и интеграции (глобализационная эволюция); переменами в научных парадигмах (синергетическая революция), а также в связи с high-технологизацией (технологическая революция). Эти тенденции уже обнаруживают новые направления развития (мегатренды) и связанные с этим риски, что требует изучения с позиции социокультурного, аксиологического и философско-методологического типов анализа.

Исследователи и центры компетенций. Проблемами изучения влияния развития высоких технологий на культуру, общество и человека с 60-х годов XX века начали заниматься исследователи-теоретики постиндустриального или информационного общества А. Тоффлер, П. Дракер, М. Желены, М. Маклюэн, М. Кастельс, Дж. Нейсбит, Дж. Стиглиц и др. Процессы развития общества и человека в эпоху высоких технологий с точки зрения социокультурного подхода анализируют Ю. Хабермас, Н. Луман, У. Бек, Р. Барт, Ж. Бодрийяр, П. Бурдьё, М.Н. Эпштейн. В России эти проблемы в последние 20 лет активно исследуют такие ученые, как академик В.С. Степин, академик В.И. Жуков, Н.И. Лапин, Л.Г. Ионин, В.М. Межуев, А.С. Панарин, В.И. Пантин, В.Г. Федотова, Т.И. Заславская и др.

Исследованиями в области изучения влияния высоких технологий, прежде всего информационных, на различные социокультурные процессы на протяжении последнего десятилетия занимаются ведущие академические и университетские научных центры в мире и России. Так, проблемами развития электронной культуры занимаются ученые Миланского университета, например А. Ронки; Института МакЛюэна (Virtual Maastricht McLuhan Institute (VMMI), Нидерланды) во главе с К. Вельтманом; изучением этических и антропологических проблем информационного пространства занимаются исследователи Международного центра по проблемам информационной этики (ICIE) г. Карлсруэ, Германия, например Р. Капурро; Лондонской школы экономики, факультета медиа и коммуникации (Великобритания), такие как Л. Хэддон; Центра компьютерной и социальной ответственности (Монтфортский университет, Великобритания), например С. Роджерсон;

Центр изучения информационного общества университета г. Хайфы (Израиль), в том числе Д.Р. Рабан и т.д.

Активно развивающимся научным направлением является изучение этических и правовых аспектов развития общества и человека в условиях информатизации. Одним из лидирующих в этой области центров выступает университет Оттавы (Канада), где на протяжении более десяти лет под руководством профессора Л. Рокки ведутся исследования в области изучения влияния развития технологий и техники на этику и межличностную коммуникацию.

Среди деятельности российских центров прежде всего следует выделить исследования Института Философии РАН, секторов философии науки и социальной философии (В.С. Степин, И.Ю. Алексеева и др.); Научного Совета РАН по методологии искусственного интеллекта (академик С.Н. Васильев, академик В.А. Лекторский, Д.И. Дубровский), Центра изучения социокультурных изменений (Н.И. Лапин, Л.А. Беляева и др.); Института Социологии РАН, где проводятся исследования и мониторинги влияния информатизации на социальные процессы; с 1988 г. комплексное исследование в указанной сфере осуществляет Институт развития информационного общества (Т.В. Ершова и др.), издающий специализированный научный периодический журнал «Информационное общество»; Томский государственный университет, где исследуются феномен «высоких технологий» и тенденции развития высокотехнологичного социума (И.В. Мелик-Гайказян, Е.А. Жукова и др.).

Индикаторы информационного общества. Анализ тенденций научно-технического и технологического развития показывает, что развитие общества в направлении постиндустриализма связано с внедрением технико-технологических инноваций в экономику, повседневность, науку, образование.

Важнейшими индикаторами развития общества информационно-инновационного типа выступают:

- 1) доля занятости членов социума в сфере высоких технологий (согласно методике Порэта, если в обществе более 50% населения занято в сфере информационных услуг, общество можно считать информационным);
- 2) успешность внедрения новых научных идей в экономику;
- 3) количество ИПК на численность населения;
- 4) равенство в доступе к информационным ресурсам, степень их открытости.

Первый показатель в России в целом достигается во многом за счет значительного количества работников сферы образования и науки, который, однако, в последние годы меняется в сторону снижения. В 2010 г. их доля составила 56% (для сравнения: в 2002 г. этот показатель был выше и составлял 58,1%). Численность научного сообщества и профессорско-преподавательского персонала высших учебных заведений выросла со 159,5 тыс. чел. в 1970/71 учебном году до 339,6 тыс. чел. в 2002/03 учебном году, а

к 2010/11 учебному году составила 356,8 тыс. чел. Таким образом, можно говорить о наличии в РФ крупной профессиональной и социальной группы, в значительной степени отвечающей научно-техническим и исследовательским требованиям, а также о росте ее численности и доли в занятом населении.

Второй важнейший показатель уровня инновационного, высокотехнологичного развития общества связан с внедрением новых научных идей в экономику. Здесь отставание России от мировых инновационных лидеров очевидно: по числу патентов, выданных собственным гражданам, она отстает от максимальных мировых значений, достигнутых в Японии и Корее, в 6 и 8 раз соответственно. По различным оценкам, в России используется от 8% до 10% инновационных идей и проектов, в Японии – 95%, в США – 62%.

По третьему показателю развития ИО Россия в целом находится на уровне развития развитых стран (хотя он варьируется в тех или иных регионах, мегаполисах и сельской местности). В России в 2008 г. удельный вес организаций, использующих ИКТ (в частности, персональные компьютеры – ПК), составил 94%, что находится на сопоставимом уровне с такими странами, как Великобритания (95%), Польша (95%), Португалия (96%), Латвия (95%), Литва (96%). Самый высокий уровень в использовании ПК наблюдается в Нидерландах (100%) и Финляндии (99%). Разница между количеством используемых в организациях ПК и компьютеров, подключенных к интернету, в России составляет 20% (только 74% ПК в организациях подключены к этой сети), и только 23% организаций имеют свой веб-сайт, что почти в три раза меньше среднего значения по европейским странам.

Четвертым показателем развития информационно-инновационного общества становится преодоление информационного неравенства, толерантность, укрепление прав человека, а также формирование особой этики, характерной для виртуальной коммуникации в различных сферах. В ряде современных развитых стран, таких как Китай, Иран, информационные ресурсы подвергаются значительным ограничениям в доступе для большинства граждан, что связано с идеологическими факторами. Информационная открытость свидетельствует о включенности в глобальные международные информационные потоки, которые не изолируют научную и культурную жизнь государств, а способствуют ее интеграции. В России информационные ресурсы являются открытыми и доступными для всех пользователей мировой сети Интернет. Отметим, что, по данным Euromonitor International, проникновение Интернета в России все еще значительно ниже уровня западноевропейского – 49% по сравнению с 78% в среднем по Европе. По данным Российского ВЦИОМ, системой Интернет пользуются 58% россиян (70 млн человек при населении РФ 143 млн чел.) При этом цензура в Интернет в РФ стала применяться лишь после введения в 2012 году поправок к закону РФ «О средствах массовой информации» о запрете Интернет-ресурсов, связанных с пропагандой педофилии, наркомании, детских суицидов. Полагаем, что этот запрет не отразится на правах и свободах граждан, находящихся в правовом поле, несмотря на острую полемику, возникшую по этому вопросу в СМИ.

По ряду показателей Россия относится к странам, вступившим в информационную стадию развития общества, и в значительной степени уже столкнулась с проблемой влияния технологических изменений на культуру и самого человека. Прежде всего это изменения, связанные с процессами виртуализации сознания и определенных сфер культуры, киборгизации телесности (под влиянием био-, нано-, медицинских технологий); изменения в характере коммуникации, в области когнитивных практик (связанных с развитием искусственного интеллекта), развитием электронной культуры как нового явления культуры, имеющего специфичные формы выражения.

В то же время Россия во многом относится к потребителям, а не создателям высоких технологий, в связи с чем перед ней сегодня ставится задача выхода на новый, инновационный тип экономики. Это необходимо, поскольку сырьевая ориентация экономики, имеющая место в последние годы, в период исчерпания запасов углеводородов и активного поиска альтернативных источников энергии может привести к резкому снижению уровня жизни россиян и утрате позиций России в мировом сообществе.

Общество высоких технологий. Общество высоких технологий выступает как объективно необходимая и при этом максимально адекватная сложившимся условиям стадия развития социума. Формирование общества нового технологического уклада, стиля экономики, основанного на достижениях Четвертой научной революции (современный социогенез), так или иначе связано с изменением ценностных парадигм, системы мировоззрения, в конечном итоге самого субъекта (антропогенез).

Под **высокими технологиями** понимаются достижения современной науки, внедренные в производство, прежде всего в информационной сфере, микроэлектронике, нанотехнологии, биоинженерии и др.

Зависимость всех областей нашей цивилизации от роста и ускорения научно-технического прогресса показывает, что главным фактором современной эпохи является не природный или индустриальный, как это было раньше, а прежде всего информационно-научный. Именно фактор информационных технологий следует выделить в первую очередь среди тех, которые в значительной степени оказали воздействие на мировоззрение и ценности современного человека. Информационные технологии меняют сферу коммуникации, сферу познания (получения и обработки данных), сферу самого бытия (порождают новые виртуальные пространства, новый язык), а также сферу досуга, которая приобретает в высокотехнологичном обществе все большее значение.

Другим достижением внедрения научных технологий в социосферу становится генная инженерия. Она находит выражение в области производства новых пищевых продуктов, агрономии, медицины, фармакологии, геронтологии и многих других областях, так или иначе связанных с жизнью человека как биологического существа.

Важным технологическим фактором, потенциально способным оказать влияние на человека, являются нанотехнологии как сфера, меняющая свойства

материалов, а в случае применения в медицине – и способности живого организма.

Значительным может оказаться и фактор роботизации, который сегодня активно набирает обороты. Замещение человека в сферах физического труда и высокого риска (в военной, космической и др.) неизбежно вызовет трансформации в ценностных приоритетах личности, ее представлениях о долге, необходимости, миссии и др.

При этом возникает вопрос: являются ли результаты этой стадии технологизации инструментальными, обслуживающими человека, при этом не изменяющими его сущности, или они становятся частью самого индивида и влияют на его генетическую и духовную сущность? Ответы на данные вопросы не могут быть получены в области изучения самих высоких технологий или феномена информации. Это сфера философского анализа, выявляющая взаимосвязи человека и различных форм реальности. Современные исследователи считают необходимым выделить особую область философского анализа – «философию информации», имеющую перспективность и актуальность для междисциплинарных исследований. Эта область может способствовать углублению уже наметившегося направления научного исследования по изучению философских проблем применения компьютерных технологий.

Высокотехнологичный экономический уклад. Если влияние нано- и биотехнологий на человека еще только начинает проявляться, то фактор информационных технологий уже в полной мере проявил себя и вызвал определенные изменения в социосфере, которые могут быть изучены.

Информатизация как процесс проявляется на следующих основных уровнях:

1. *Технологическом.* Информатизация как переход от человеко-машинного, индустриального производства к управлению процессами и данными посредством информационных систем, компьютеризации производства, науки, образования.

2. *Социокультурном.* Информатизация как процесс формирования и развития электронной культуры и формы коммуникации, с высокой степенью виртуализации, выходом на качественно более высокий уровень доступности для членов общества.

3. *Экологическом.* Информатизация как процесс перехода к интеллектуально-технологичным формам взаимодействия человека с природой, с учетом взаимной безопасности, постоянного мониторинга изменений и достижений.

4. *Когнитивном.* Информатизация как практика применения информационных систем не только для обработки данных на производстве, но и для решения научных проблем, проведения экспериментов, апробации научных теорий.

Индикаторами развития общества высокотехнологичного уклада являются:

- ключевая роль науки и инноваций в социальном развитии;

- существенный перевес в пользу практически ориентированных наук, прагматизация науки и образования;
 - доминирующее значение информации (научного, экономического, социально-политического и иного характера) по сравнению с другими ресурсами (техническими, сырьевыми, людскими);
 - быстрое внедрение и постоянное обновление телекоммуникационных и компьютерных технологий как в производство, так и в повседневную жизнь;
 - стандартизация основных сфер общества;
 - возрастание роли образования;
 - высокая зависимость общественного сознания от СМИ, информационных потоков;
 - создание единой информационной сети, позволяющей получить доступ к информации из любой точки социальной системы;
 - усиление урбанизации, миграции в направлении мегаполисов;
 - всемирное разделение труда, дифференциация на высокотехнологичную и сырьевую экономики;
 - формирование электронно-цифровой культуры;
 - рост Интернет-сообществ, где происходит сверхбыстрая передача информации;
 - приоритет информации над знанием (недостоверная информация становится источником социально-политических конфликтов, нестабильности);
 - технократизация сознания, сциентизм и т.д.
- Своеобразными индикаторами вхождения в стадию «постиндустриализма» специалисты называют:
- науку в качестве определяющей движущей силы общества;
 - существенный перевес в пользу практически ориентированных наук, прагматизацию науки и образования, кризис развития гуманитарного знания;
 - доминирующее значение информации (научного, экономического, социально-политического и др. характера) по сравнению с другими ресурсами (техническими, сырьевыми, людскими);
 - внедрение постоянно обновляющихся телекоммуникационных и компьютерных технологий в производство и повседневную жизнь членов общества;
 - высокую роль сферы услуг по сравнению с промышленным сектором;
 - стандартизацию всех основных сфер жизни общества;
 - практически всеобщее высшее, узкопрофильное образование;
 - виртуализацию образа жизни, коммуникации, творчества и т.д.;
 - высокую зависимость от СМИ, «информационных потоков», формирующих сознание большинства;
 - наличие единой информационной сети, позволяющей получить доступ к информации из любой точки социальной системы;

- индустриализацию деревни, урбанизацию;
- культ товаров высшего качества, модных брендов, «элитизацию» массовой культуры и др.

Существенные изменения, обусловленные фактором внедрения информационных технологий в социо- и антропосферу, оказавшие влияние на ценностную динамику современного общества связаны с тем, что среди ценностей-целей сегодня появляются новые доминанты: информация, инновации, виртуальная коммуникация, социальные сети, электронные гаджеты и т.д. В свою очередь традиционно базовые ценности: жизнь, здоровье, семья, материальное благополучие, образование, карьера, свобода, любовь, творчество – претерпевают определенные трансформации, поскольку оказываются связанными с процессом виртуализации. В поиске смысла жизни, общения, источников знания, самовыражения человек все больше обращается не к реальной, а к виртуальной сфере, которая уже доминирует по ряду параметров для пользователей Интернет. Так, по данным исследования «Виртуальная реальность или реальная жизнь: выбор «интернетчиков» (август 2012), проведенного ВЦИОМ, советам друзей и знакомых респонденты доверяют больше (73%), чем интернет-форумам (47%) и отзывам на сайтах (48%). Аналогично печатные издания и телевизионные выпуски новостей также пользуются большим доверием, чем Интернет-СМИ (63% и 70% против 56%). В то же время социальные сети вызывают у респондентов больше доверия (62%), чем незнакомые люди на улице (54%), а информации в печатных справочниках респонденты доверяют меньше, чем той, что размещена в интернет-энциклопедиях (54% против 57%).

Современный человек сегодня в значительной степени виртуализированный био-социо-электронный субъект, обладающий активностью как в сфере своей телесной природы, исторически сложившихся социальных и культурных практик, так и в новом качестве электронно-виртуального субъекта, обладающего значительными технологическими сверхвозможностями, включенностью в мировое Интернет-сообщество, потребностью в виртуальном взаимодействии, становящемся продолжением и заменой социального в его реальной форме.

Информационные технологии оказали влияние и на формирование особой культуры – электронной, цифровой или виртуальной. Выявление ее существенных черт и демаркация границ имеют значимость как в теоретическом, так и практическом аспектах, поскольку электронная культура охватывает сегодня все больше сфер и порождает новые феномены.

Основные понятия и термины:

Высокие технологии – достижения современной науки, внедренные в производство, прежде всего в информационной сфере, микроэлектронике, нанотехнологии, биоинженерии и др.

Информатизация – процесс перехода от человеко-машинного, индустриального производства к управлению процессами и данными посредством информационных систем, компьютеризации производства, науки, образования.

Информационные технологии – с позиции философско-антропологического анализа, это созданная человеком система обработки, хранения, передачи информации с передачей (делегированием) определенных приемов «интеллектуального» («умного») управления информацией вычислительной технике.

Диаграмма Порэта показывает зависимость между занятостью населения в различных секторах экономики и типом общества. Так, если в обществе более 50% населения заняты в информационном секторе экономики, такое общество можно назвать «информационным».

Литература:

1. Абдеев Р.Ф. Философия информационной цивилизации. – М.: Дело, 1994.
2. Абдулов А.Н., Кулькин А.М. Контуры информационного общества. – М.: ИНИОН, 2005.
3. Баева Л.В. Информационная эпоха: метаморфозы классических ценностей: монография. – Астрахань, 2008.
4. Зотов А.А. Массовая коммуникация в формировании социокультурного пространства // Социологические исследования. – 2000. – № 7. – С. 73-82.
5. Иванов Д.В. Виртуализация общества. – СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2000.
6. Каптерев А.И. Информатизация социокультурного пространства. – М.: Гранд: Фаир-Пресс, 2004.
7. Ковалевич И.А. Информатизация социальных систем: монография. – Красноярск: КГТУ, 2003.
8. Моисеев Н.Н. Информационное общество: возможность и реальность. – М.: АСТ, 2004.
9. Ракитов А.И. Наш путь к информационному обществу / Теория и практика общественно-научной информации. – М.: ИНИОН, 1999.
10. Ракитянский Н.М. Россия и вызовы глобализации // Социс. – 2002. – № 4. – С. 6.
11. Рейман Л.Д. Информационное общество и роль телекоммуникаций в его становлении // Вопросы философии. – 2001. – № 3. – С. 3-9.
12. Сколимовски Х. Философия техники как философия человека. – М.: 2007.
13. Смирнов А.И. Информационная глобализация и Россия: вызовы и возможности. – М.: Издательский дом «Парад», 2005.

Тема 2. Информация как ценность современной эпохи

Понятие информации. В числе важнейших ценностей современной эпохи оказалась новая составляющая – Информация. Эта ценность относится к разряду когнитивных, в классическую эпоху включающих в себя прежде всего Истину и Знания. Именно информация оказалась достойной определить сущность современной эпохи и дать ей новое наименование. Зависимость всех областей нашей цивилизации от роста и ускорения научно-технического прогресса привела исследователей к выводу о том, что главным фактором современной эпохи является не природный или индустриальный, как это было раньше, а прежде всего информационно-научный. Поэтому, начиная со второй половины XX века, все больше ученых обращается к изучению информации как особого явления, сущность которого стала трактоваться весьма широко. Исследования в области новой науки кибернетики способствовали утверждению информации как базовой категории физики и космологии, а также внедрению близких терминов и понятий в другие отрасли науки, в том числе в гуманитарные. Информация становится самым популярным научным понятием, начиная с 60-х годов прошлого века, вследствие чего вся нынешняя эпоха во многом получила определение как информационная. Возникли совершенно новые области знания, связанные с изучением информации и оценкой ее роли в природе и обществе.

Само понятие «информация», которое стало неотъемлемой частью современного языка, впервые было введено в науку в 1928 году американским ученым Р. Хартли для обозначения «меры количественного измерения сведений, распространяемых по техническим каналам связи». Сегодня это понятие употребляется в самых различных значениях.

Под информацией в современной науке понимают:

- 1) сообщение, сведения о чем-либо, передаваемые людьми (на обыденном уровне),
- 2) используемую для управления сторону отражения, упорядоченное изменение, меру организованности системы (в кибернетике),
- 3) передачу, отражение разнообразия в любых объектах (на общенаучном уровне).

В то же время однозначного определения понятие информации не получило до сих пор, что порой вызывает пессимистические утверждения о невозможности такого определения в принципе. Так, Т. Стоуньер утверждает, что, живя в обществе, которое мы сами называем информационным, мы, тем не менее, не знаем, что такое информация. Попробуем разобраться в этом.

До середины XX века «информация» (от лат. *Informatio* – ознакомление, разъяснение, представление, понятие) означала сведения, передачу сообщений. Развивающиеся в науке кибернетические исследования позволили рассматривать информацию в контексте процессов управления и развития, которые обеспечивают устойчивость и выживаемость систем. В зависимости от научных аспектов изучения информации возникло множество ее определений. Рассмотрим наиболее значимые из них.

Информацию, начиная с прошлого века, определяют как обозначение содержания сообщения, сигнала, полученного от внешнего мира в процессе приспособления к нему (Н. Винер), как «коммуникацию и связь, в процессе которой устраняется энтропия» (К. Шеннон), как «меру устранения неопределенности знания у получателя сообщения о состоянии объекта» (В.Н. Андреев), как «отраженное своеобразие» (А.Д. Урсул), как «случайный и запомненный выбор одного варианта из нескольких возможных и равноправных» (Г. Кастлер), как «объективное содержание связи между взаимодействующими материальными объектами» (А.И. Михайлов и др.), «информация – это знания минус человек» (В.А. Звягинцев) и т.д.

Можно только согласиться с мнением Рафаэля Капурро, что понятие «информация» сегодня становится междисциплинарным, включая в себя исследования физиков, философов, биологов, лингвистов, юристов и др.

В философских дискуссиях по вопросу о предметной области информации возникли, по меньшей мере, *три подхода*.

Во-первых, информация трактуется как сфера общения и средство общенаучной рефлексии, т.е. свойство человека и его социальных связей (*антропно-коммуникативный подход*).

Во-вторых, она понимается как свойство самоорганизующихся систем, связанное с упорядочиванием взаимодействий. Понимание информации как функции органических, общественных, кибернетических систем характерно для сторонников так называемого *функционального подхода* (В.В. Вержбицкий, И.И. Гришкин, Д.И. Дубровский, А.М. Коршунов, Г.И. Царегородцев, Н.Н. Моисеев и др.).

В-третьих, информация предстает как мера неоднородности распределения материи и энергии, свойство всех материальных систем, в том числе и неорганических. Таким образом, если представители функционального подхода связывают феномен информации лишь с деятельностью саморазвивающихся систем, сторонники *атрибутивного подхода* квалифицируют ее как свойство всех материальных объектов, их неотъемлемый атрибут. И.И. Юзвизин в монографии «Информациология» даже отводит ей роль первоосновы бытия: «Она является первоосновой мира, ибо в основе всего – информация. То, что мы ощущаем, слышим и видим, – все это конкретные формы, информационно-кодовые структуры и виды материализованной и дематериализованной информации, а наша жизнь является ее феноменом» (Юзвизин, 2000). Информация выступает здесь как «все существующие источники первопричин явлений и процессов», как фундаментальная основа и свойство Вселенной, обуславливающее бытие в целом.

Если «атрибутисты» понимают информацию как свойство всех материальных объектов, т.е. атрибут материи, то «функционалисты» связывают информацию лишь с функционированием самоорганизующихся систем.

Примером функционального подхода выступает позиция Н.Н. Моисеева, который считает правомерным употребление понятия информации только при описании процессов, протекающих в живой природе и обществе и, связывая это понятие с субъектно-объектными отношениями,

утверждает, что «понятие «информация» может быть только описано, но не определено» (Моисеев, 1999).

Информация, с философской точки зрения, является особым типом реальности наряду с материальным и идеальным. В отличие от бытия материального, обладающего пространственными и временными формами, и идеального бытия, не обладающего этими формами, информационному бытию присущи пространственные формы. Как писал Н. Винер, информация есть информация, а не материя и не энергия. Специфику информации отмечает и Г. Гюнтер, утверждая, что информация есть информация, а не дух или субъективность. Информация – субстанциональная способность бытия к сохранению и передаче (во времени и посредством развития) главного содержания процессов существования и взаимодействия.

Свойства информации. Информация обладает рядом свойств. К наиболее важным из них ученые относят следующие: связь с носителем (материальным или идеальным); целостность, системность (т.е. содержащаяся в каком-либо сообщении информация не является арифметической суммой составляющих это сообщение элементов и что эти элементы можно располагать в любой последовательности); манифестационный характер (т.е. информация – это выражение внутреннего своеобразия объекта, сообщаемое внешнему миру); дискретность (единицами информации как средствами выражения могут быть слова, предложения, высказывания и т.д.); значительная дистанцированность от источника (например, древние языки сообщают о народах и культурах, которые уже перестали существовать); старение (основной причиной старения информации является появление новой информации, более точно и полно отображающей явления и закономерности мира); альтернативность использования (многовариантность способов включения информации в связи между объектами); инвариантность (одна и та же информация может быть сообщена различными способами передачи, различными языками, используя отдельные свойства ее носителя); возможность кодирования, перекодировки и дешифровки; ценность (существенность содержания сообщения для адресата).

Как способность, относящаяся к природе в целом, информация выступает предпосылкой существования процессов сознания и познания, и в этом случае можно говорить о ней как онтологическом феномене, имеющем ключевое ценностное значение. Передача информации приобретает смысл при условии возможности ее дальнейшего прочтения и использования. Извлечение информации, таким образом, выявляет ее ценность, которая состоит в сохранении и развитии уникальных, разнообразных возможностей проявления бытия. Сама уникальность и исключительность многообразия проявления бытия в свою очередь также связана с неоднородностью распределения материи, энергии и информации в пространстве и времени, их различной активностью в тех или иных условиях. Субъектом информации как ценности выступает ее источник, с одной стороны, и приемник, с другой, так как последний и придает ей значимость для собственного существования. Таковым может быть не только человек, способный истолковывать коды и

смыслы объектов, но и другие формы жизни, обладающие воспринимающей способностью. Развитие способности отражения в этом смысле может быть представлено как эволюция информационной способности природы, результатом чего явилось появление человеческого общества, где произошло резкое возрастание целенаправленного производства, скорости передачи и восприятия информации.

Онтологическая ценность информации состоит, с одной стороны, в том, что она выступает источником и основанием всех многообразных феноменов бытия, причиной их способности к изменению и самостановлению. И с другой, в том, что она является единым полем взаимосвязи всех элементов мироздания не только в настоящем, но и тех, что существовали прежде, и тех, которые только смогут существовать в будущем. Информация, будучи выражением связи между отдельными поступательно расположенными формами бытия, оказывается источником сохранения преемственности между ними, тем наиболее значимым качеством, которое способствует не только отрицанию старого новым, но и диалектическому снятию на основе удержания предыдущего содержания. Единичное, уникальное посредством способности к передаче информации, таким образом, тоже осуществляет стремление к устойчивому вечному существованию. Передавая субъективные свойства и признаки посредством информационного диалектического синтеза, каждый из объектов выходит из своей ограниченности в настоящем в безграничное присутствие во времени в целом.

Если для точных наук информация представляет ценность как то, что может связывать мир в единое целое, то для гуманитарного знания информация – фактор развития новой эпохи. В социологии и философии интерес к понятию информации привел к формированию теории информационного общества. Информационное поле рассматривается как связывающее материальный мир в целостную систему. Об особой значимости роли информации в современном обществе впервые заговорили теоретики постиндустриализма в 60-е годы XX века (Д. Белл, Дж. Гэлбрейт, З. Бжежинский, М. Кастельс и др.). Именно в этой концепции наступающий современный этап в развитии наиболее сильных в экономическом отношении государств был назван информационным, приходящим на смену предшествующим индустриальным и аграрным формам организации экономики. Главным движущим фактором и товаром нового исторического периода в жизни человечества, по мнению ученых, станет информация, значение которой невозможно будет переоценить. М. Кастельс определил этот тип общества как «информационализм», основанный на технологии знаний, преодолевающий различия между культурой и производительными силами, духом и материей.

Знание и информация. Главной ценностью новой эпохи становятся не только знания, но и Информация – как знание, имеющее обезличенный характер. Чем же различаются знание и информация? По мнению, И.А. Негодаева значение информации выявляется, когда она помещается в определенный контекст. Так, слово на иностранном языке сообщает определенную информацию, но не имеет смысла (значения) если мы не знаем

этого языка. При этом, отмечает И.А. Негодаев, следует отличать информацию от данных и знания. К данным относят сведения, служащие для какого-либо вывода и возможного решения. Они могут храниться, передаваться, но не выступать в качестве информации. Понятие «данные» отражает совокупность не связанных между собой фактов, которые могут быть превращены в информацию путем их анализа, выявления связей, вычленения наиболее важных фактов и их синтеза. Поэтому информация содержит больше ценности, чем данные. Информация – это данные, преобразованные в значимую форму для их целесообразного использования. В свою очередь информационные блоки могут быть путем соответствующей обработки превращены в целостный корпус знаний.

С одной стороны, понятие информации шире понятия знания. С позиции атрибутивного подхода, информация является свойством не только человека – носителя и субъекта знаний, но и иных систем (прежде всего «открытых», самоорганизующихся). Информация в этом случае есть всеобщее свойство материи, проявляющееся в том числе и в кибернетических коммуникативных процессах. Знание же есть результат познавательной деятельности человека (человечества), система приобретенных понятий о действительности. Знание, как идеальное выражение в знаковой форме объективной и субъективной реальности, в отличие от информации является личностным человеческим феноменом, оно существует лишь в субъективной форме (хотя и его субъект стремится к «объективности»). Информация же существует не только в субъективном выражении (форме знания), но и объективно, она может отчуждаться от непосредственного создателя и закрепляться в других материальных носителях (например, гены живых существ, годовые кольца на деревьях, состав метеоритов, геологических объектов и др.).

По мнению Н.В. Максимова, с которым в целом можно согласиться, в когнитивных и социальных системах информация выступает как форма знания, отчужденная от его носителя (сознания субъекта) и обобществляющая его для всеобщего использования. Получая информацию, пользователь превращает ее путем интеллектуального усвоения в свои новые личностные знания, т.е. происходит воссоздание знаний на основе информации.

Современный мир отличает перенос ценности Знания на ценность Информации, которая имеет более глобальный, всеохватывающий смысл, многократно умноженный возможностями компьютерной революции. Следует согласиться с И.Ю. Алексеевой в том, что в условиях информационной эпохи объемы смысловой информации, передаваемой по техническим каналам связи, притом производимой и распространяемой специально созданными для этого организациями, растут гораздо быстрее, чем объемы смысловой информации, получаемой человеком из непосредственного опыта и личного общения. Это повышает риски в развитии самого человека, прежде всего в сферах коммуникации, познания, смыслообретения.

Новой ценностью развития общества в современную эпоху становятся информационные технологии как совокупность знаний о способах и средствах

организации производственных процессов, управлении естественными процессами, направленные на создание искусственных объектов. Информационная технология сегодня является сочетанием технических возможностей вычислительной техники, электросвязи, информатики, направленной на отбор, накопление, анализ и доставку информации потребителем. Именно этот процесс реализует информатизацию общества как этапа развития техногенной цивилизации, идущего на смену индустриальному обществу.

Высокие технологии предъявляют высокие требования их создателю и потребителю. Это дает возможность реализовать и развивать интеллектуальные и творческие способности человека, задействовать большой объем памяти (для большей информации), повышать скорость решения проблем. При этом важным является сохранение и развитие не только информационного, но и личностного ресурса человека, выражающегося в знаниях, ценностях, мировоззрении в целом. Рост значимости информации способствует интеллектуальному обогащению человека, важным фактором при этом является сохранение и его духовно-нравственного качества.

Основные понятия и термины:

Информация в современной науке раскрывается в трех основных значениях:

- 1) сообщение, сведения о чем-либо, передаваемые людьми, в том числе посредством технической связи;
- 2) используемая для управления сторона отражения, упорядоченное изменение, мера организованности системы (в кибернетике),
- 3) передача, отражение разнообразия в любых объектах (на общенаучном уровне).

Литература:

1. Алексеева И.Ю. Информация и интеллект как ценности информационной эпохи // Информационное общество. – 2009. – Вып. 1. – С. 42-49.
2. Андреев В.Н. Информация и моделирование в управлении производством. – Л., 1985. – С. 5.
3. Звягинцев В.А. Компьютерная революция: проблемы и задачи // Вопросы философии. – 1987. – № 4.
4. Stonier, T. (1991) Towards a new theory of information. *Journal of Information Science* 17, 257-263.
5. Максимов Н.В. Информационная среда науки и образования: от информационного обслуживания к распределенной системе управления знаниями // Информационное общество. – 2009. – Вып. 6. – С. 58-67.
6. Михайлов А.И., Черный А.И., Гиляровский Р.С. Основы информатики. – М., 1968.

7. Моисеев Н.Н. Расставание с простотой. – М., 1998. – С. 106.
8. Негодаев И.А. На путях к информационному обществу. – Ростов-на-Дону, 1999.
9. Юзвизин И.И. Информациология. – М., 1996. – С. 15.
10. Castells. M. (1998) *The Information Age: Economy, Society and Culture*, Oxford, UK, and Malden, MA,.
11. *Global Studies Encyclopedia* / Edited by I.I. Masur, A.N. Chumacov, W. Gay. TsNPP “Dialog”. – М.: Raduga, 2003. – P. 269.
12. Capurro R. (2003) *The Concept of Information* // *Annual Review of Information Science and Technology* Ed. B. Cronin, Vol. 37 Chapter 8, pp. 343-411.
13. Hartley, R.V.L. (1928) *Transmission of Information*. *Bell System Technical Journal*,. 7, 335-363.
14. Shannon, C. (1948). *A Mathematical Theory of Communication*. *Bell System Technical Journal* 27, 379-423, 623-656.

Тема 3. Теории информационного общества

Теория информационного общества продолжает активно развиваться в настоящее время. Сегодня это развитие происходит в области конвергенции (схождения) социологии, экономики, политологии, философии, культурологии, а также сферы таких узких областей, как философия науки и техники, философия информационного общества.

Впервые о становлении информационного общества начали говорить в 60-70 годах XX века японские и американские исследователи, такие как Н. Винер, Й. Масуда, Д. Белл и другие. Норберта Винера называют отцом теории коммуникации и кибернетики; еще в конце 1940-х годов он говорил о формировании «коммуникационного общества», основанного на информационной коммуникации и впервые обозначил основные проблемы ее развития (в том числе этические).

Современные исследователи, например Л.Д. Рейман, отмечают, что авторство термина «информационное общество» принадлежит профессору Токийского технологического института Ю. Хаяши, а также ряду организаций, работавших на японское правительство. В отчете этих организаций за 1969-1971 гг. информационное общество определяется как общество, в котором процесс компьютеризации дает людям доступ к надежным источникам информации, избавляет их от рутинной работы, обеспечивает высокий уровень автоматизации производства. В научный оборот термин «информационное общество» вошел почти одновременно в США и Японии в начале 1960-х гг. Теория «информационного общества» развивалась и такими авторами, как А. Тоффлер, Т. Стоуньер, И. Масуда, П. Дракер, М. Кастельс, М. Маклюэн и др.

Теория информационного общества Е. Масуды. Одним из первых дал характеристику формирующемуся новому типу общества японский ученый и практик-экономист Ёнэдзи (Йошита) Масуда (1905-1995). Основные произведения Ё. Масуды: «План для информационного общества – национальная цель к 2000» (1972), «Информационное общество как постиндустриальное общество» (1980).

Ё. Масуда видел постиндустриальное общество прежде всего в экономическом ракурсе: «...Производство информационного продукта, а не продукта материального будет движущей силой образования и развития общества». Ё. Масуда рассматривал в информационное общество как идеальное, основанное на паритетности потенциалов, ценности времени и формировании свободных обществ. Преимущества и специфика информации, полагал Масуда, в том, что она не исчезает при потреблении, не передается полностью при обмене (оставаясь в информационной системе и у пользователя), является «неделимой», то есть имеет смысл только при достаточно полном наборе сведений, что качество ее повышается с добавлением новой информации.

Основой нового общества, считал Ё. Масуда, будет являться компьютерная технология, с ее фундаментальной функцией замещать либо

усиливать умственный труд человека. Информационная революция, полагал он, будет быстро превращаться в новую производительную силу и сделает возможным массовое производство когнитивной, систематизированной информации, технологии и знания. Потенциальным рынком станет «граница познанного», возрастет возможность решения проблем и развитие сотрудничества. Ведущей отраслью экономики станет интеллектуальное производство, продукция которого будет аккумулироваться, а аккумулированная информация станет распространяться через синергетическое производство и доленое использование.

Идеальное общество, или «компьютопия» Масуды, включает следующие параметры:

- 1) преследование и реализация ценностей времени;
- 2) свобода решения и равенство возможностей;
- 3) расцвет различных свободных сообществ;
- 4) синергетическая взаимосвязь в обществе;
- 5) функциональные объединения, свободные от сверхуправляющей власти.

Ё. Масуда обратил внимание и на трансформацию человеческих ценностей в глобальном информационном обществе, полагая, что оно будет бесклассовым и бесконфликтным, как общество согласия с небольшим правительством и государственным аппаратом. Он считал, что в отличие от индустриального общества, характерной ценностью которого является потребление товаров, информационное общество выдвигает в качестве характерной ценности время.

Таким образом, Ё. Масуда представил прообраз будущего информационного общества с позиции междисциплинарного видения, описанного далее в различных теориях как с экономической, так и социокультурной и философской точки зрения.

Теория информационного общества Д. Белла. Одна из самых известных теорий была создана американским социологом и экономистом, профессором Колумбийского и Гарвардского университетов Даниэлем Беллом (Daniel Bell). Он назвал новый тип общества постиндустриальным, последующим за аграрным и индустриальными типами, имевшими место до второй половины XX века. Термин «информационное общество» Белл использует для определения постиндустриального общества, в котором информация выступает как основание общественной структуры: «В наступающем столетии решающее значение для экономической и социальной жизни, для способов производства знания, а также для характера трудовой деятельности человека приобретет становление нового социального уклада, зиждущегося на телекоммуникациях» (Белл, 1999).

В свою очередь Д. Белл выделил 11 черт постиндустриального общества:

- центральная роль теоретического знания;
- создание новой интеллектуальной технологии;
- рост класса носителей знания;

- переход от производства товаров к производству услуг;
- изменения в характере труда (если раньше труд выступал как взаимодействие человека с природой, то в постиндустриальном обществе он становится взаимодействием между людьми);
- роль женщин (женщины впервые получают надежную основу для экономической независимости);
- наука достигает своего зрелого состояния;
- ситусы как политические единицы (вертикально расположенные социальные единицы);
- меритократия;
- конец ограниченности благ;
- экономическая теория информации.

По его мнению, три аспекта постиндустриального общества особенно важны для понимания телекоммуникационной революции:

- 1) переход от индустриального к сервисному обществу;
- 2) решающее значение кодифицированного теоретического знания для осуществления технологических инноваций;
- 3) превращение новой «интеллектуальной технологии» в ключевой инструмент системного анализа и теории принятия решений.

В целом Д. Белл определяет постиндустриальное общество как общество, в котором основным ресурсом становится информация, приоритет переходит от полуквалифицированных работников к инженерам и ученым, дальнейшее совершенствование знаний человека о мире происходит в первую очередь на базе применения абстрактных моделей и системного анализа, центральное значение приобретает кодификация теоретического знания, а важнейшей задачей становится перспективное прогнозирование хозяйственных и социальных процессов.

Д. Белл в предисловии к изданию книги «Грядущее постиндустриальное общество» пишет: «...Я отверг искушение обозначить этот зарождающийся социум каким-либо термином вроде «общество услуг», «информационное общество» или «общество знания». Даже если все соответствующие признаки имеются в наличии, подобные понятия либо односторонни, либо порождены модным поветрием и ради него искажают суть явления» (Белл, 1999).

Бэлл одним из первых анализирует социальные последствия, вызванные развитием информационных технологий и нового экономического уклада, такие как:

- телекоммуникационная революция;
- слияние технологий (телефонных и компьютерных систем, телекоммуникаций и обработки информации);
- трансформация городов;
- формирование новой элиты, элиты знающих людей.

Такая элита обладает властью в пределах институтов, связанных с интеллектуальной деятельностью, – исследовательских организаций,

университетов и т.п., но в мире большой политики она обладает не более чем влиянием.

Теория информационного общества А. Тоффлера. Значительный вклад в развитие теории Д. Бэлла внесли работы американского футуролога Алана (Элвина) Тоффлера (Alvin Toffler) (1928-2016), такие как «Шок будущего» (1970), «Культурные потребители» (1973), «Доклад об эко-спазме» (1975), «Третья волна» (1980), «Предварительные заметки и перспективы» (1983), «Восприимчивая корпорация» (1985).

По мнению А. Тоффлера, постиндустриальное общество представляет собой некую «третью волну», которая проявляется в лавинообразном росте информации, всеобщем распространении компьютеров, высокотехнологичной техники, биотехнологии, генной инженерии, информатики, электроники, теле- и видекоммуникаций. Эти отрасли и составляют основу постиндустриального производства. Главным двигателем становится информация, творчество и интеллектуальная технология. В социальном плане оно характеризуется подавляющим преобладанием научно-технических работников («белых воротничков») над рабочими («синими воротничками»), прекращением классового противостояния и устранением социальных противоречий, а в политическом – установлением демократии.

Информационное общество несет с собой новые институты, отношения, ценности, «новый строй жизни». Этот строй жизни основан на разнообразных возобновляемых источниках энергии; на методах производства, отрицающих большинство фабричных сборочных конвейеров; на новых не-нуклеарных семьях; на новой структуре, которую А. Тоффлер называет «электронным коттеджем»; на радикально измененных школах и объединениях будущего.

Теория информационного общества Т. Стоуньера. Идея «информационного общества» Тома Стоуньера (Tom Stonier) (1927-1999) изложена в работе «Информационное богатство: профиль постиндустриальной экономики» («The Wealth Of Information: A Profile Of The Post-Industrial Economy», 1983).

Том Стоуньер – биолог, философ, педагог, пацифист, последователь Т. де Шардена, признанный специалист в области взаимодействия науки, техники и общества – выдвигает идею об исключительности наступающей стадии в развитии общества и неизбежности кардинального перелома в истории с ее наступлением. Т. Стоуньер пишет: «...Инструменты и машины, будучи овеществленным трудом, суть в то же время овеществленная информация. Эта идея справедлива по отношению к капиталу, земле и любому другому фактору экономики, в котором овеществлен труд. Нет ни одного способа производительного приложения труда, который в то же самое время не был бы приложением информации. Более того, информацию, подобно капиталу, можно накапливать и хранить для будущего использования. В постиндустриальном обществе национальные информационные ресурсы суть его основная экономическая ценность, его самый большой потенциальный источник богатства».

По мнению Т. Стоуньера, существует три основных способа, которыми страна может увеличить свое национальное богатство:

- 1) постоянное накопление капитала;
- 2) военные захваты и территориальные приращения;
- 3) использование новой технологии, переводящей «не-ресурсы» в ресурсы.

В силу высокого уровня развития технологии в постиндустриальной экономике перевод не-ресурсов в ресурсы стал основным принципом создания нового богатства.

Теория информационного общества П. Друкера. Свою концепцию информационного общества выдвинул и американский ученый австрийского происхождения Питер Фердинанд Друкер (Peter Ferdinand Drucker) (1909-2015) в книге «Посткапиталистическое общество».

Ядром его учения является идея преодоления традиционного капитализма, причем основными признаками происходящего сдвига считаются переход от индустриального хозяйства к экономической системе, основанной на знаниях и информации, преодоление капиталистической частной собственности, формирование новой системы ценностей современного человека и трансформация национального государства под воздействием процессов глобализации экономики и социума.

Современная эпоха, по мнению П. Друкера, представляет собой время радикальной перестройки, когда с развитием новых информационно-телекоммуникационных технологий человечество получило реальный шанс преобразовать капиталистическое общество в общество, основанное на знаниях.

Теория информационного общества М. Кастельса Испанский ученый, постмарксист, профессор социологии Калифорнийского университета, исследователь новых технологий Мануэль Кастельс (Manuel Castells) (род. 1942) считает, что новый мир зародился приблизительно в конце 1960-х – середине 1970-х гг., в историческом совпадении трех независимых процессов: революции информационных технологий; кризиса как капитализма, так и этатизма, с их последующей реструктуризацией; расцвета культурных социальных движений, таких как либертарианизм, борьба за права человека, феминизм, защита окружающей среды. Взаимодействие между этими процессами и спровоцированные ими реакции создали новую доминирующую социальную структуру, сетевое общество, новую экономику – информационную глобальную и новую культуру – культуру реальной виртуальности. Тем не менее, М. Кастельс отмечает, что на закате XX века информационное общество в своих исторически разнообразных проявлениях еще только складывается. В книге «Возникновение сетевого общества» исследователь теоретически обосновывает понятие «информационное общество». М. Кастельс предлагает свой вариант термина, а именно «информационное общество» (informational society), мотивируя это предложение аналогией с понятием «индустриальное общество», в терминологическом названии которого суффиксально подчеркивается мысль

о его индустриальной, а не какой-либо иной основе. Элементы индустрии могут быть и имеются в обществах разного типа, рассуждает он, но только то общество следует считать индустриальным, фундаментом которого является всестороннее развитие индустрии, влияющее и на культуру, и на характер общественного бытия, и на сознание в целом. По мнению М. Кастельса, информационное общество отличается от индустриального тем, что оно стремится не к производству товарной массы из всех доступных сырьевых источников, а к богатству знаний, черпаемых из информационных ресурсов, в целях максимального использования высокоразвитой техники для удовлетворения запросов ее пользователей. Если «индустриализм ориентирован на экономический рост, то есть на максимальный выпуск продукции», то «информационизм направлен на накопление знаний и к более высоким уровням сложности обработки информации».

М. Кастельс затрагивает не только технологический и экономический аспекты, но и более широкие факторы, влияющие на современное общество: урбанизм, демографию и т.д. Говоря об информационном обществе, исследователь имеет в виду так называемые взаимоотношения «человек – Сеть» («индивидуализм-всеобщность»), к которым и обращается в своей монографии «Информационная эпоха. Экономика, общество и культура»: «Как объединить новые технологии и коллективную память, универсальную науку и общинную культуру, страсти и разум. И действительно, как и почему мы наблюдаем во всем мире противоположную тенденцию, а именно увеличение дистанции между глобализацией и идентичностью, между Сетью и «Я»».

По мнению М. Кастельса, переход к информационному обществу накладывает особый отпечаток на структурирование регионального пространства – на смену иерархии территорий приходит так называемая «сетевая организация», то есть сетевые структуры являются одновременно и средством, и результатом глобализации общества. Основным противоречием (и соответственно движущей силой развития) формирующегося нового общества, основанного на сетевых структурах, является противоречие между глобализацией мира и самобытностью (идентичностью) конкретного сообщества. «Новая самобытность, устремленная в будущее, – подчеркивает Кастельс, – возникает не из былой самобытности гражданского общества, которой характеризовалась индустриальная эпоха, а из развития сегодняшней самобытности сопротивления».

М. Кастельс приводит основные группы сообществ, которые, по его мнению, могут через самобытность сопротивления перейти к самобытности, устремленной в будущее (*project identity*), и тем самым способствовать преобразованию общества в целом. Это прежде всего религиозные, национальные и территориальные сообщества. Территориальная самобытность и рост ее общемировой активности ведет к возвращению на историческую сцену «города-государства» как характерной черты эпохи глобализации. Женские сообщества и экологические движения также имеют этот потенциал. Признаком соответствия этих сообществ архитектуре нового

общества является их сетевая децентрализованная форма организации и самоорганизующаяся система информационного обмена внутри сообщества.

Теория Маклюэна. Герберт Маршал Маклюэн (Herbert Marshall McLuhan) (род. 1911) – канадский философ и культуролог, социолог и литературовед, ставший «пророком» эпохи информационных технологий, крупный теоретик в области массовой коммуникации.

Маршал Маклюэн полагал, что западная цивилизация достигла в XX веке водораздела, имеющего не меньшее значение, чем эпоха Ренессанса. По его мнению, качественные сдвиги в истории человечества связаны с появлением новых технических средств коммуникации («средство и есть сообщение»). Маклюэн выделил три этапа в развитии цивилизации. Первобытная дописьменная культура, основанная на принципах коллективного образа жизни, восприятия и понимания окружающего мира. На этом этапе жизнь общества детерминирована устными средствами коммуникации. На смену первобытной пришла письменно-печатная культура. С появлением печатного станка, как пишет Маклюэн в книге «Галактика Гутенберга», наступила эпоха дидактизма, индивидуализма и национализма, которая породила «типографского и индустриального» человека. Письменно-печатная культура, в понимании ученого, является элитной, доступной лишь образованным людям. Третий этап связан с электронным обществом. С помощью электронных СМИ общество возвращается в первобытное состояние, в котором у человека возрождается естественное слухо-визуальное многомерное восприятие мира и коллективности. На этом этапе человек отказывается от использования печатного текста и переходит к восприятию электронных образов (отсюда и знаменитый принцип Маклюэна: «Прощай, Гуттенберг!»).

Электронные средства коммуникации: телеграф, телефон, телевидение и компьютер, считает Маклюэн, являются продолжением нервной системы человека и преобразуют все стороны его психической и общественной жизни. В наступившей эпохе «нового племенного человека» царствует миф, а с помощью средств массовой информации, по предсказаниям Маклюэна, вскоре «можно будет держать под контролем эмоциональный климат целых культур». В результате развития медиакультуры, ставшей для современного человека незримым фоном, подобно воздуху или вирусу, проникающему повсюду, мир стал новой «глобальной деревней», где коммуникация перестает быть печатной, а возвращается к вербальной и визуальной формам передачи.

Мегатренды информационной эпохи (Дж. Нейсбит). Прогнозирование развития общества характерно и для американского исследователя-футуролога Джона Нейсбита (John Naisbitt) (род. 1929), автора книги «Мегатренды» («Megatrends»), написанной в 1982 году и проданной тиражом свыше 9 млн экземпляров в 57 странах мира, сделавшей ее автора одним из самых известных футурологов.

Дж. Нейсбит в качестве главных мегатрендов будущего выделил следующие тенденции:

- переход от индустриального производства к информационному обществу,
 - движение в сторону дуализма «технический прогресс – душевный комфорт» (сопровождение новой технологии компенсаторной гуманитарной реакцией),
 - переход от национальной экономики к мировой,
 - переход из общества, управляемого соображениями сегодняшнего дня, к ориентации на долгосрочные планы,
 - ориентация в управлении инновация «снизу – вверх»,
 - опора на собственные силы, а не на государство,
-
- устаревание форм представительной демократии в условиях информационного общества,
 - мы перестаем зависеть от иерархических структур и делаем выбор в пользу неформальных сетей,
 - в США миграция с промышленного Севера на Юг и Запад,
 - из общества, скованного жесткими нормами «или-или», мы превращаемся в свободное общество с многовариантным поведением.

Дж. Нейсбит датировал начало информационной эпохи 1957-м годом – годом запуска первого русского спутника в космос, началом эры спутниковой связи. К 1980-му он отметил значительный рост занятости населения в информационной сфере, отметив, что «сейчас в наших университетах трудится больше народу, чем в сельском хозяйстве» (Нейсбит, 2005). При этом, как ни парадоксально, он фиксирует движение к научной и технической безграмотности, свидетельство этому – кризис школьного образования в США (по его данным, в Калифорнии отсев из средних общеобразовательных школ составил к 80-м годам 83%).

Для человека на первое место выходит стремление к душевному комфорту (массаж, йога, терапия, персональное развитие и проч.). Новая эпоха отмечена им как бум торговли и развлечений. В будущем, полагает Нейсбит, работа будет уделом гастарбайтеров или роботов.

В то же время в социальном плане он отмечает кризис семьи как института («в 70-х в США по-настоящему хотели жениться только священники»). Данные о том, что в 1982 году в США только 7% американцев имели традиционные семьи, для россиян выглядят поразительными даже в 2000-х. Одним из мегатрендов Нейсбит называет то, что основой общества будущего становится не семья, а личность. Это связано с изменением гендерных ролей, положением в обществе женщин, которые составляют 40% всей рабочей силы и рожают детей после 30 лет. В информационном обществе стираются границы между мужской и женской работой. Все это косвенно и прямо влияет на изменение семьи и формирование новой личности.

Подведем некоторые итоги. Итак, в теориях информационного общества выделяются тенденции, признаки и риски, связанные с новым технологическим этапом развития социума. По мере вхождения общества в

эту стадию, с одной стороны, появились политические и экономические программы развития информационного общества на международном и национальных уровнях. С другой стороны, возникают исследования, посвященные изучению влияния нового типа общества на человека, культуру и ее многообразные формы.

В 1994 году был принят план действий «Европейский путь в информационное общество», который предусматривал четыре основных направления деятельности Европейского Союза по развитию информационного общества:

- создание нормативно-правового пространства;
- развитие информационных и телекоммуникационных сетей, классификация основных услуг;
- стандартизация оборудования;
- изучение различных социальных и культурных аспектов информационного общества;
- пропаганда концепции формирования информационного общества среди населения с целью заручиться общественной поддержкой.

Национальные концепции развития информационного общества. Во многих странах мира: России, Германии, Франции, Великобритании, Австрии, Чехии, Японии, Индии, странах Юго-Восточной Азии и других – началась разработка и реализация национальных концепций развития информационного общества.

В России для создания целостной и эффективной системы использования информационных технологий была разработана государственная программа «Информационное общество (2011–2020)». Целью этой программы является получение гражданами и организациями преимуществ от применения информационных и телекоммуникационных технологий и создание условий для оперативного и эффективного взаимодействия государства с гражданами и бизнесом с их использованием. Показателями успешной реализации Программы определены рост индекса Российской Федерации в международном рейтинге стран по уровню развития информационных и телекоммуникационных технологий и увеличение количества граждан, использующих госуслуги в повседневной жизни. К 2020 году планируется увеличить долю населения, пользующуюся электронными госуслугами, с 11% (показателя 2010 года) до 85%.

В различных странах реализуются свои аналогичные программы вхождения в информационную эпоху. В частности, в 1995 году Финляндия подготовила программу «Финский путь в информационное общество», в феврале 1996 года в правительстве ФРГ была представлена программа действий «Путь Германии в информационное общество». В этих концепциях сформулированы основные задачи, решение которых приведет к развитию информационного общества, такие как:

- улучшение условий для бизнеса с помощью эффективной и согласованной либерализации телекоммуникаций,
- создание необходимых условий для внедрения электронной торговли;
- обеспечение перехода к обучению в течение всей жизни путем реализации инициативы «Обучение в информационном обществе»;
- установление правил построения информационного общества, которые должны затрагивать права на интеллектуальную собственность, защиту данных и тайну личной жизни, а также проблемы налогообложения в электронной сфере.

Концепции развития информационного общества стран Азии, как правило, базируются на утверждении собственных ценностных ориентаций и стремлении разработать альтернативный западному подход к индустриализации и социальному развитию. В их основе лежат философские постулаты «сосуществования» и «сопроцветания», сотрудничества государства и рынка, попытка установить связь между культурными ценностями, свойственными конфуцианству, и происходящими социальными изменениями.

Итак, информационное общество – это социологическая и футурологическая концепция, полагающая главным фактором общественного развития производство и использование научно-технической и другой информации.

Таким образом, информационное общество, согласно современным теориям определяется как общество нового типа, формирующееся в результате технологической революции, основой которой является развитие и конвергенция (схождение) информационных и коммуникационных технологий.

Становление информационного общества связано с доминированием четвертого, информационного, сектора экономики: капитал и труд как основа индустриального общества уступают место информации и знанию в информационном обществе. Определяющим фактором общественной жизни становится научно-технологическое знание, вытесняющее ручной и механизированный труд. Уровень компетенций (знаний и навыков), высшее образование, а не собственность, становится определяющим фактором социальной дифференциации и социальной мобильности. Более существенной для социальной стратификации оказывается профессиональная, а не классовая структура. Деление на «имущих» и «неимущих» приобретает принципиально новый характер: привилегированный слой теперь образуют наиболее информированные члены общества. Общество вступает в технологическую эру своего развития, когда социальные процессы становятся в значительной степени прогнозируемыми и программируемыми. Возрастает роль медиа и электронной коммуникации, которые приобретают глобальный характер и вытесняют традиционные формы общения и связанные с ними социальные институты.

Основные понятия и термины:

В широком смысле **Информационное общество** – этап развития общества, характеризующийся доминирующей ролью высоких (прежде всего информационных) технологий в развитии экономики и культуры, пришедший на смену индустриальному этапу. Информационное общество (ИО) также связано с развитием сферы услуг, всеобщим распространением компьютеров, высокотехнологичной техники, биотехнологии, генной инженерии, информатики, электроники, теле- и видеокommunikаций. Одним из главных факторов развития ИО становятся высокие технологии, определяющим фактором влияния – СМИ (масс-медиа), формой культуры – электронная (цифровая) культура.

В узком смысле **Информационное общество** – это социологическая и футурологическая концепция, полагающая главным фактором общественного развития производство и использование научно-технической и другой информации.

Литература:

1. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. – М., 1999.
2. Белл Д. Наступление постиндустриального общества. Опыт социального прогноза. – М.: Экзамен, 1999.
3. Дракер П. Посткапиталистическое общество. – СПб., 1999.
4. Иноземцев В.Л. За пределами экономического общества. – М.: Academia, 1998.
5. Информационная эпоха: вызовы человеку /под ред. И.Ю. Алексеевой и А.Ю. Сидорова. – М.: РОССПЭН, 2010.
6. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. – М.: ГУ ВШЭ, 2000.
7. Нейсбит Дж. Высокая технология, глубокая гуманность: технологии и наши поиски смысла. – М.: «Аст»; «Транзиткнига», 2005.
8. Стоуньер Т. Информационное богатство: профиль постиндустриальной экономики. – М.: АСТ, 2004.
9. Тоффлер Э. Третья волна. – М.: АСТ, 1999.
10. Турен А. От обмена к коммуникации: рождение программированного общества. – М.: АСТ, 2003.
11. Фукуяма Ф. Наше постчеловеческое будущее. Последствия биотехнологической революции / Пер. с англ. – М., 2004.
12. Постановление Правительства РФ «Об утверждении государственной программы "Информационное общество (2011-2020 годы)"».

Тема 4. Этика информационного общества

В условиях бурного роста высоких технологий, прежде всего информационных, в западном мире в конце прошлого века и в России в начале XXI начинается формироваться информационное общество как социальная система, в которой виртуальный образ жизни преобладает над реальным. Одной из значительных проблем, связанных с переносом коммуникации в виртуальное пространство, стал нормативный кризис, который заключался в нарушении правовых и этических норм в сфере информационных взаимодействий. Обращение к обсуждению этических проблем информационного мира оказалось неизбежным, поскольку проблема быстро приобрела глобальный характер и стала оказывать влияние на права и свободы всех граждан – его участников.

Постановка проблемы этики в информационной коммуникации.

Одними из первых круг этических проблем развития ИКТ обозначили их создатели Н. Винер (Wiener) и Й. Вайценбаум (Weizenbaum), которые сопоставляли их значимость с проблемами использования ядерной энергии. Теоретики постиндустриализма и информационной волны, которым была посвящена предыдущая тема, поднимали этические проблемы в своих работах, задавая интенцию и фокус новым проблемам: Д. Белл «Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования», Э. Тоффлер «Третья волна», М. Кастельс «Информационная эпоха: экономика, общество и культура», П. Друкер «Посткапиталистическое общество», Т. Стоуньер «Информационное богатство: профиль постиндустриальной экономики», И. Масуда «Информационное общество как постиндустриальное общество». Они полагали, что мораль современного общества эклектична, плюралистична, либеральна и ситуативна, базовые ценности личности подвергаются пересмотру, социальные и нравственные уступают первенство гедонистическим, витальным, общество исповедует культ потребления, удовольствия, нарциссизма. Однако классики теории информационного общества писали свои основные труды еще до создания глобальной Сети, в то время как современная ситуация оказалась во многом зависящей именно от этого глобального информационного ресурса.

Исследователи конца XX – начала XXI века все более сфокусированно останавливаются на изучении влияния ИКТ, Интернета, социальных сетей на развитие этики и моральных норм, формировании новых вызовов человеку и его образу жизни. Эти проблемы поднимаются в работах итальянского философа, профессора Оксфорда Лучано Флориди «Information Ethics: On the Philosophical Foundations of Computer Ethics» (1999), профессора британского Открытого университета (The Open University, Walton Hall, Milton Keynes, UK) А. ДUFF «The Normative Crisis of the Information Society» (2008) и в монографии «A normative theory of the information society» (2014); в работах директора Международного центра по проблемам информационной этики Р. Капурро «Информационная этика» (2009) и др. Следует отметить работы отечественных исследователей в этой области: «Возникновение идеологии

информационного общества» И.Ю. Алексеевой (1999), «Философия и этика: сборник научных трудов. К 70-летию академика А.А. Гусейнова» (2009); «Этика информационного общества как современный этап развития этики» Е.В. Коваль (2009); диссертацию О.А. Филиной «Проблемы современной информационной этики» (2009); «Благо и зло: жгучий парадокс Интернет» А.Д. Елякова (2011); «Информационная этика современного общества» О.М. Манжуевой (2013) и др. В то же время в отечественной науке и философии эта тема во многом остается недостаточно разработанной, начиная со статуса этой области и заканчивая тем, что практически отсутствуют учебные пособия и монографии в данной области.

Каково же место информационной этики в системе знания? Лучано Флориди (L. Floridi) (род. 1964) отмечает, что информационная этика представляет собой часть более широкой научной области, но мы полагаем, что это не столько «философия информации», сколько раздел философии информационного общества, исследующий философские аспекты широкого комплекса научно-технологических, экономических, правовых, политических, социокультурных, аксиологических, антропологических, эстетических и этических проблем информационного общества (ИО).

Виртуализация образа жизни: позитивные и негативные последствия. Современное информационное общество все больше характеризует процесс виртуализации образа жизни, социального и культурного пространства, связанный с перемещением реальной коммуникации и культурных объектов в виртуальные, цифровые формы и аналоги. Особенности этого процесса активно изучаются сегодня. Позитивные аспекты процесса виртуализации культуры и образа жизни связаны с развитием дополнительных возможностей человека, ускорением его деятельности, преодолением ограниченности пространством, иногда и временем, физическими параметрами (даже недостатками), развитием новых навыков виртуального творчества, возможностью глобального общения и получения информации из любой точки информационного мира и др.

К негативным аспектам виртуализации образа жизни можно отнести:

- утрату ценности реального мира в сознании и жизни человека (на онтологическом уровне);
- компьютерно-игровую зависимость, ослабление реальной коммуникации, реального творчества и интеллектуальной активности, утрату индивидуальности личности, культурной идентичности, снижение личной ответственности за действия в виртуальном мире (на субъективном и личностном уровне);
- зомбирование или программирование поведения, информационные войны и возрастание социальной рискогенности, утрату доверия к социально-политическим институтам (в результате постоянного вброса информационных провокаций и троллинга), незащищенность личности в информационном пространстве (на социальном уровне);

- стирание границ между ложной и достоверной информацией, утрату доверия к научному знанию, мифологизацию мировоззрения (на когнитивном уровне);
- усиление этического и нравственного плюрализма, размывание границ между «добром» и «злом» в виртуальной деятельности, ослабление моральных регуляторов и их замену правилами «пользователя» (геймера и т.д.) (на этическом уровне).

Порядок из хаоса. Информационное пространство со времен возникновения сети Интернет вышло на уровень появления глобальной, открытой системы коммуникации, где не действовали традиционные нормы и правила. По сути, люди получили возможность выстроить новую систему отношений, они могли вовсе отвергнуть все правила, либо вновь создавать их по собственному замыслу. «Порядок из хаоса» постепенно оформлялся, и возникли принципы информационной этики, которые разделяют те или иные виртуальные сообщества, субкультуры, сети, которые, однако, признаются только желающими. Свои нормативные правила сложились в социальных сетях, игровых порталах, в электронных СМИ, частной переписке.

В последние годы в социальных сетях, в руководствах и инструкциях пользователей информационных программ и продуктов имели место и попытки создания единых кодексов этических правил для коммуникации в Сети, например книга В. Ши (V. Shea) «Нетикет» («Netiquette»), в которой были сформулированы правила для живущих в мировой Сети, такие как:

- помните, что Вы говорите с человеком;
- придерживайтесь тех же стандартов поведения, что и в реальной жизни;
- помните, где Вы находитесь в киберпространстве;
- уважайте время и возможности других и др.

Однако большинство этих правил носили локальный характер, поддерживаясь теми или иными администраторами сетей, но не являясь сложившейся системой.

Сегодня вопрос о самой возможности создания (и применения) этических кодексов для информационного общества все еще актуален. Стремление внести этические нормы в глобальную Сеть наталкивается на ряд препятствий, первое из которых связано с тем, что в реальной сфере подобные глобальные этические кодексы отсутствуют, второе – с тем, что виртуальная сфера изначально создавалась как свободная от формальностей, третье – с невозможностью контроля над ситуацией, поскольку все взаимодействуют на равных и контроль над информацией, по выражению Д. Белла, чаще всего выливается в злоупотребления, начиная от сокрытия информации и кончая ее незаконным обнародованием. В то же время, несмотря на эти трудности, ведется работа по созданию нормативных документов, направленных на этический контроль над контентом виртуального общения. В чем же его объективная и субъективная необходимость?

Объективные факторы таковы, что виртуальная коммуникация обладает рядом признаков, имеющих качественные отличия от реальной, прежде всего

это глобальность, анонимность, дистанционность, мгновенное распространение, дискриптивность (либеральность) контента и его доступность всем пользователям без ограничения. Это создает риски не только локального, но и глобального уровня: манипуляция сознанием и введение в заблуждение значительного количества людей, фальсификация фактов, передача информации, содержащей угрозы жизни и свободе людей, разжигающей ненависть, агрессию, насилие и т.д. Осуществление правового контроля в информационном пространстве вызывает значительные сложности, поэтому большие надежды возлагаются на этические формы регуляции. Отметим, что источники и субъекты указанных рисков – главным образом те, кто и в реальной сфере руководствуется преступными намерениями, и создание этических кодексов вряд ли окажут на них существенное влияние, их деятельность должно регулировать информационное право.

Информационная этика. Развитие ИКТ приводит к формированию электронной культуры, имеющей множество форм проявления, таких как электронное образование, электронные библиотеки и музеи, цифровое искусство, виртуальная коммуникация и сети, электронное правительство и электронные услуги и т.д. Все эти новые сферы порождают и особые ценностные и этические проблемы. Директор Международного центра по проблемам информационной этики Рафаэль Капурро (Rafael Capurro) (род. 1945) подчеркивает, что свободу доступа следует рассматривать как основополагающий этический принцип, аналогичный принципам свободы слова и свободы печати. Р. Капурро, относит к понятию информационной этики в узком смысле все, что касается воздействия цифровых технологий на общество и на окружающую среду в целом, а также решения этических проблем, связанных с функционированием онлайн-СМИ (этика цифровых СМИ). Понятие информационной этики в широком смысле, по его мнению, охватывает всю информационную и коммуникационную сферу, включая и цифровые средства массовой информации. Ему принадлежит один из наиболее последовательных обзоров проблем информационной этики до 2010 года с указанием ее специфики в Китае, буддистских странах, экологических аспектах данной проблемы.

Значительный вклад в развитие информационной этики внесли работы Лучано Флориди, который считает, что информационная этика является одним из разделов философии информации, изучающим этические последствия информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) и их влияние на жизнь человека и общества.

Информационную этику можно определить как область этики эпохи развития информационных технологий, направленную на:

- 1) изучение морально-этических проблем развития (информационно-компьютерных (ИК) и нано-био-инфо-когнито-социо-(НБИКС)-технологий, в том числе киборгизации, искусственного интеллекта и др.);

2) разработку и изучение этических норм и принципов коммуникации в информационном обществе, создание на их основе этических кодексов для информационного сообщества;

3) изучение этических аспектов развития электронной культуры и масс-медиа (электронных СМИ, Интернета, социальных сетей, электронных библиотек, виртуальных музеев и объектов сохранения культурного наследия, электронного образования, электронных услуг и др.);

4) изучение этических аспектов социальной жизни, связанных с внедрением информационных технологий (защита авторских прав, киберугрозы и кибербезопасность, информационное равенство и гарантированность прав личности в доступе к информации, гендерные, социокультурные, социально-политические особенности развития информационного общества).

Указанные объекты информационной этики являются относительно новыми для изучения не только с этической точки зрения, но и как таковые, в этом заключается сложность и специфика современного этапа развития информационной этики. Отличием этики в любую эпоху является ее прикладной характер, направленность на формирование этических норм для сферы коммуникации. Эта особенность присуща и современной информационной этике, которая ставит задачей не только исследование существующих моральных проблем, но формирование направления развития современных технологий, позволяющих человеку развиваться в направлении всеобщего блага, обеспечения прав и свобод личности, гарантии коллективной и личной безопасности, соблюдения сложившихся этических заповедей.

Вопросы развития информационной этики получили значительное внимание и были существенно проработаны за последние пять лет на международном уровне, что нашло выражение в создании этических принципов и Кодексов информационного общества. Отметим сразу, что создание этих документов, с одной стороны, не охватывает всего комплекса сложившихся и грядущих этических проблем, связанных с ИКТ, а также то, что их реализация во многих странах находится в зачаточном состоянии. Но вместе с тем, это те важные шаги, которые делает международное сообщество для постановки проблемы и привлечения внимания к этим вопросам.

Информационная этика и международное право. Главными акторами в этой сфере выступают ООН и ЮНЕСКО, придавшие этой проблеме международный статус и высокую значимость. В условиях развития информационного глобального общества эти организации определяют формирование глобальных этических принципов и кодексов, регулирующих отношения в формирующемся информационном социуме. Регулярное обсуждение этих проблем обозначается с начала XXI века. В 2002 году была принята Декларация Бишкекско-Московской конференции по информационному обществу, в которой были обозначены проблемы развития информационного общества как в странах-лидерах (донорах), так и в странах с низким уровнем развития технологий. К проблемам «развивающихся» стран в этой сфере были отнесены: обеспечение доступа к информационным

ресурсам развитых стран; создание высокоскоростных каналов связи в сфере образования и науки; создание национальных научно-образовательных сетей; содействие созданию широкой сети пунктов коллективного доступа на местном уровне в регионах; разработка онлайн-переводчиков для тех стран, которые в этом нуждаются и т.д. Собственно этических проблем, регулирующих права и свободы человека в информационном обществе, в ней еще не поднималось.

В 2003 и в 2005 гг. в Женеве и Тунисе под эгидой ООН состоялись встречи на международном уровне, связанные с формированием Декларации принципов построения информационного общества, в которой наряду с признанием сложившихся в мировом правопорядке свобод и прав граждан отмечалась их особенность в новых технологических условиях. В Декларации освещались международные аспекты развития информационного общества, в том числе проблема цифрового неравенства, в которой отмечалось, что сегодня преимущества революции в области информационных технологий неравномерно распределены между развитыми и развивающимися странами, а также внутри стран. В связи с этим в первую очередь необходимо превратить разрыв в цифровых технологиях в цифровые возможности для всех, прежде всего для тех, кому грозят отставание и дальнейшая маргинализация. В Декларации отмечено, что в рамках глобальной культуры кибербезопасности важно повышать безопасность и обеспечивать защиту данных и неприкосновенность частной жизни, расширяя при этом доступ и масштаб торговых операций (ст. 35). Один из разделов документа направлен непосредственно на утверждение этики информационного сообщества, в нем указано, что в информационном обществе необходимо уважать мир и отстаивать основные ценности, такие как свобода, равенство, солидарность, терпимость, коллективная ответственность и бережное отношение к природе (ст. 56); необходимо поддерживать достоинство и ценность человеческой личности (ст. 57); при использовании ИКТ и при создании контента следует уважать права человека и основные свободы других людей, включая неприкосновенность частной жизни и право на свободу мысли, совести и религии, согласно положениям соответствующих международных документов (ст. 58); все участники информационного общества должны предпринимать соответствующие действия и принимать установленные законодательством меры по предотвращению ненадлежащего использования ИКТ, такого как противоправные деяния и прочие действия на почве расизма, расовой дискриминации, ксенофобии и связанные с ними проявления нетерпимости, ненависти, насилия, все формы жестокого обращения с детьми, включая педофилию и детскую порнографию, а также торговля людьми и их эксплуатация (ст. 59). В документе отмечались различные аспекты проблемы информационной этики, связанные с сохранением культурного разнообразия и наследия, со свободой и ответственностью СМИ, с созданием благоприятной среды и укреплением доверия в информационном пространстве. Декларация завершается словами о том, что, если мы предпримем необходимые действия, вскоре все люди смогут сообща построить новое информационное общество,

основанное на совместном использовании знаний, на базе глобальной солидарности и более полного взаимопонимания между народами и странами (ст. 67).

Несмотря на общий характер, Декларация 2003 года во многом уже обозначила ряд ключевых принципов информационной этики и круг решаемых проблем. Дальнейшие программы, призванные обеспечить официальную регламентацию жизни в информационном пространстве, сформировать принципы информационной этики, нашли отражение в таких документах, как «Декларация Санто-Доминго по инфоэтике» (2006); «Заключительные рекомендации», принятые на Европейском региональном совещании на тему «Этика и права человека в информационном обществе» (2007); «Ханойское заявление об этических аспектах информационного общества» (2008). В 2007 году была создана Глобальная программа кибербезопасности МСЭ (ГПК), ставшая основой для международного сотрудничества, направленного на повышение доверия и безопасности в информационном обществе. Следует отметить наиболее значительные документы, разработанные в рамках программ ООН Международным союзом электросвязи (МСЭ), связанные с формированием и воспитанием этических принципов в информационном пространстве, такие как:

- Руководящие указания для детей по защите ребенка в онлайн-среде;
- Руководящие указания для родителей, опекунов и учителей по защите ребенка в онлайн-среде;
- Руководящие указания для отрасли по защите ребенка в онлайн-среде;
- Руководящие указания для директивных органов по защите ребенка в онлайн-среде;
- Элементы для создания глобальной культуры кибербезопасности.

Данные инструкции и рекомендации, изложенные в доступной для целевой аудитории форме, излагают основные принципы и риски, связанные с онлайн-коммуникацией, поведением в случае киберугроз, защитой личности и собственной свободы в сети Интернет. В 2014 году они были обновлены и сегодня могут эффективно применяться педагогами и родителями для защиты человека, и в особенности детей и подростков, от угроз информационного пространства.

Значительную роль в разработке этических кодексов информационного общества играет ЮНЕСКО. Так, в 2011 году на 36-й сессии генеральной конференции ЮНЕСКО был утвержден «Кодекс этики для информационного общества», в котором также подчеркивалось, что в информационном пространстве, как и в реальной жизни, должны оставаться неизменными права и свободы человека. Это основной документ в области этики информационного общества на сегодня, принятый представителями большинства стран. В Кодексе отмечается, что государства-члены должны стремиться побуждать провайдеров и распространителей информации

придерживаться таких этических принципов и ценностей, как честность, искренность, правдивость, достоверность, надежность и объективность, включая справедливость, а также создавать условия для обеспечения доступа к информации для всех. Кодекс касается вопросов обеспечения права граждан в получении информации, свободе слова в информационной среде, в защите частной жизни, творческом использовании Интернета (создании контента, собственных интерфейсов и др.), обеспечения демократии и законности, безопасности в отношении ксенофобии, расизма и т.д., защиты прав на интеллектуальную собственность. В Кодексе в разделе «Свобода выражения мнений» дается ответ и на вопрос о возможной цензуре в отношении к информационным ресурсам, в частности в нем сказано: государствам-членам не следует подвергать Интернет-контент каким-либо особым ограничениям, которые превышают ограничения, уже применяемые в отношении других средств распространения контента; этим государствам следует поощрять меры по собственному или совместному регулированию контента, распространяемого через Интернет. Это не мешает установке фильтров для защиты малолетних, особенно в таких доступных для них местах, как школы или библиотеки, или для защиты Интернета от таких эндогенных угроз, как вирусы, вредоносные программы, спам и другие вредные технологии.

Таким образом, с одной стороны, Кодекс утверждает, что никакой фильтрации информации или блокировки доступа к Интернету быть не должно, с другой стороны, все действия в Интернете, имеющие характер киберугроз, должны пресекаться. Особое внимание уделено гарантии прав на интеллектуальную собственность, которые подвергались существенным нарушениям в последние десятилетия. Отметим, что в 2014 году была принята Конвенция о киберпреступности, согласованная Африканским союзом, которая охватывает вопросы электронных операций, защиты данных, кибербезопасности и киберпреступности.

При разработке программных документов и кодексов ООН и ЮНЕСКО отстаивают принципы толерантности, культурного многообразия, свободы личности и демократии. Значительное внимание ЮНЕСКО в 2014 году в сфере ИКТ было связано с вопросами начального образования, поскольку формирование принципов жизнедеятельности в информационном мире необходимо формировать как базовый принцип. Формирование принципов информационной глобальной этики было бы целесообразно ввести и в программы высшего образования, как это сделано, например, в Китае.

В 2015 году на Генеральной ассамблее Экономического и социального союза ООН Генеральным секретарем был сделан доклад «Прогресс, достигнутый в осуществлении решений и последующей деятельности по итогам Всемирной встречи на высшем уровне по вопросам информационного общества на региональном и международном уровнях». В Докладе были приведены следующие данные о развитии информационных ресурсов: в настоящее время сетями мобильной связи охвачено более 90% мирового населения. Число абонентов мобильной связи почти равно численности населения мира. По оценкам, почти 50% населения мира подключены к

Интернету, порядка 44% домашних хозяйств имеют доступ к Интернету и примерно 39% являются пользователями сети Интернет. Но отмечено, что все еще имеет место значительный «информационный разрыв»: в развитых странах доступ к Интернету имеют 78% домашних хозяйств, в наименее развитых странах этот показатель составляет лишь 5%. Равенство в доступе к информационным ресурсам рассматривается как важный фактор демократизации общества и обеспечения прав личности.

В этом Докладе была дана обобщенная оценка уровню развития информационного общества на различных континентах и в различных сферах деятельности: образования, здравоохранения, сельского хозяйства, науки, сохранения культурного наследия, СМИ, электронного правительства и др. В Докладе дается анализ новым процессам и изменениям в информационном обществе, так, Международный союз электросвязи (МСЭ) называет новой парадигмой регулирования «регулирование четвертого поколения», которое соответствует последним динамичным изменениям в ИКТ и на информационных рынках. Оно предполагает изменения в национальном законодательстве и международной торговле для регулирования электронных операций и обеспечения готовности к дальнейшим инновациям, в то время как оцифровка информации и ее размещение в «облаке» вызывают вопросы, связанные с защитой и конфиденциальностью данных и цифровым суверенитетом. Собственно этические вопросы, которые затронул Генеральный секретарь ООН, касались защиты прав личности, в том числе касающиеся слежения за сообщениями, их перехвата и сбора личных данных в целях защиты права на неприкосновенность личной жизни. В заключение подчеркивается, что развитие ИКТ должно способствовать устойчивому развитию общества и обеспечивать права человека на доступ к информации и гарантии его свободы.

Выводы. Основные тенденции в обсуждении этических проблем информационного общества на международном уровне в период последнего десятилетия таковы:

1. От вопросов доступа к информации и проблем цифрового неравенства в целом намечается перенос внимания к обсуждению региональных проблем, ситуации в регионах, имеющих низкие показатели развития технологий.

2. Важнейшим является вопрос о роли СМИ в информационном обществе, однако, несмотря на риски, утверждается их свобода в рамках демократического развития общества и гарантии свободы слова.

3. Ключевым остается вопрос о гарантии прав человека в информационной среде и его защиты перед киберугрозами, при этом все больше внимание уделяется отдельным целевым группам (детям, подросткам, родителям, учителям, работникам ИКТ-сферы и т.д.).

4. Акцентирование внимания на развитие социальных сетей, интерактивных служб, оказывающих все больше влияния на образ жизни, коммуникацию, социализацию человека.

5. Появление новых парадигм управления, связанных со спецификой электронного менеджмента, электронных правительств, управления Интернетом и др.

В то же время, несмотря на предлагаемые международными организациями кодексы и локальные сетевые правила, значительные проблемы в сфере этики информационного мира остаются. В реальной жизни этика современного общения в сети Интернет все еще далека от принятых на международном уровне стандартов и во многом продолжает существовать как форма «свободы от морали». В ней присутствуют и нравственные, и правовые «девиации», такие как ложь, фальсификация, супружеские измены, манипуляция сознанием, а также взлом персональных данных, кибермошенничество, разжигание вражды и ненависти, многочисленные нарушения авторского права и др. Главным образом, это проблемы, порожденные несформированностью культуры виртуальной коммуникации и использования информации, а также отсутствием контроля над информационным пространством, позволяющего эффективно пресекать все правонарушения и угрозы. Первую задачу необходимо решать на уровне системы образования, вторая связана с системой правоохранительной деятельности (как законодательной, так и исполнительной). Современные исследователи все больше склоняются к тому, что «благо» и «зло» от Интернет-коммуникации столь значительно, что требуют пристального внимания и контроля. В информационной среде пересечение правового и морального аспектов значительно сближается, поскольку человек здесь в большей степени скрыт от других и в значительной степени действует анонимно. В связи с этим важно подчеркнуть, что формирование моральных принципов и этических норм в этой среде не может произойти спонтанно, как и формирование информационной культуры коммуникации. Этому следует уделить внимание со стороны гуманитарных наук, поскольку от этических проблем высоких технологий в конечном итоге могут оказаться зависящими все участники информационного общества.

Исходя из оптимистического подхода, можно прогнозировать, что формирование этики в виртуальной сфере придет на смену современному плюрализму, несмотря на то что Интернет во многом оказался вариантом свободы от обязательств и норм реального мира. В то же время в ряде стран появляются специальные учебные курсы, тренинги, призванные помочь адаптации человека в Сети и формированию определенных поведенческих ориентиров, которые могут быть ценными и в реальной сфере, как, например, это описывает С. Чанг, говоря об обучении студентов курсу информационной этики в Китае. Обучение основам информационной этики было бы эффективно и в России; на первом этапе это могло бы быть знакомство с существующим международным опытом в этой сфере (Кодексами ООН, ЮНЕСКО, Руководствами для детей и взрослых, подготовленными МСЭ, и т.д.), на втором этапе – изучение этических аспектов развития виртуальной коммуникации и авторского права, и на более продвинутом третьем уровне – этический анализ развития высоких технологий в различных сферах

современной науки (НБИКС-технологии, киборгизация и др.) и их влияния на человека.

Итак, этика и этикет информационного мира во многом еще находятся в стадии становления. Имеют место как процессы регламентации основ этики информационного общества «сверху» (и здесь следует признать лидирующую роль ООН и ЮНЕСКО), так и проекты самоорганизации – создание этических норм внутри виртуальных сообществ. Виртуальное взаимодействие не меняет представления людей о моральных ценностях, но в силу своего симуляционного, игрового характера и сниженного контроля социума способствует их ослаблению и превращению в «анахронизмы». Жесткое упорядочивание виртуального контента и подчинение его предлагаемым кодексам неизбежно будет порождать стремление бегства от правил, поэтому развитием цензуры данную проблему не разрешить. Более эффективным видится система развития гражданских прав и законодательства в области информации, а также воспитания и образования культуры жизни в информационном мире, которая способствует социализации личности и ее адаптации к новым технологическим условиям.

Основные понятия и термины:

Информационная этика – этика эпохи развития информационных технологий, направленная на 1) изучение морально-этических проблем развития (информационно-компьютерных (ИК) и нано-био-инфо-когнитивно-социо-(НБИКС)-технологий, в том числе киборгизации, искусственного интеллекта и др.); 2) разработку и изучение этических норм и принципов коммуникации в информационном обществе, создание на их основе этических кодексов для информационного сообщества; 3) изучение этических аспектов развития электронной культуры и масс-медиа (электронных СМИ, Интернет, социальных сетей, электронных библиотек, виртуальных музеев и объектов сохранения культурного наследия, электронного образования, электронных услуг и др.); 4) изучение этических аспектов социальной жизни, связанных с внедрением информационных технологий (защита авторских прав, киберугрозы и кибербезопасность, информационное равенство и гарантированность прав личности на доступ к информации, гендерные, социокультурные, социально-политические особенности развития информационного общества).

Кибербезопасность – это набор средств, стратегии, принципы обеспечения безопасности, гарантии безопасности, руководящие принципы, подходы к управлению рисками, действия, профессиональная подготовка, практический опыт, страхование и технологии, которые могут быть использованы для защиты киберсреды, ресурсов организации и пользователя. Ресурсы организации и пользователя включают подсоединенные компьютерные устройства, персонал, инфраструктуру, приложения, услуги, системы электросвязи и всю совокупность переданной и/или сохраненной информации в киберсреде. Кибербезопасность состоит в попытке достижения

и сохранения свойств безопасности у ресурсов организации или пользователя, направленных против соответствующих угроз безопасности в киберсреде. Общие задачи обеспечения безопасности включают следующее: доступность; целостность, которая может включать аутентичность и неотказуемость; конфиденциальность («Глобальная программа кибербезопасности МСЭ»).

Литература:

1. Филина О.А. Проблемы современной информационной этики: диссертация ... канд. философ. наук / Тульский гос. пед. ун-т им. Л.Н. Толстого. – Тула, 2009. – 153 с.
2. Wiener Norbert. The Human Use of Human Beings. Cybernetics and Society. London: Free Assoc. Books, 1989 (первая публикация в 1950 году).
3. Weizenbaum Josef. Computer Power and Human Reason: From Judgement to Calculation. San Francisco: Freeman, 1976.
4. Floridi L. (1999), Information Ethics: On the Philosophical Foundations of Computer Ethics, Ethics and Information Technology, 1 (1), 37-56.
5. Shea V. (1994), The Core Rules of Netiquette. – URL: <http://www.albion.com/netiquette/corerules.html> (30.12.2015)
6. Белл Д. Социальные рамки информационного общества / Новая технократическая волна на Западе. – М.: Прогресс 1986. – С. 330-342.
7. Коваль Е.В. Этика информационного общества как современный этап развития этики // Вестник Чувашского университета. – 2009. – № 4. – С. 133-139.
8. Капурро Р. Информационная этика // Информационное общество. – 2010. – Вып. 5. – С. 6-15.
9. Floridi L. Information Ethics. – URL: <http://www.philosophyofinformation.net/books/the-ethics-of-information>.
10. Декларация Бишкекско-Московской конференции по информационному обществу. – URL: http://www.un.org/ru/events/pastevents/pdf/bish_declaration_wsis.pdf.
11. Декларация принципов «Построение информационного общества – глобальная задача в новом тысячелетии» (2003). – URL: http://www.un.org/ru/events/pastevents/pdf/dec_wsis.pdf.
12. Глобальная программа кибербезопасности МСЭ. – URL: <http://www.itu.int/en/action/cybersecurity/Pages/gca.aspx>.
13. Руководящие указания для детей по защите ребенка в онлайн-среде и др. – URL: <http://www.un.org/ru/ecosoc/itu/cybersecurity.shtml>.
14. Ethical code of Information society. 36 general conference of UNESCO. <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002126/212696e.pdf> (5.01.2015).
15. «Прогресс, достигнутый в осуществлении решений и последующей деятельности по итогам Всемирной встречи на высшем уровне по вопросам информационного общества на региональном и

международном уровнях». – URL:
http://unctad.org/en/PublicationsLibrary/a70d63_ru.pdf.

16. Еляков А.Д. Благо и зло: жгучий парадокс Интернет // Философия и общество. – № 2, апрель – июнь 2011. – С. 58-76.
17. Chang C.L. (2011). The effect of an information ethics course on the information ethics values of students – A Chinese guanxi culture perspective. *Computers in Human Behavior* 27, 2028-2038.

Тема 5. Электронная культура

Понятие электронной культуры и ее черты. Одним из самых ярких явлений эпохи информатизации становится формирование новой электронной культуры. Само понятие «электронная культура» еще требует уточнения, дефиниции, однако очевидно, что как явление ее невозможно свести к чему-либо ранее существовавшему в истории человечества. Формирующаяся электронная культура является порождением нового типа общества, определяющим фактором которого становятся высокие технологии в целом и информационные в особой степени.

Электронная культура, Digital Culture, E-culture – это новая сфера деятельности человека, связанная с созданием электронных копий духовных и материальных объектов, в том числе произведений искусства, науки, литературы, кино и т.д. К электронной культуре относят и произведения, которые создавались непосредственно в электронной форме, например сетевое искусство, видеоигры, реконструкции в виртуальной реальности, новые интерактивные произведения. В электронную культуру также включают электронные формы собрания объектов культурного наследия (библиотек, музеев, архивов). Однако важно отметить, что к феноменам электронной культуры относятся далеко не все результаты творчества, созданные в информационную эпоху. При этом продолжает существовать традиция создания неэлектронных произведений искусства (литературы, музыки, театра, живописи и т.д.), развиваются научные идеи, философия, культура повседневности. Они не относятся к электронной культуре, хотя могут быть связаны с ней технологически (фильмы могут быть оцифрованы, книги написаны с помощью компьютеров и проч.).

Обобщая современные источники, к феноменам электронной культуры можно отнести следующее: электронные формы современной коммуникации: Интернет, социальные сети, виртуальные сообщества, чаты, блоги, форумы, сайты; виртуальные музеи, галереи, выставочные залы и др.; дистанционное образование; электронную реконструкцию (городов, объектов культурного наследия в их исторической и пространственной перспективе); компьютерные игры, в том числе сетевые; электронные СМИ (онлайн-журналы, газеты); анимацию, кино, музыкальные клипы, созданные с помощью современных IT-технологий; электронные архивы, справочные системы, энциклопедии, словари, библиотеки; электронную рекламу, в том числе спам; информационные программы, обеспечение, формы защиты информации и т.д.

Чем же характеризуется данная форма культуры, в чем ее принципиальное отличие от материальной и духовной культуры как уже существующих традиционных форм?

Характерными чертами электронной культуры являются:

- свобода доступа, открытость для членов «информационного общества» (тех, кто обладает электронными ресурсами);
- дистанционность, реальная удаленность от субъекта;

- активность в получении доступа электронной информации, возможность участия в формировании содержания информации из любой точки «информационного сообщества»;
- либеральность, дискриптивность, отсутствие жестких правил, норм (в том числе этических);
- эклектичность, разнородность контента, сосуществование различных потоков информации, стилей, жанров, направлений;
- виртуальность как существование в искусственно созданной реальности;
- фрагментарность, мозаичность выражения, доминирование визуального над смысловым;
- инновационность, существование через внедрение и постоянное обновление научных разработок (особенно в электронном искусстве и электронной коммуникации);
- технократичность, повышенный интерес «пользователей» к технологии создания и использования феномена, а также проявление данного типа культуры через технические средства (что предполагает рост их значимости);
- развлекательный, рекреационный, игровой характер (главный стимул развития – стремление к развлечению, множественности, разнообразию форм досуга).

Структура электронной культуры: В наиболее общем виде электронная культура представляет собой совокупность результатов творчества и коммуникации людей в условиях внедрения IT-инноваций, характеризующаяся созданием единого информационного пространства, виртуальной формой выражения, дистанционной технологией, либеральностью содержания (контента).

Структурно можно выделить два основных типа выражения электронной культуры:

1. Электронная форма для прежних (традиционных, классических – здесь в значении неэлектронных) культурных объектов (например, электронные музеи, библиотеки, выставки и др.).

2. Электронные по форме и сущности объекты культуры (компьютерные программы, сети, технологии, произведения искусства др.).

Каждый из названных типов имеет свою характеристику, однако внешне, формально они во многом похожи и пересекаются. Электронная по форме и сути культура является продолжением, развитием предыдущей, ставшей сегодня (чтобы сохранить свою ценность и конкурентность) электронной по внешнему выражению.

Электронная культура включает следующие основные элементы:

- Информационные системы, программы, коды, компьютерные вирусы, спам и др.

- Информационные массивы, базы данных, большие данные (Big Data), хранилища информации и др.
- Виртуальные миры, дополненная реальность, созданные с помощью ИТ.
- Цифровая экономика, e-business (производство ИТ продукции; производство с применением ИТ, биржевые системы, основанные на ИТ, блокчейн, крипто-валюты, электронные продажи, электронные услуги и т.д.).
- Цифровая (электронная) политическая система (электронное государство, электронное правительство, системы проведения выборов с применением ИТ, системы национальной информационной безопасности и др. С развитием этого сегмента связаны и такие феномены как информационные войны, кибертерроризм, направленные на дестабилизацию политической системы с применением ИТ.
- Социальные медиа: электронные масс-медиа, социальные сети Интернет, видеохостинги, форумы, блоги, игровые порталы, мессенджеры, справочные системы, вики, открытые энциклопедии и др.
- «Интернет людей» (персональные профили, сайты организаций, сообществ, существующих с целями презентации и коммуникации)
- «Интернет вещей» и окружающего пространства (умные города, дома, офисы, предметы повседневности, находящиеся в онлайн соединении с пользователем).
- Электронное образование (открытое дистанционное обучение с присвоением дипломов, массовые онлайн-курсы с выдачей сертификатов и др.)
- Электронные формы искусства (фото, видео, графика, голограммы, 3D-моделирование и др.)
- Кибер-нано-инфо-био-системы (продукты синтеза биологических организмов (живых систем) и информационных технологий, на основе создания новых материалов с заданным молекулярными параметрами и свойствами, с программируемыми функциями).
- Новые возникающие объекты и процессы на основе применения ИТ.

Создание электронной культуры является, по многим параметрам, новым видом творчества, в том числе ее невозможно отнести только к материальной или духовной культуре, поскольку она имеет черты и той, и другой. После создания «второй природы» – «мира вещей», человек, по сути, создал «третью природу» – мир виртуальных феноменов, который является своеобразным синтезом мира сознания и современных высоких информационных технологий. Парадоксом при этом является то, что человек, живущий в информационной среде, оказывается пребывающим в двух

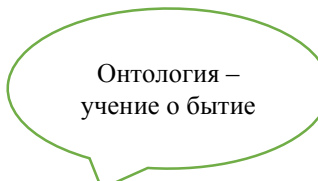
«иллюзорных» измерениях: одно – виртуальное, не существующее реально, но обладающее высокой значимостью, второе – физически реальное, становящееся условным и обесценивающимся. Модель реальности качественно меняется, меняя и самого человека, который все больше живет проектами, виртуальными образами, нежели реальными действиями и отношениями.

Подобно тому, как изобретение микроскопа или телескопа открыли исследователям новые миры, изобретение IT-технологий открыли «пользователям» новый «жизненный мир». В этом мире возникли свои законы, свободы и права, свои термины, свой автор и потребитель, свои формы выражения. В нем важное место занимает игра, развлечения, он уделяет больше внимание визуализации и обращен в значительной степени к чувственной сфере человека, он не имеет прежних моральных регуляторов (поскольку виртуален и, казалось бы, не связан с реальными поступками), он предоставляет небывалую ранее свободу, формы для самореализации.

Электронная культура перевела человека на новый «уровень», породив сферу электронных ресурсов, виртуальности, нового пространства-времени, языка, форм общения. Новые технологии создали особый мир, в котором уже сформировалось целое поколение, не способное жить и общаться без подключения к всемирной сети, без виртуальных сообществ, компьютерных игр и т.д. С точки зрения современного поколения, электронная культура – принципиально новое достижение человечества, самостоятельный феномен, подменяющий все предшествующие ему или «вбирающий их в себя». Но кроме этого взгляда есть и иной подход, который утверждает, что электронная культура всего лишь ресурс для развития культуры реальной, без которой она лишь симулякр, фантом, оболочка без наполнения. Эти вопросы не схоластические, а мировоззренчески значимые по своей сути, поскольку касаются отношения к реальности и самому человеку. Для того чтобы разобраться в них, проведем структурно-философский анализ данного явления и исследуем возникающие при этом антиномии.

Онтология электронной культуры.

Привело ли развитие электронных ресурсов к появлению принципиально новых форм бытия или, выражаясь языком современных компьютерных пользователей, «перевело» существующие на «новый уровень»? Полагаем, что редукция существующих достижений информационной эпохи к предшествующим сродни всем прежним формам редукционизма как попыткам удержать статус сложившихся парадигмальных стандартов и абсолютных истин, действующих во все времена. Важно признать, что количественный рост (скорость передачи информации и ее объемы) все же привел к изменению качества, и мы имеем дело с новыми явлениями. К ним относятся программные продукты, сами сети, цифровое искусство в разнообразных формах (музыка, кино, фотография, анимация и др.). Конечно, нет оснований относить к «новым» продуктам творчества справочные системы, контент культурных учреждений, научные



Онтология –
учение о бытие

идеи, получившие электронные формы выражения и развития. Область того, где электронная культура стала продолжением и «оболочкой» для «классической» (в данном случае в значении традиционной, реальной, доинформационной), неизмеримо больше, нежели собственные порождения электронной культуры. Именно поэтому данный феномен пока не может быть сопоставлен по ценности с предшествующими достижениями. Но новизна все же имеет место, и есть явная тенденция к приумножению и развитию этой области, что говорит и о возможном создании действительно выдающихся шедевров человеческого ума, дополненного возможностями высоких технологий.

Социально-философский ракурс электронной культуры.

Электронная коммуникация соединила сегодня миллиарды людей, и это небывалое достижение. Конечно, это единение несопоставимо с реальной межличностной коммуникацией, человеческими отношениями и чувствами, однако этим фактом невозможно и даже опасно пренебрегать. Игнорирование роли виртуальных сообществ может привести к отчуждению родителей от детей, усилить разрыв между виртуальными и реальными связями, поэтому не следует недооценивать их роль в современном социуме. Социальная сеть – отнюдь не «соборный организм», описанный отечественными философами XIX – начала XX веков А. Хомяковым, В. Соловьевым и Н. Бердяевым, сущность связей здесь не органическая или духовная, а технологическая и виртуальная. Виртуальное взаимодействие, с одной стороны, решает проблему одиночества человека, сближает его с Другими, позволяет расширить опыт общения. С другой стороны, в реальной сфере человек остается по сути своей одиноким, особенно если представить, что электронное общение вдруг будет остановлено. Утратив потребность реально дружить и любить, испытывая эти чувства лишь посредством симуляции и своего воображения, человек оказывается лишенным важнейших социальных оснований, что усиливает «экзистенциальный вакуум», состояние «одиночества в Сети», интернет-зависимость, вплоть до эскапизма, бегства из мира реальности в мир виртуальных отношений (в Японии это явление получило выражение в субкультуре хикикомори, охватившей молодежь последних десятилетий). Виртуализация сферы общения, социального взаимодействия, полагаем, зона наибольшего риска в информационную эпоху, которая способствует изменению сущности личности, распаду семьи и сложившихся тысячелетиями форм передачи опыта, традиций, ценностей, в том числе и образования.

Образование в условиях виртуализации и дистанционных технологий, с одной стороны, увеличивает свободу выбора человека, позволяя ему одновременно осваивать различные программы, использовать закрытые ранее данные, обучаться из дома или офиса и т.д. При этом образование, как весьма консервативная система, не меняющееся по своей сути тысячи лет, существовала как передача знаний от личности к личности. Современное образование отказалось от этой модели и перешло к плюралистическому, внеличностному обучению «от человека к информационному ресурсу». Это

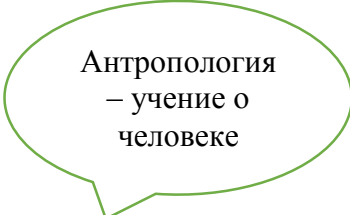
меняет и когнитивные процессы: роль ценности знания постепенно снижается, а информации – возрастает (здесь под информацией мы понимаем не атрибут материи или самоорганизующихся систем, а некие сведения, данные, не обработанные разумом человека).

В современном обществе недостоверная информация становится источником социальных конфликтов, противоречий, нестабильности, в то время как научные знания, предлагаемые профессионалами, вытесняются на периферию внимания общества. Информационный мусор, спам, становится такой же глобальной проблемой, как и проблема отходов в экологической сфере и также требует решения, поскольку влияет на сознание сетевого мира и его будущее.

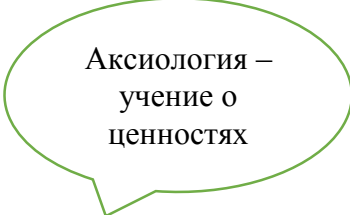
Электронная культура создает новые возможности для системы образования, благодаря дистанционным технологиям, доступу к профессиональным и учебным курсам, сетевым сообществам, справочным системам. Но одновременно Интернет ослабил интеллектуальное творчество учащегося, заменил его использованием необработанной и непроверенной информации. Новые образовательные технологии в наибольшей степени оказали конструктивное влияние на обучение людей с ограниченными возможностями, что же касается подавляющего большинства, то здесь электронные ресурсы, к сожалению, предоставили возможности для качественного роста человека, но он так и не воспользовался этим в полной мере, пассивно потребляя интеллектуальный продукт, созданной элитой.

Антропологическо-аксиологический ракурс электронной культуры.

Современный молодой человек может быть охарактеризован как геймер – «человек играющий», пользователь (user), человек, использующий возможности информационных технологий, net – «человек, живущий в Сети», что сформировало и особые ценности этого поколения. Человек трансформируется в виртуального героя, в созданный им «аватар», «ник», образ для выхода в Сеть. Он живет в чрезвычайно динамичной среде, требующей от него многих усилий, мобилизации незадействованных ранее сил и возможностей. Высокие технологии предъявляют высокие требования их создателю и потребителю. Это дает возможность реализовать и развить его интеллектуальные и творческие способности, задействовать больший объем памяти (для большей информации), повышать скорость реакций. Современные молодые люди наибольшую часть свободного времени проводят в виртуальных формах общения (социальных сетях, игровом пространстве, компьютерном творчестве). Это своего рода «вторая жизнь», аналог и продолжение реального человека. Пребывание в этом состоянии в определенном смысле можно сравнить с индийским понятием «майя», иллюзорности физического мира, в котором пребывает человек, живущий в некой «виртуальной сансаре», с множеством образов (аватаров),



Антропология
– учение о
человеке



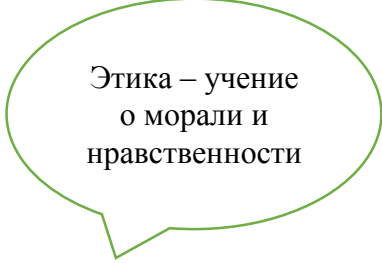
Аксиология –
учение о
ценностях

перерождений жизнью и смертей. Мы становимся сегодня свидетелями нового феномена – виртуализации сознания, когда человек перестает ощущать себя «реальным» физически и экзистенциально. Он «перенесен душой и телом» в виртуальность, мир, который остается конструкцией сознания и высоких технологий, но постепенно девальвирует ценности физически реального бытия. Отсутствие в мире объектов (в аксиологическом отношении) и перенос в мир виртуальных образов меняет сущность индивида: он в меньшей степени связан с социальной ответственностью, заботой о Другом, моральными требованиями и т.д. Реальные отношения (социальные, бытовые) становятся второстепенными, малозначительными, играют вспомогательную роль. Виртуализация сознания охватывает сегодня не только геймеров, но и других представителей молодежных виртуальных сообществ, которые «живут в Сети», виртуально любят, виртуально женятся и расстаются и даже виртуально хоронят себя. Виртуальность привлекает тем, что человек чувствует здесь свободу действий, «безграничные» возможности, поэтому столь сильной оказывается привязанность к этому особому миру. Если в эпоху индустриализма можно было говорить о том, что человек стал продолжением машины, то в век информатизации можно уверенно констатировать, что он становится и продолжением или частью своего компьютера.

Сверхвозможности дают человеку свободу от ограниченности в пространстве времени, но порождают несвободы нового уровня. Несмотря на значительную свободу от физического труда, человек продолжает работать на пределе возможностей, соперничая с машиной. Перспективы этого роста видятся как в дальнейшей тенденции превращения в «сверхчеловека», с невероятными возможностями в реальном и виртуальном мирах, так и в утрате эмоционально-чувственной сферы, ее сведении к гедонизму и утилитаризму. Человек развивается в направлении дальнейшей рационализации, прагматизации, ослабления его связей с Другим, семьей, реальным окружением при укреплении его виртуальных контактов, погружении в мир собственных интересов. В его сознании происходит трансформация модели реальности, перенос ценностных ориентиров из реальности в виртуальность, меняющий и самого человека.

Этика электронной культуры.

Для этого типа культуры оказалась необходима особая форма взаимодействия, этика, система ценностей, которые могут иметь значительные отличия от сферы реальности. Для того чтобы способствовать развитию ценностей личности в условиях виртуального взаимодействия разрабатываются специальные учебные курсы, тренинги, призванные помочь адаптации человека в Сети и формированию определенных поведенческих ориентиров. По мнению К.К. Колина, «основы современной электронной культуры необходимо изучать уже на уровне начальной и средней школы. Ведь знания и практические навыки в данной области нужны также и для повышения безопасности человека в информационном обществе» (Колин,

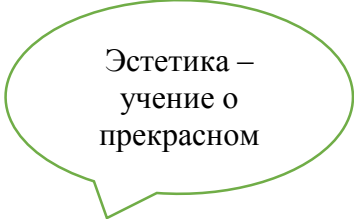


Этика – учение
о морали и
нравственности

2012). Подробнее этике информационной эпохи была посвящена предыдущая тема.

Эстетика электронной культуры.

Пожалуй, в этой сфере электронная культура достигла наиболее значительных достижений. Прекрасное обрело свои новые формы, возникли не существовавшие ранее формы искусства (графический дизайн, цифровое кино, фотография, анимация). Творчество получило новую форму выражения, притом что художником потенциально смог стать любой желающий. Эстетическая виртуальная оболочка стала неотъемлемой частью любого портала, научного доклада, выступления.



Эстетика –
учение о
прекрасном

Для многих электронная культура стала выражением «вновь оживших» культурных памятников, приобретающих свои виртуальные версии. Появление информационных технологий создает уникальные возможности для сохранения и передачи большому количеству пользователей электронных изображений объектов культурного наследия, доступных ранее лишь посетителям музеев и исторических объектов. Это позволяет доносить информацию об артефактах и произведениях творчества до всех желающих, что имеет грандиозное воспитательное значение и влияние (Отт, Поззи, 2011). Электронная культура, «E-culture», сегодня охватывает значительную часть культурного наследия человечества, сферу виртуальных музеев, галерей, выставок, которые благодаря сети Интернет стали доступными для людей всего мира (Ронки, 2009).

В современных условиях важно формирование не только контентов для сайтов музеев и галерей, но и развитие самой культуры восприятия этих объектов. Массовая культура и Интернет-компиляции шедевров размывают границы подлинного творчества и его тиражирования в форме упрощенных компиляций. Легкодоступность любого сетевого ресурса и того, что ранее было «восхождением» к великому, имеет и свои недостатки. Поход в музей или на уникальную выставку с богатством переживаний и бурными дискуссиями уступают место беглому просматриванию сайтов с поиском того, что вызвало наибольший «шум» среди пользователей. Электронная культура, несмотря на ее омассовление, не означает возрастания количества тех, кто имеет потребность в культурном развитии. Формирование личности и ее потребностей все также остается задачей реальной сферы (систем образования и воспитания), и наличие виртуальных музеев и библиотек не переключает внимание большинства с компьютерных игр и переписки в сетях на изучение шедевров высокого искусства, «пришедшего в каждый дом».

Итак, электронная культура не замещает собой оригинал и не должна полностью вытеснить его. Прежняя классическая, «живая» культура, в значительной степени переживающая кризис, связанный с утратой духовных ценностей в эпоху потребления, благодаря электронной, инновационной форме привлекает современного человека и таким образом продолжает свое развитие. Важно при этом понимать, что эта форма не заменяет, а развивает,

дополняет культурное наследие, позволяет ему быть доступным и сохраненным для потомков. Электронная культура не только удвоение «живой» культуры, но и новые достижения, возникшие при использовании в творчестве высоких технологий, давших принципиально новые возможности и направления самовыражения, познания, совершенствования. Электронные ресурсы умножают способности самого человека, дают ему новые свободы и новый «жизненный мир». При этом переход из реальной сферы взаимодействия в виртуальную ослабляет межличностную коммуникацию, нравственные и этические нормы, традиционные формы жизни. В области виртуального взаимодействия формируются свои сообщества, правила, этикет, язык, что указывает на процесс самоорганизации этого пространства и его трансформации не вопреки существующей реальности, а по аналогии с ней.

Итак, к наиболее значительным последствиям, происходящим под влиянием развития электронной культуры, следует отнести:

- формирование у человека ценности нового типа – виртуального существования;
- становление и развитие электронной культуры, способствующей разрешению экзистенциальных проблем личности (смерти, одиночества, несвободы) в виртуальном «здесь бытии»;
- технократизация и виртуализация самого человека, постепенно срастающегося с информационными системами, получающего сверхспособности взамен на свободу в экзистенциальном отношении;
- усиливающийся под влиянием виртуализации культуры и человека экзистенциальный вакуум, связанный с утратой границ реальности, виртуализацией сущности человека, теряющего реальную идентичность с социумом (и отдельными его группами), взамен на идентичность с виртуальными группами, образами, техникой;
- снижение роли реальной межличностной коммуникации, являющейся традиционным основанием бытия личности, переход к коммуникации, опосредованной информационным пространством;
- формирование новой этики в сфере электронной культуры и коммуникации, где ценностный плюрализм становится новым вызовом нравственному поведению личности.

Изменения, которые происходят в современной культуре, в сфере бытия человека требуют пристального изучения, поскольку именно от них зависит направленность дальнейшей активности субъекта в природе и обществе, многократно умноженная возможностями высоких технологий.

Основные понятия и термины:

Электронная культура – совокупность результатов творчества и коммуникации людей в условиях внедрения IT-инноваций, характеризующаяся созданием единого информационного пространства,

виртуальной формой выражения, дистанционной технологией, либеральностью контента.

Экзистенция – существование человека, обнаружение своего присутствия в мире, факт бытия, на основании которого человек призван искать смыслы и ценности.

Объективация – понятие в философии экзистенциализма, процесс опредмечивания личности, подавление субъекта внешними объективными факторами, подчиняющими его индивидуальность массе.

Литература:

1. Ronchi A.M. (2009). E-Culture. New York: Springer-Verlag, LLC.
2. Баева Л.В. Электронная культура: опыт философского анализа // Вопросы философии. – 2013. – № 5. – С. 75-83.
3. Баева Л.В. Информационная эпоха: метаморфозы классических ценностей. – Астрахань: ИД «Астраханский университет», 2008.
4. Баева Л.В. Виртуальная сансара: трансформация модели реальности в условиях информационной культуры // Информационное общество. – 2012. – Вып. 2. – С. 44-52.
5. Castells, M. (1997). The End of the Millennium, the Information Age: Economy, Society and Culture (Vol. I3). Cambridge, MA; Oxford, UK: Blackwell.

Тема 6. Виртуальная коммуникация и ее формы

Трансформация коммуникации в условиях информационной эпохи.

Общение традиционно составляет важнейшую сферу бытия личности, посредством которой субъект выражает себя в мире и участвует в социальном взаимодействии. Человек как «открытая система» нуждается в информации и «энергии», получаемой из внешней среды. Формы взаимодействия личностей в обществе при этом могут быть различны (от любви до ненависти, от приобщения к духовным знаниям до вовлечения в преступный мир и т.д.) и иметь как позитивное, так и разрушительное воздействие. Человек может тяготиться зависимостью от общества, считать себя несвободным от него (экзистенциализм называет это «объективацией»), может полагать, что общественная жизнь – неотъемлемая сущность самой личности, но во всех случаях социальные отношения рассматриваются как определяющий фактор становления человека. Общение позволяет человеку увидеть Другого как себя, соотнести свои проблемы и свою смертность с проблемами Другого, ощутить себя в единстве с тем, что является не только более значимым, но и более жизнеспособным (и в этом случае даже экзистенциализм рассматривает общение в качестве важнейшей ценности индивидуального бытия). Посредством общения человек адаптируется к миру, учится, получает знания, навыки, представления о морали, приобщается к культуре, традиции, но самое главное – становится необходим Другому, и благодаря этому нужен самому себе. Осмысленное существование – не только бытие в себе и для себя, осознание своей смертности, автономности и свободы, это и трансценденция, выход за собственные пределы в бытие других, без потери своей уникальности и возможностей саморазвития.

Информационное общество не только соединило людей в единую информационную сетевую систему, но и во многом изменило сущность их общения, коммуникации, связи. Прежде всего это выразилось в виртуализации межличностного общения, связанного с открытием технологической возможности осуществления удаленного доступа, дистанционного общения субъектов. Однако последствия этого технологического прорыва оказались столь значительны, что привели к изменению сложившейся системы отношений между людьми, породили особую электронную форму культуры.

Прежде всего уточним, что *виртуализация это процесс* замещения реальных процессов и явлений виртуальными формами, что согласуется с пониманием виртуальной реальности с позиций второго и третьего из названных выше подходов. Виртуализация связана с созданием цифровых аналогов объектов реальной культуры, с одной стороны, и с творчеством нового киберпространства и его феноменов, с другой. При этом сознание субъекта является источником новой реальности, своего рода «третьей природы», где продукты творчества разума соединяются с визуальными образами, дополняемыми информационными ресурсами.

Виртуализация сферы общения породила феномен виртуальной коммуникации, определяемой в самом общем виде как общение с удаленным

партнером или группой, опосредствованное компьютером и телекоммуникационными системами. Понятие виртуальной коммуникации, исходя из контекста современной культуры, технологии и настроений постмодернизма, в своих работах раскрывают Л.Д. Александрова, Э.Ф. Асадулин, А. Бард, Ж. Бодрийяр, С.А. Борчиков, Д.В. Галкин, Ч. Гир, В.А. Емелин, А.И. Каптерев, М. Кастельс, М. Маклюэн, Й. Масуда, В.А. Михайлов, М. Постер, Ш. Теркл, М. Хейм и др.

Опираясь на эти труды, мы рассматриваем виртуальную коммуникацию как форму общения между людьми, осуществляемую посредством информационных технологий, без личного контакта, на удаленных расстояниях, служащую как задачам традиционной формы общения, так и выполняющим новые функции.

Современные информационные сети позволили людям преодолеть границы пространства, языка, социальных статусов. Интернет стал средством глобального человеческого общения, невиданной ранее формой всеобщей коммуникации «всех со всеми». Для большинства пользователей именно в этом заключена его главная ценность и безграничные возможности. Анализ роста пользователей социальных сетей показывает, насколько быстрым, несмотря на многообразность взаимодействий, оказывается путь от создания новой Сети коммуникации до рождения целого сообщества (Zhou, Ding & Finin, 2011). Конечно, возникают проблемы, связанные с пониманием того, является ли виртуальное сообщество столь же устойчивым, как реальные (профессиональные, возрастные, субкультурные и др.) сообщества. Этот вопрос, вероятно, достоин специального изучения. Здесь мы отметим, что возникающие в социальных сетях сообщества есть особый новый вид объединений людей, использующих преимущественно виртуальную форму общения, стремящихся к социальной активности, самопрезентации как можно в более широких кругах общения, имея возможность сохранения части информации о себе «закрытой» или представленной желаемым образом.

Можно во многом согласиться с мнением профессора Миланского политехнического института А. Ронки о том, что теперь мы должны рассматривать Интернет в качестве оплота социальных коммуникаций. Однако следует заметить, что Интернет как усовершенствовал существующие связи в обществе, так и породил новые, обладающие своими особенностями.

Виды виртуальной коммуникации.

Можно выделить следующие основные виды виртуальной коммуникации:

1. Благодаря электронной коммуникации в условиях глобальной миграции множество людей, близких в реальности, продолжают общаться друг с другом на расстоянии, поддерживают родственные связи, дружбу, находясь на удалении. Условно назовем данный тип коммуникации *дистанционно-традиционным*, поскольку его суть составляют традиционные отношения между людьми, использующие Интернет-связь и мобильное общение исключительно как техническое средство. Этот вид коммуникации отличает то, что субъекты в реальной жизни знакомы между собой, имеют

устойчивые сформировавшиеся на той или иной основе отношения (семейные, родственные, профессиональные, дружеские, любовные и др.), но при этом они вынуждены общаться посредством информационных ресурсов в силу удаленности друг от друга, занятости и т.д. Сущность традиционных отношений между людьми при этой форме коммуникации остается без существенных изменений.

Однако, помимо выполнения этой традиционной функции на качественно новом технологическом этапе развития, Интернет и социальные сети способствовали появлению новых типов общения, по своей природе виртуальных и отчасти или полностью искусственных.

2. Второй тип коммуникации можно назвать *дистанционно-элитным*, поскольку он соединяет представителей различных элит, знакомых людям через СМИ, и их «последователей», которых члены элиты не знают лично. К этому типу отношений можно отнести самые разные виды взаимодействия в сети: блоги звезд и их обсуждение, форумы с ведущими учеными, писателями, выдающимися деятелями различных сфер общественной жизни (политика, экономика, религия, право и т.д.). В этой сфере коммуникации реальные люди общаются не с «живым человеком», а его стилизованным образом, в котором рафинированно представлены сущностные характеристики и скрыты реальные свойства, черты личности, не доступные для обсуждения. Это может быть известный спортсмен, политик, эксперт в той или иной сфере и т.д. – личности, которые интересны для других лишь в одной из сторон своей деятельности, в которой они достигли выдающихся результатов. Что же касается отношения «элиты» к ее собеседникам в Сети, то их личные и профессиональные качества практически вовсе не представляют ценности для первых, важно лишь внимание к их персоне и количество собственных «последователей».

3. Третий тип коммуникации связывает людей, не находящихся друг с другом в реальных отношениях, находящихся при этом в равных отношениях. Этот вид коммуникации можно назвать *дистанционно-номинальным* (от лат. *nomina* – имя). Он характерен для людей, которые не были знакомы в реальной жизни, знают друг о друге только то, что размещено о них в Сети, имеют возможность в любое время остановить это взаимодействие без объяснения причин. Такой тип коммуникации не имеет межличностного контакта, поскольку субъекты общаются не лично, а репрезентативно, через свои цифровые аналоги, аватары (виртуальные образы), никнеймы (имя в Сети). Такие отношения позволили соединить между собой в Сети небывалое количество «друзей», удаленных пользователей, общение которых носит во многом поверхностный характер, без самоотдачи, эмпатии, вовлечения в «мир Другого». Его сущностью является особый тип развлечения, рекреации – виртуальной «тусовки», не обязывающего времяпрепровождения в среде подобных себе.

Главной современной тенденцией при этом выступает снижение роли традиционной (реальной) и *дистанционно-традиционной* коммуникации и

возрастание значения *дистанционно-номинальных* связей. Что же несут с собой эти изменения?

Коммуникация и самопрезентация. Виртуальное общение имеет определенную специфику субъект-субъектных отношений, связанную как с самопрезентацией, так и с восприятием Другого. Важнейшим аспектом общения является манифестация себя для Другого, презентация своего образа, убеждений, интересов, чувств и т.д. В реальности традиционной коммуникации эти аспекты находят выражение во внешних феноменах: в манере общения, эмоциях, мимике, жестикуляции; и во внутренних: в смыслах, содержании, тексте и подтексте высказываний. Виртуализация общения начинается с эпистолярного жанра, написания писем и посланий, в которых люди, не имея возможности личного контакта, выражали себя и свои чувства, идеи и т.д. Современный уровень виртуального общения касается не только написания писем, но гораздо чаще – обмена мыслями, настроениями, комментариями в процессе сетевой игры, диалога на форумах, обсуждения проблем в соцсетях и т.д. Коммуникация при этом не только не ослабла, но напротив стала еще более значимой для современного человека, который во многом научился находиться наедине с самим собой. Его потребность включиться в виртуальный диалог с другими стала практически атрибутивной. Это выражается в почти постоянном пребывании людей разного возраста в социальных сетях, многочасовых коммуникациях на игровых порталах, ведении блогов, «живых журналов» и др. Как же в этих условиях выглядит самопрезентация самого субъекта и его восприятие Другого?

Отметим, что самопрезентация становится в мире виртуальной коммуникации чрезвычайно важным делом, поглощающим немало времени и требующим большой фантазии. Исследователи указывают даже на формирование особой этики представления и поведения в Сети (Grey, 1999). Самопрезентация становится онтологически важной, ведь в информационном мире жизнь идет по принципу: если тебя нет в Сети, ты не существуешь, или иными словами: «Я имею свой профиль в Интернете, следовательно, я существую».

Содержательной стороной самопрезентации выступает «профиль» субъекта, его Интернет-страница с описанием его личных качеств, интересов, контактов и иные черты, которые, по мнению разработчиков соцсетей, должны характеризовать человека в Интернет-коммуникации.

Виртуальная коммуникация и социальные сети.

Обратимся к лидерам мирового и российского рейтингов количества пользователей социальных сетей. По итогам мирового рейтинга, лидирует социальная сеть Facebook. На Facebook статус или профиль пользователя включает в себя информацию следующего рода: работа и образование, место проживания, дата рождения, контактная информация (электронный адрес), семейное положение, члены семьи, друзья, места пребывания, фото, мероприятия, а также информация о фильмах, книгах, музыке, спорте, которые нравятся автору.

Самая популярная в России сеть «ВКонтакте» предлагает следующий набор для «статуса»: день рождения, пол, родной город, семейное положение (и члены семьи), родной язык, друзья, фото, интересы, образование, карьера, служба, жизненная позиция (последняя включает политические взгляды, мировоззрение-вероисповедание, отношение к жизни, к людям, к курению, алкоголю, источники вдохновения). Как видно, различия в данных этих профилей небольшие, однако сеть «ВКонтакте» уделяет больше внимания презентации мировоззрения автора, что привлекает российскую молодежь.

Создавая профиль, человек прежде всего анализирует самого себя, отвечает на вопросы, которыми, возможно, он не задавался в повседневной жизни. Это своеобразный процесс общения с самим собой, выявление особенностей и уникальных черт своей личности. При этом субъект может быть искренним или представить себя в желаемом свете, что особенно характерно для социальных сетей, с целью завести новых виртуальных знакомых. Общение в сети выстраивается по различным траекториям: передача другим понравившейся информации, сообщение «друзьям» своего мнения о чем-либо из новостной сферы, обозначение себя на карте, создание собственной «новости» о том, что происходит здесь и сейчас и др., а также ответы на аналогичные послания. Наиболее частая форма «обратной связи» – «лайки», оценка понравившегося сообщения и фото, иногда с комментарием.

Наиболее ярким примером минимализации вербального общения является обмен фотографиями, предлагаемый сетью Instagram. Несмотря на то, что и сеть Твиттер ограничивает пользователей в количестве слов и знаков для сообщения, в этой сети сохраняется возможность высказать свои суждения и быть услышанным. Instagram отличается доминированием визуального контента, культом самопрезентации, саморекламы, привлечения внимания к своей персоне.

Однако в социальных сетях возможно и более глубокое общение, обмен новостями с места событий, которые формируют политические настроения, социальную активность или напряженность. Особенно ярко это проявляется в период обострения политической ситуации, когда общение в социальных сетях становится главным источником достоверной информации о реальных событиях «из первых рук», представленных в СМИ в той или иной идеологической обработке. Интернет-общение становится формой мгновенной передачи информации из той или иной точки доступа, что формирует мобильную ответную реакцию. Так, в период наибольшего обострения ситуации на Украине, в разгар информационной войны между ангажированными СМИ с той и другой стороны, резко возросло число пользователей соцсетей, обсуждавших события, очевидцами или участниками которых они были сами. Это позволило сформировать новое новостное поле, которому люди оказывали больше доверия, чем СМИ.

Если проанализировать особенности виртуальной коммуникации в соцсетях, то важно отметить, что нового дает человеку эта форма взаимодействия, а также в чем ее слабые стороны. Виртуальная коммуникация открывает современному человеку новые возможности:

- возможность самовыражения среди широкого круга людей;
- безграничный выбор возможностей для знакомства и контактов;
- поддержание общения с близкими людьми, коллегами на расстоянии;
- возможность получать информацию «из первых рук» и мгновенно сообщать о значимых событиях самому;
- обсуждать вопросы и проблемы без цензуры и давления;
- обрести единомышленников, обсуждать интересующие вопросы в профессиональной среде;
- уход от проблем, порожденных психологическими или физическими трудностями в общении и др.

В тоже время виртуальная коммуникация в значительной степени отнимает у современного человека:

- обязательства и ответственность, присущие реальному общению;
- «реальных» друзей и близких (для взаимодействия с которыми остается все меньше времени);
- глубину общения (компенсируемую его множеством);
- глубину понимания Другого и сопереживания ему;
- ощущение собственной необходимости Другому;
- длительные дружеские отношения и чувства;
- ответственность, чувство долга, политкорректность и др. (поскольку виртуальные отношения во многом представляются как игровые, альтернативные отношениям, подчиненным строгой морали и этикету).

Отметим также, что потребность в виртуальной коммуникации из модной привычки или удобной формы дистанционной передачи эмоций и новостей способна перерасти в некую форму зависимости, постоянного желания находиться в потоке передаваемой и получаемой информации. Анализ контента социальных сетей показывает, что значительная часть постоянных пользователей не ограничивается одним посланием в день, а транслирует разнообразную информацию практически постоянно. В свою очередь просмотр сообщений от «друзей» также становится необходимостью и заставляет пользователя совершать это не один раз в день. Оправданность такого взаимодействия обусловлена в той или иной степени возрастающей степенью одиночества людей в современных мегаполисах, разрушением института семьи, оторванностью детей от родителей, отчуждением человека от реальной коммуникации в силу специфики тех или иных профессий, связанных с компьютерными технологиями. Рост подобных отношений формирует и особый вид боязни реального общения – так называемую номофобию (*nomophobia*), заключающуюся в стремлении избежать реальных знакомств и отношений с людьми (King, 2013).

Можно констатировать, что виртуализация общения порождает его новые *черты*: 1) повышенное внимание к самому себе, свои настроениям, сиюминутным мыслям и чувствам, которые сразу же становятся общим достоянием; 2) потребность в массовой аудитории для трансляции своих мыслей и чувств; 3) минимализм «обратной связи»; 4) хаотичность

содержания коммуникации (поток сообщений чаще всего бывает малосвязанным и неструктурируемым); 5) «эффект радио» – мгновенное распространение информации на все пространство сети; 6) свобода от контроля цензуры; 7) возможность привлечения внимания к себе, притом что в реальности человек остается скрытым; 8) «общение ради общения» – подавляющая по объему часть информации не несет нового содержания, является самоценностью именно с позиции коммуницирования или развлечения.

Ее новыми *функциями* прежде всего становятся: глобальная социализация как создание глобальной коммуникационной среды общения человека «открытого мира»; мгновенное информирование, оповещение всех участников общения о происходящих событиях, явлениях; создание условий для неформального, без влияния цензуры общения как формы рекреации, отдыха, получения удовольствия; адаптация к социальной активности людей, обладающих проблемами с реальной коммуникацией; снятие границ между социальными статусами, местом нахождения, языками общения.

Таким образом, виртуальная коммуникация в информационном мире становится не только средством связи, технологией общения для удаленных друг от друга субъектов, но и самостоятельным феноменом, обретающим собственную ценность и воздействие на человека, переживающего фазу виртуализации собственной личности.

Основные понятия и термины:

Виртуализация – замещение реальных процессов и явлений виртуальными (цифровыми, электронными) формами.

Виртуальная коммуникация – форма общения между людьми, осуществляемая посредством информационных технологий, без личного контакта, на удаленных расстояниях, служащая как задачам традиционной формы общения, так и выполняющим иные функции (например, реклама).

Номофобия – вид психического отклонения, развивающегося под влиянием виртуализации коммуникации, проявляющийся как боязнь и стремление избегать реального общения и знакомства с людьми.

Литература:

1. Баева Л.В. Электронная культура: опыт философского анализа // Вопросы философии. – 2013. – № 5. – С. 75-83.
2. Психология общения. Энциклопедический словарь / Под общ. ред. А.А. Бодалева. – М. Изд-во «Когито-Центр», 2011.
3. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Пер. с фр. С.Н. Зенкина. – М., 2000.
4. WORLD MAP OF SOCIAL NETWORKS. – URL: <http://vincos.it/world-map-of-social-networks/> (01.02.2018).

5. Зотов А.А. Массовая коммуникация в формировании социокультурного пространства // Социологические исследования. – 2000. – № 7. – С. 73-82.
6. Иванов Д.В. Виртуализация общества. – СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2000.
7. Иванов Д. Общество как виртуальная реальность / Информационное общество. – М.: АСТ, 2004.
8. Миронов В.В. Коммуникативное пространство как фактор трансформации современной культуры и философии // Вопросы философии. – М.: Наука, 2006. – № 2. – С. 27-43.
9. Моисеев А.Н. Средства массовой информации и общественное сознание: монография. – Чебоксары: Чувашский гос. пед. ун-т им. И.Я. Яковлева, 2009.
10. Турен А. От обмена к коммуникации: рождение программированного общества. – М.: АСТ, 2003.
11. Forbes. 5 горячих мобильных соцсетей. – URL: <http://m.forbes.ru/article.php?id=80948> (17.10.2018).
12. Spahn A. (2015): Can Technology make us happy? Ethics, Spectator's happiness and the value of achievement. Well-Being in Contemporary Society, ed. by Johnny H. Søraker e.a., Happiness Studies Book Series (Springer International Publishing, 2015), 93-113.
13. Raban D.R. Self-Presentation and the Value of Information in Q&A Websites. Journal of the American society for information science and technology, 2009, 60(12), 2465-2473.
14. ВЦИОМ 2012. Опрошено 1600 человек в 138 населенных пунктах в 46 областях, краях и республиках России. Статистическая погрешность не превышает 3,4%. – URL: <http://wciom.ru/index.php?id=459&uid=113106> (17.10.2018).

Тема 7. Антропо-технологические проблемы в условиях электронной и медиа-культуры

Развитие современной цивилизации обусловлено ее ведущим фактором – научно-технологическим прогрессом, который во многом определяет не только современный социогенез, но и антропогенез. Эволюция сознания человека, продолжающаяся в развитии когнитивных способностей, создании мира высоких технологий, выходит на новый уровень – соединения биологических и технологических параметров телесности личности. Андроид, киберчеловек как синтез человека и высоких технологий уже не только образ из научной фантастики, но и действующий научный проект, воплощаемый в реальность. Проблема создания киборгов, замещения частей тела человека высокотехнологичными аналогами в современном обществе в условиях активного развития информационных и биоинженерных технологий привлекает все больше внимания исследователей как точных, естественных, так и гуманитарных и междисциплинарных наук. С одной стороны, образ киборга формируется под влиянием научных разработок в области создания первых киберпроектов, форсайт-исследований по киборгизации социума. С другой стороны, образ киборга формирует современная массовая культура, которая характеризуется широтой охвата аудитории и переходом в новые электронные формы (E-Culture).

Киборг и киборгизация. Проблемы киборгизации общества – сравнительно новая область междисциплинарных исследований: биотехнологии, нанотехнологии, кибернетики, медицины, а также антропологии, социологии, философии и даже теологии. Эти исследования носят характер форсайта – опережающего развития и проводятся, как правило, с позиции изучения многоальтернативности путей развития в силу нестабильности, открытости современного социума и мира технологий. Ведущими центрами компетенций по изучению социо-гуманитарных аспектов киборгизации являются университет Калифорнии (Санта-Крус), университет Бруклина, Миланский университет, университет Торонто, в России – Институт информационного общества, Институт Философии РАН.

Термин «киборг» и «киборгизация» (от англ. *cybernetic organism*) был введен аэрокосмическим изобретателем Манфредом Клайнсом и врачом Натаном Клайном в 1960 году, исследователями лаборатории Динамического Моделирования в Нью-Йорке, которые занимались проблемами информационных технологий, дополняющих поведение человека, необходимых для организма человека в условиях космических полетов (Clynes & Kline, 1960). Термин закрепился в научной литературе и массовой культуре благодаря многочисленным книгам и фильмам на тему будущего. В науке тема сращения человеческого организма с машиной и ее элементами получила развитие в сфере медицины и трансплантации искусственных органов, сфере создания новых материалов в нанотехнологии, в развитии информационно-когнитивных технологий. Ее предпосылками можно считать и идеи русского

космизма, направленной эволюции в духе ноосферы и современные теории трансгуманизма, сингулярности – быстрого научного прогресса, который приведет к созданию искусственного интеллекта и постепенной киборгизации людей. Одним из авторов этих идей является американский изобретатель, программист, футуролог, технический директор Google, создатель Университета Сингулярности, а также один из отцов трансгуманизма Рэймонд Курцвейл (Kurzweil, 2012). Он полагает, что постбиологический интеллект вскоре будет «устанавливаться» в роботов так же, как сейчас устанавливается программное обеспечение на наши компьютеры. В его экстраполяции Курцвейл полагает, что быстрая стимуляция процессов киборгизации может привести к технологической сингулярности уже в 2045 г. По его словам, киборгизация (cyborgization) не что иное, как переход от биологической эволюции к техно-эволюции, то есть на этапе, который полностью контролируется с техно-антропных изделий. Этот подход, наиболее оптимистический, даже тяготеющий к фетишизации киборгов, имеет и практические стороны. Р. Курцвейл в рамках деятельности компании Google и Университета Сингулярности работает над проектом создания программных продуктов на принципах искусственного интеллекта, внедрение которых ожидается до 2020 года.

Заметный вклад в формирование образа киборга внесла американский профессор, представительница киберфеминизма Донна Харауэй (Haraway, 1991, 1997), большинство работ которой, и особенно ее «Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х гг.», связывают киборгизацию с проектом постгендерного социума. Д. Харауэй полагает, что современный мир в поисках идентичности оказывается в плену «дуализмов»: главные среди них – самость/другой, дух/тело, культура/природа, мужское/женское, цивилизованный/первобытный, реальность/видимость, целое/часть, деятель/ресурс, делатель/сделанное, активное/пассивное, правильное/неправильное, правда/иллюзия, тотальный/частичный, Бог/человек. Киборгизация бросает вызов этим разграничениям, поскольку «в отношении человека и машины нет ясности, кто делает, и кто сделан. Нет ясности, что есть дух и что тело в машинах, сводящихся к практикам кодирования... Мы обнаруживаем, что мы – киборги, гибриды, мозаики, химеры. Биологические организмы сделали биотическими системами, коммуникационными устройствами, подобными прочим» (Haraway, 1991, 1997). Таким образом, заключает Харауэй, в нашем формальном знании машины и организма отсутствует фундаментальное, онтологическое разграничение технического и органического. Преодоление этой онтологической границы бросает вызов человеку, и прежде всего мужчине, поскольку социум киборгов – это постгендерный мир, поскольку гендер в нем уже не станет основанием идентичности.

Опасения разрыва технологической модификации человека и его социальной идентичности высказывают Н. Уайтхеденд и М. Уэсч (Neil Whitehead and Michael Wesch) в работе «Человека больше нет: Дистанционная субъективность, Бесчеловечный субъект и конец антропологии» («Human No

More: Digital Subjectivities, Unhuman Subjects and the End of Anthropology»), полагая, что технологическая модификация тела способна привести к утрате принадлежности человека к своему биологическому виду, а также к разрыву с социальной средой (Whitehead and, Wesch, 2012).

В то же время звучат и более сдержанные мнения относительно кризиса человека, например в работе Дж. Уэльса (J. Wells) «Сохранять спокойствие и оставаться человеком: Как мы всегда были киборгами и Теории технического антропологии. Отзывы антропологии» («Keep Calm and Remain Human: How We Have Always Been Cyborgs and Theories on the Technological Present of Anthropology. Reviews in Anthropology»), где на основе анализа истории идей киборгизации автор делает вывод о том, что киборгизация будет развиваться в направлении укрепления адаптивных способностей организма к вызовам среды с сохранением гомеостатического равновесия (Wells, 2014).

НБИКС-технологии. Из российских исследований по изучению гуманитарных последствий киборгизации человека следует выделить работу И.Ю. Алексеевой, В.И. Аршинова, В.В. Чеклецова «Технолюди» против «постлюдей»: НБИКС-революция и будущее человека» (И.Ю. Алексеева, В.И. Аршинов, В.В. Чеклецов, 2013). Авторы привлекают внимание к проблеме названия человека будущего, полагая, что название «киборг», «биоробот» или «постчеловек» ассоциируются с бесчеловечностью и «не являются подходящими, поскольку изначально соответствующие устройства предназначаются для того, чтобы выполнять волю человека, а их выход из подчинения рассматривается как катастрофа». Более удачным термином авторы статьи считают «название «техночеловек» как синоним и обозначение новой стадии эволюции «человека технологизирующегося», которое не только лучше характеризует существующую направленность эволюции, но и больше подходит для создания положительного ценностно-эмоционального контекста, столь необходимого для формирования мировоззренческой программы технобиоразвития». В этом контексте, заключают авторы, речь идет о НБИКС – то есть о конвергентном развитии нано-, био-, инфо-, когнитивного, а также социогуманитарных технологий.

Понятие «НБИКС» является развитием понятия «НБИК», предложенного американскими исследователями в 2001 г. под эгидой Национального научного фонда США, идеей которого стало «улучшение человеческой функциональности». Не случайно данная формулировка была вынесена в название доклада, который стал наиболее известным и цитируемым в мире трудом по НБИК-конвергенции. Доклад «Converging Technologies for Improving Human Performance. Nanotechnology, Biotechnology, Information Technology and Cognitive Science» М. Roco и W. Bainbridge (Roco, Bainbridge, 2003) был посвящен вопросам, касающимся последствий технологического прогресса для общества, образования, управления. Авторы «тетраэдрической» концепции взаимосвязи конвергентных технологий М. Роко и В. Бэйнбридж утверждают, что конвергенция реализуется как синергичная комбинация четырех быстро развивающихся областей науки и технологии:

- 1) нанотехнологии и нанонауки;
- 2) биотехнологии и биомедицины, включая генную инженерию;
- 3) информационных технологий, включая продвинутый компьютеринг и новые средства коммуникации;
- 4) когнитивных наук, включая когнитивные нейронауки Bainbridg (Roco & Bainbridge, 2003).

Авторы теории полагают также, что сейчас эти области человеческой деятельности – как эволюционно-сопряженной совокупности практик познания, изобретения и конструирования – достигли такого уровня инструментального развития, при котором они должны вступить в интенсивное синергетическое взаимодействие. Результатом последнего явится становление качественно новой нанотехнонауки, открывающей перед человеком и человечеством новые горизонты собственной эволюции как осознанно направляемого трансформативного процесса.

Проблема технологического изменения природы человека рассматривается в контексте концепции НБИКС-революции. НБИКС-революция означает конвергентное развитие нано-, био-, инфо-, когнитивных и социогуманитарных наук и технологий, которое достигло качественного порога и породило новые феномены культуры и эволюции. Атомно-молекулярное конструирование материалов и устройств с заранее заданными свойствами (в том числе гибридных материалов и устройств, состоящих из органических и неорганических субстанций), воспроизведение систем живой природы, управление биологическими процессами на молекулярном уровне, раскрытие тайн работы мозга, создание «сильного» искусственного интеллекта дополняют исследования в области социальной антропологии и философии информационного общества. Основанием для исследований перспектив нано-био-инфо-когнито-эволюции человека выступают две основные идеи: неразрывности антропо-технологической коэволюции тела человека и его среды и неразрывного темпорального единства личности и культуры. В связи с этим социогуманитарные науки и технологии оказываются неперенным условием для выработки принципов, этических императивов и стандартов для определения направления технических и биологических инноваций. В итоге станет возможным сценарий «усовершенствования» или «улучшения» природы человека, достигнутый на стыке наиболее передовых областей точных, естественных и социогуманитарных наук.

Развитие современных технологий в области киборгизации связаны с такими направлениями, как: выращивание искусственных органов, искусственное оплодотворение; киберпротезирование; создание ноотропов (лекарств, стимулирующих умственную деятельность); экзоскелеты (увеличение силы человека за счет добавления внешнего корпуса); генная инженерия (редактирование генокода); загрузка сознания (создание базы данных, откуда любой человек сможет загрузить нужную информацию, например, знание иностранного языка); изоляция мозга (возможность существования отдельно от физического тела).

Киборгизация и решение проблемы бессмертия. Проблемы киборгизации в научных исследованиях оказываются тесно связанными с поисками бессмертия человека, преодолением им границ собственных возможностей. Обстоятельный анализ современных теорий технологического бессмертия человека в традиции трансгуманизма представлен в статье современного российского исследователя П.Н. Барышникова «Типология бессмертия в теоретическом поле французского трансгуманизма» (Барышников 2014). Автор отмечает, что развитие кибертехнологий, в согласии с моделями представителей трансгуманизма, предполагает биотехнологический, этический и социально-правовой контекст, создание политических, духовных, социальных условий для реализации проекта технологического бессмертия человека. Трансгуманизм объединяет подходы, акцентирующие роль тех или иных аспектов технологизации социума и человечества. Среди них П.Н. Барышников называет такие, как: аболиционизм (в значении гедонизма); демократический трансгуманизм – синтез трансгуманизма и либерально-демократических движений; иммортализм, базирующийся на идее бессмертия за счет биотехнологического синтеза; постсексуализм; сингулярианизм, отстаивающий идею технологической сингулярности; анархический трансгуманизм и др. (Барышников, 2014).

Позиция трансгуманизма, однако, не является широко популярной, из известных ее критиков, например, можно выделить американского ученого Френсиса Фукуяму (Фукуяма, 2004), хотя научный прогресс развивается во многом в указанном им направлении. Значительная часть ученых, особенно представителей гуманитарных наук, сдержанно или критически воспринимают грядущие изменения антропогенеза в направлении киборгизации. По словам российского исследователя В.А. Емелина, в современной науке преобладают три основных подхода в отношении киборгизации: первый – полный отказ от киборгов как полностью враждебных для человека (неолуддизм); второй основан на максимальном сближении человеческого и машинного интеллекта (трансгуманизм); третий является промежуточной позицией, которая исходит из «мирного» сосуществования человека и техники, развития механизмов адаптации к технологической реальности информационного общества (Емелин, 2012).

Польские исследователи М. Марсиньяк и М. Кличовски (Mateusz Marciniak, Michal Klichowski) считают, что проблема киборгизации обусловлена развитием общества потребления: «В обществе потребления в результате использования современных технологий, происходит постепенная коммерциализация человеческого тела, которое должно изменяться, становясь киборгом. Потребитель получает новые инструменты, которые позволят им повысить свою стоимость на потребительском «межличностном» рынке; другими словами, каждый стремится стать товаром, который другие жаждут получить». Можно согласиться с выводом авторов о том, что биологическое тело постепенно будет превращаться в трансбиологическое (transbiological), вплоть до состояния постбиологического «тела без тела» в будущем (Marciniak & Klichowski, 2013). Это исследование также подтверждает идею о том, что

изучение киборгизации социума включает в себя социогуманитарную составляющую. Развитие культа потребления, превращение человека в клиента, товар, средство удовлетворения желаний формирует стремление превращения тела в идеальный, стандартизированный модный «костюм», в котором можно успешно существовать и преуспевать. Это оказывает влияние на образ киборга, который формируется в современной массовой культуре (что будет рассмотрено далее).

Развитие кибертехнологий связывают и с решением экологических проблем. Так, Т. Стеббинг рассматривает проблемы развития кибертехнологий с позиции эколого-биологического подхода (Stebbing, 2010). Киборг, по мнению ученого, будет в максимальной степени адаптирован к угрозам внешней среды, что позволит уменьшить воздействие на природу и в то же время избавиться от влияния вредного окружения на здоровье человека. Анализ религиозно-этических аспектов проблемы создания киборгов представлен немецким ученым Дерекком Спрингом (Spreen, 2010). Когнитивные аспекты проблемы развития киберобщества и киберлюдей исследуются в работах М. Bayatani and D. Parrochia (Bayatani & Parrochia, 2007), К. Sayre (Sayre, 2014). Изучение проблемы киборгов в контексте развития виртуальных технологий представлены в работах К. Сандвика (Sandvik, 2007) и Д.И. Джонсона (Johnson, 2010). Виртуализация человека и культуры представляет собой процесс замещения реальных объектов виртуальными и замещение среды обитания человека из социально-природной в информационно-технологическую. Эти процессы ускоряют замену человека его виртуальным двойником, который в большей степени выступает сегодня актором многих процессов информационного пространства.

Полидисциплинарность темы исследования задает многомерность направлений исследования: от экологии до права, от религии до экономики, от физиологии до психологии, – проблема создания киборгов становится такой же емкой и разносторонней, как и проблема самого человека.

Последствия киборгизации. Рост внимания к этой проблеме в научном мире сопровождается формированием образа кибергероя в массовой культуре, что формирует как позитивные, так и негативные реакции в отношении общества к созданию подобных технологий. Остановимся на этом вопросе более подробно.

В современных исследованиях относительно понимания направленности изменения человека и грядущей киборгизации существуют следующие подходы:

1. Иммортализм-трансгуманизм, связывающий появление киборга с возможностью обретения человеком биотехнологического бессмертия.
2. Экологический оптимизм, связывающий массовое появление киборгов с развитием адаптивных качеств человека к новым вызовам среды.
3. Гендерный конструктивизм – связывает появление киборга с преодолением половых различий, организацией нового постгендерного типа личности.

4. НБИКС-конвергенционизм, связывающий будущую стадию развития человека с улучшением его телесности с помощью развития нано-, био-, инфо-, когнито- и социо-технологий.
5. Постбиологическое виртуальное моделирование, связывающее развитие общества с уходом от биологической эволюции в технологическо-виртуальную сферу, где человек и жизненный мир виртуализируется до уровня техночеловека.
6. Коммерциализм и консьюмеризм, связывающий появление киборга как нового товара на рынке услуг и вещей.

При этом основания для позитивных последствий киборгизации исследователи видят в следующем:

- преодолении конечности и смертности человека;
- преодолении заболеваний и немощи;
- адаптации к экологическим вызовам, где киборг способен выносить агрессивные природные условия;
- усовершенствовании тела и его эстетизации через медицину и протезирование;
- получении сверхспособностей в особом пространстве и среде (космос), где киборг может преодолевать значительные перегрузки.

Среди негативных последствий киборгизации следует отметить такие как:

- технологическое замещение телесности человека неизбежно повлечет за собой утрату эмоциональной сферы, нарушит уникальность мировоззрения личности как биосоциального субъекта;
- утрата нравственных оснований личности, поскольку технократизация во многом способствует утилитарно-прагматическому истолкованию проблемы жизни и смерти, блага и зла;
- потеря идентичности человеческой личности той или иной социальной группе (в том числе стирание этнических и гендерных признаков);
- превращение человека в товар и объект;
- передел ресурсов и благ вследствие неравномерной киборгизации.

Исследователи далеки от единства понимания последствий процесса киборгизации общества, однако обсуждение рисков и открывающихся возможностей становится все более актуальным на фоне новых открытий.

Образ киборга в массовой культуре. Изображение кибергероев в современной культуре представлено главным образом в компьютерных играх, современной фантастике и фэнтези, в кинематографе и анимации. Эти формы современного искусства и творчества относятся к феноменам электронной культуры, в условиях которой современный человек дополняет свои возможности, решает экзистенциальные проблемы с помощью разнообразных видов симуляций (Ваева, 2014).

Первоначально постановка проблемы киборгизации человека имела серьезный философско-этический контекст, и была заслугой высокохудожественной научно-фантастической литературы. В XX веке образ

кибергероя и киберперсонажа формируется в научной фантастике, назначение которой во многом было связано с прогнозированием возможных последствий развития общества в направлении технического прогресса: этических, ценностных, экзистенциальных. На фоне множества чисто развлекательных произведений в этом жанре отчетливо выделялись авторы-философы, которые через художественные образы и сюжеты поставили перед читателем и обществом серьезные проблемы этики развития человечества в направлении технократизации его жизни (С. Лем, Р. Бредберри, А. Азимов, братья Стругацкие, Г. Гаррисон и др.). Создаваемые образы, с одной стороны, показывали возможную утрату человеческого в человеке в процессе киборгизации, технической модификации телесности, а с другой, изображали машину, робота или киборга, развивающегося в направлении к обретению человеческих эмоций, чувств, эмпатии.

В массовой культуре второй половины XX века образ киборга был связан с фантастическими романами и фильмами, в которых представлены различные версии замещения тела человека искусственными частями вплоть до полного уподобления компьютеру или программе. Фильмография на эту тему достаточно обширная: Gog (1954); Cyborg 2087 (1966); Colossus: The Forbin Project (1970); THX 1138 (1971); Android (1982); Blade Runner (1982); The Terminator (1984); Terminator 2: Judgment Day (1991); The Vindicator (1986); Cyborg (1989); Cyborg 2: Glass Shadow (1993); Cyborg 3: The Recycler (1994); CyberTracker (1994); Cyborg Cop (1993); Cyborg Cop II (1994); Cyborg Cop III (1995); Chopping Mall: Killbots (1986); Judge Dredd (1995); The Matrix (1999); EXistenZ (1999). И это далеко не все созданные на эту тему фильмы. Пик производства кинолент на данную тему приходится на 90-годы. Большая часть образов киборгов в них представлена как деструктивно-агрессивная, угрожающая сущности человека, его целостности и духовности. Киборгизация общества рисуется в жанре антиутопии с примесью антисциентизма, экологизма, беспокойства за существование человечества как вида.

В XXI веке рост интереса к этой тематике дополнился развитием информационных и кибертехнологий. Обзоры фильмографии на тему киборгов широко представлены в сети Интернет, где появились специализированные разделы и тематики (что также свидетельствует об утверждении жанров как самостоятельных и имеющих свою аудиторию). Наиболее характерными для нового поколения фильмов о киборгах стали такие, как: Artificial Intelligence (2001); Cyborg She (Boku no kanojo wa saibôgu) (2008); Surrogates (2009); Cyborgs (2009); The Terminators 3 (2009); Eyeborgs (2009); Robot (2010); Robot & Frank (2012); Her (2013); Robosapien: Rebooted (2013); The Machine (2013); Android-Cop (2014), Chappie (2015), Ex Machina (2015) и др.

Наряду с продолжением тематики о киборгах и роботах, воспринимающихся как солдаты, агрессоры, источники сил, не способные к интеллекту, все чаще появляются фильмы о роботах, обладающих эмоциями, чувствами, сближающих их с человеком.

Анимационные фильмы, фильмы для детей и подростков также не обошли вниманием эту тему, одним из популярных японских аниме стал «Cyborg 009» – киберфэнтези о ребенке, получившим сверхспособности через лабораторный технологический эксперимент.

Новой характерной особенностью в этот период становится появление среди образов агрессивных киборгов героев-киборгов с человеческими эмоциями, эволюционировавших настолько, что они становятся способными испытывать любовь, ненависть, сострадание, жертвенность (фильмы «Artificial Intelligence», «Robot & Frank», «Cyborg She»). Изменение образа киборга показывает определенную тенденцию, набирающую вес в обществе: техническая модернизация человека становится реальной, поэтому из Чужого киборг постепенно превращается в Своего. Киборг, а также робот теперь играет важную социальную роль: он становится другом человека, одиноко живущего в массовом обществе. По мере развития технологий в области создания роботов-нянь, медперсонала, роботов-уборщиков, роботов-кукол компаниями Mitsubishi, Panasonic, Sony, Samsung, iRobot, Friendly Robotics и т.д. возникает потребность сделать образ антропоморфной машины более близким восприятию человека. Кибергерои фильмов становятся все более похожими на людей, будучи подверженными влиянию, воспитанию, обучению, они наделяются свободой выбора, различными траекториями поведения, могут быть друзьями и врагами человека, испытывать сложные эмоции посредством искусственного интеллекта (фильм «Чарпи» («Charlie»)).

Образ киборга близок образу робота, и в кино зачастую грань между ними очень тонкая. Модифицированный человек становится все ближе биороботу, дополненному искусственным интеллектом. Отличие остается именно в природе самого интеллекта: природном или созданном с помощью технологий. Легитимность гибрида человека и техники в эпоху потребления становится всеобщей. По словам М. Klichowski, совершенствование телесности в этих условиях, как это ни парадоксально, сопровождается процессом усиления бесплотности (Marciniak & Klichowski, 2013). Благодаря модификации тела каждый может стать более привлекательным «товаром», с множеством полезных и приятных «опций». Так, с одной стороны, происходит овеществление тела, а с другой, технические гаджеты обретают новые признаки, сближающие их с человеком.

Современный человек, для которого техника давно превратилась из вещи, неодушевленного объекта в нечто большее: объект обожания, неотъемлемую часть мира, окружающего человека, показатель его социального статуса, средства коммуникации с себе подобными и т.д. – проникается к гаджетам настоящими чувствами, что максимально сближает мир человеческого и искусственного. Так, в фильме «Her» (2013) герой влюбляется в операционную систему, способную передавать эмоции и чувства, помочь человеку избавиться от депрессии, одиночества. Перенос решения экзистенциальных проблем на электронные системы становится очень показательным, поскольку в мире, где каждый занят общением со своим гаджетом, времени на межличностную коммуникацию уже не остается.

Утопия о том, что этот вакуум может заполнить совершенная информационная система, свидетельствует о том, что потребность в наличии Другого остается базовой в структуре личности и что подмена здесь вряд ли сможет разрешить эту задачу. Создание киборга из человека, ограниченного в своей конечности, смертности – попытка решения и другой экзистенциальной проблемы: бытия-к-смерти. Именно эта цель сформировала идеологию современного трансгуманизма, связывающего киборгизацию с преодолением главной проблемы существования человека. Ожидаемые изменения должны позволить постчеловеку не умирать, не стареть, не терять качество жизни, а напротив, расширять все его перспективы совершенствования.

Образ киборга, изображаемый в современной массовой культуре, призван, таким образом, помочь человеку в преодолении ключевых человеческих проблем: одиночества, смертности, утраты близких. Для того чтобы преодолеть биологическую чуждость машине, в современной электронной культуре позитивный образ киборга формируется с раннего детского возраста через компьютерные игры. Их динамика аналогична той, что наблюдается в кинопродукции (тем более что эти области часто пересекаются): от образа агрессивного врага-разрушителя – к образу супергероя, превращение в которого дает человеку новые сверхвозможности. Среди наиболее значительных проектов здесь следует отметить игры Deus Ex (эта серия игр полностью посвящена киборгам, их месту в мире), Bioshock, тоже ставшая серией, посвященной образу киберсверхчеловека, переходу грани дозволенного и т.д. Также тема киборгов представлена в стратегиях Dishonored, Mass effect, Syndicat Wars, шутерах Cybertrash EX, Cyber Shock, флеш-играх Киборг, экшен Metal Gear Rising Revengeance – киборг Bladewolf и др. Киборги выступают как в традиционной роли врагов, так и в качестве персонажей, сражающихся с пришельцами, монстрами и т.д., будучи продолжением человека, его более продвинутой версией (Deus Ex: Human Revolution).

Эти игры – яркие примеры того, как формируется видение мира, где нет четких границ между человеком и техникой, роботом и животным, одушевленным и не одушевленным, природным и искусственным. При этом всегда фиксируется грань между героем и врагом, чужим, в противостоянии которому человеку все чаще помогает киборг, андроид, трансформер и т.д. Робот или киборг – наиболее распространенная современная игрушка для детей разного возраста (причем как мальчиков, так и девочек), что способствует восприятию его как друга, супергероя, сверхчеловека, имеющего по сравнению с человеком значительные достоинства. Это проявляется и в технологизации мира игрушек ребенка в целом, в котором черты киборгов все чаще приобретают современные игрушки-животные и, конечно, куклы. Британский художник Zoe Khamzin создал игрушку Ken Stelarc – аналог Кена (друга Барби), который является киборгом. По замыслу художника, эта игрушка должна была помочь осознать ребенку, что тело может быть заменяемо, подобно костюму.

Наполнение мира техногенными персонажами делает его полувымышленным, напоминая миф о сверхгероях. Мифологические сюжеты просматриваются и в современных фильмах и играх о киборгах, где присутствуют все традиционные мифологемы, такие как «сотворение героя», «искушение героя», «схождение героя в ад», «возрождение героя», «борьба героя с мировым злом» и др. (например, в фильме «Чалпи» («Chappie»), 2015). Эти и подобные сюжеты положены в основу современных фильмов и игр о киборгах, формируя в сознании идею целостности, единства мира человека и робота, личности и машины, тела и гаджета, жизни и техники.

В массовой культуре образ киборга первоначально был главным образом представлен как негативный, агрессивный и враждебный человеку. Большинство фильмов и игр, созданных в XX веке, убедительно свидетельствуют об этом. В последние 15 лет наметилась иная тенденция: в современном искусстве образ киборга трактуется двойственно, он может вредить или помогать человеку, его образ стал мягче, «человечнее», наметился вектор легитимации киборга, что связано как с развитием общества потребления (где товар в виде технологичного тела должен найти своего покупателя среди граждан), так и с развитием биотехнологий, позволяющих применять технологические усовершенствования в медицине и протезировании.

Современная культура активно использует образ киборга для стирания границы между человеком и машиной, способствует очеловечиванию техники в сознании ребенка, формированию картины мира, в которой наряду с человеком, растениями и животными теперь прочно закрепился робот (киборг, андроид). За последние десятилетия в культуре кино и видеоигр произошла легитимация образа киборга, который становится все менее враждебным человеку, обретает эмоциональность, эмпатию, многоальтернативность поведения, что сближает его с личностью. Современные сюжеты фильмов о киборгах создаются с использованием мифологем из жизни мифических героев, граница между человеком, животным и роботом становится все более условной, что формирует новый тип мировоззрения – техногенный.

Итак, киборгизация – уже не столь отдаленный проект социального развития, который начинает осуществляться благодаря научным разработкам в трансплантологии, фармакологии, биоинженерии, генетике, нанотехнологии и т.д. Формирование образа киборга как усовершенствованной версии человека дополняется искусством в стиле техно и киберпанк, что способствует его легитимации для массового сознания. Поиск бессмертия, замена стареющего организма на новый делают этот пока еще новый «товар» все более привлекательным, хотя он во многом таит в себе выход за границы человеческого существования в миры, где размываются границы индивидуальности, неповторимости, уникальности каждого из людей.

Основные понятия и термины:

НБИКС-технологии – конвергентное (конвергенция – схождение) развитие нано-, био-, инфо-, когнито- и социогуманитарных технологий.

Киборг – кибернетическая самоуправляемая система, которая может иметь антропоморфный вид. Также под киборгом понимается человеческий организм, дополненный кибертехнологическими элементами (трансплантированными, чипированными и т.д.) Синонимичными или близкими по значению понятиями киборгу в научной литературе выступают «техночеловек», «постчеловек» и др.

Киборгизация – внедрение кибертехнологий в те или иные процессы с постепенным замещением органических субъектов технологическими или комбинированными.

Трансгуманизм – теория, связывающая появление киборга с возможностью обретения человеком биотехнологического бессмертия.

Иммортализм (бессмертие) – теории, в которых обосновывается возможность бессмертия. Существуют различные теории обоснования иммортализма: философский, медицинский, творческий, религиозный.

Киберфеминизм – направление в философской мысли современного феминистского сообщества, связанное с изучением киберпространства, Интернета и информационных технологий.

Литература:

1. Clynes Manfred E., Nathan S. Kline (1960). Cyborgs and Space. *Astronautics* (September): 26–27, 74–76.
2. *Converging Technologies for Improving Human Performance. Nanotechnology, Biotechnology, Information Technology and Cognitive Science.* NSF/DOC-sponsored report. Ed. by M. Roco and W. Bainbridge. Dordrecht: Kluwer Acad. Publ., 2003.
3. Haraway Donna (1991). A Cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century, in *simians, cyborgs and women: the reinvention of nature.* New York; Routledge, p. 149-181.
4. Whitehead N., Wesc M. (2012). Human No More: Digital Subjectivities, Unhuman Subjects, and the End of Anthropology. In eds. Boulder: University Press of Colorado. Pp. 177–198.
5. Kurzweil Ray (2012). *How to Create a Mind: The Secret of Human Thought Revealed,* New York: Viking Books.
6. Marciniak M., Klichowski M. (2013). The paradox of commodification of the body in the society of consumption and cyborgization. *Studia Edukacyjne* Vol. 29, 153-167.
7. Stebbing T. A (2010). *Cybernetic View of Biological Growth:* Cambridge University Press.
8. Sandvik K. (2007). The Player, the Controller and the amazing Avatar: Extending the human body into virtual environments' Paper presented at, København, Denmark.

9. Programming of life / Johnson D.E. – Sylacauga, Ala.: Big Mac Publishers, 2010. – 127 p.
10. Spreen Dierk (2010) Was verspricht der Cyborg? – URL: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-207098> (23.10..2018)
- 11..
12. Алексеева И.Ю., Аршинов В.И., Чеклецов В.В. «Технолюди» против «постлюдей»: НБИКС-революция и будущее человека. [Текст] // Вопросы философии. 2013. № 3. С. 12-21.
13. Барышников П.Н. Типология бессмертия в теоретическом поле французского трансгуманизма // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства №1 2014. с.98-127.
14. Дубровский, Д. И. Информация, сознание, мозг. – М.: Высшая школа, 1980.
15. Дубровский, Д. И. Новая реальность: человек и компьютер [Текст] / Полигнозис, 2003. № 3.
16. Информационная эпоха: вызовы человеку м /под ред. И.Ю. Алексеевой и А.Ю. Сидорова. – М.: РОССПЭН, 2010.
17. Нейсбит Дж. Высокая технология, глубокая гуманность: технологии и наши поиски смысла . – М.: «Аст»; «Транзиткнига», 2005.
18. Сколимовски Х. Философия техники как философия человека. – М.: 2007.

Тема 8. Образование в условиях информационной эпохи

Трансформация обучения в условиях информационного мира. Процесс информатизации коснулся самых различных уровней жизнедеятельности общества. Изменения затронули даже те сферы, которые были традиционными и не менялись с истоков развития цивилизации. Так, система образования, формы искусства, религия, сохранившиеся во многом в тех формах, в которых они имели место в классической Греции и Риме или Европе эпохи Возрождения, сегодня претерпевают существенные изменения и новые модификации, способные изменить их сущность и функции.

Существующая более 25 веков, сформировавшаяся в эпоху античности система образования, при которой ключевую роль играет учитель, педагог, сегодня в условиях информатизации общества принципиально и активно изменяется. В новых технологических условиях получение знаний уже может происходить без учителя (преподавателя), без специально организованного школьного обучения, но посредством самостоятельной работы учащегося в мире информации, открытой для доступа каждому подключенному к сети Интернет. Принципиально изменились образовательные технологии, в которых главную роль играет активность личности в получении знаний, проектный, командный подходы, меняющие сам принцип обучения. Расширяются возможности дистанционного обучения, все шире используются информационные ресурсы и в рамках традиционных форм учебных занятий. Что же несут с собой эти изменения образовательному процессу?

1. Информатизация делает процесс обучения активным с обеих сторон – и со стороны педагога, и со стороны учащегося. Педагог выступает как источником новой информации, так и наставником по ее поиску, консультантом по ее использованию. Учащийся, в свою очередь, является не только пассивным получателем информации, но и активным пользователем, способным добывать ее без помощи учителя в соответствии со своими потребностями и возможностями. Информатизация повышает возможности самообучения, самоконтроля, что способно изменить сущность наставничества как ведущей формы обучения.

2. Необходимость поиска и анализа информации предполагает возможность нестандартизированных действий, развития творчества, поскольку информационные потоки несут не только выстроенную в единую систему упорядоченную информацию, необходимую для изучения, но и хаотичный, нераспределенный «шквал» информации, среди которой требуется выбрать нужное, преодолеть разночтения и противоречия, установить взаимосвязи (хронологические и логические), дать собственную интерпретацию.

3. Информатизация позволяет реализовать доступ к любой информации для каждого пользователя глобальной сети, что позволяет учащимся получать постоянно обновляющуюся, всестороннюю, а не связанную однозначной интерпретацией информацию об изучаемом объекте. Скорость, широта

охвата, демократичность доступа, возможность узнать больше – все это характеризует особенности современного получения информации учащимися в школе или вузе.

4. Интерактивность посредством информационных ресурсов способствует повышению интереса к изучаемому предмету, вовлечению учащегося в учебный процесс через те или иные формы работы с компьютером (тестирование, поиск информации, моделирование, программирование и др.), укреплению связи изучаемых теоретических вопросов с практическими, эмоционально-привязанными, реальными действиями и задачами. Информатизация реализует визуализацию знаний, делает процесс обучения более интересным, наглядно-образным, эффективным для работы с разными возрастными и иными группами.

5. Информатизация обучения высвобождает много свободного времени, ушедшего ранее на поиск и переписывание информации. Новые технологии позволяют освободиться от вспомогательных действий и сосредоточиться на изучении содержания информации, его анализе, а также творческой деятельности.

6. Информатизация обучения адаптирует учащегося к условиям нового типа культуры, в которой существует собственная этика, правила, регуляторы. В этом смысле происходит развитие личности, которая получает навыки адекватно реализовать потребность в информации; организовать поиск нужной информации; переработать информацию; дать ей оценку, произвести отбор, классификацию, каталогизацию; в конечном итоге оказаться способным создать новую информацию, отвечающую критериям Знания.

7. Процесс перехода от традиционного образования к открытому, дистанционному (ODL – open and distance learning) позволяет людям обучаться без отрыва от работы, семьи, находясь в отдалении от учебного учреждения. Это делает процесс обучения востребованным, особенно в стремлении получения образования (и диплома) в лидирующих университетах мира.

8. Важным аспектом открытого образования является то, что обучение затрагивает людей самых различных возрастных групп. По мере старения населения развитых стран актуальность обучения взрослых с каждым годом возрастает. Дистанционное образование оказывается наиболее предпочтительной формой, благодаря которой поколения от 30+ до 70+ могут получить образование.

9. В условиях необходимости постоянного обновления и актуализации полученных знаний, необходимости дополнительных образовательных сертификатов растет необходимость в MOOC-образовании (Massive Open Online Courses). Эта форма позволяет каждому получить необходимые компоненты к имеющемуся образованию и постоянному совершенствованию.

Риски утраты классического образования.

Подчеркивая значимость этих позитивных изменений, стоит остановиться и на негативных последствиях информатизации, связанных с ней рисках.

1. Система обучения меняется со «знаниевой» на «информационную». В традиционной парадигме образования Учитель передавал ученику не просто сведения, данные – то есть *информацию* о чем-либо, но *знания* о предмете (мы уже останавливались на вопросе, касающемся их различии). Современный ученик, получив возможность самостоятельно получать информацию через Интернет, виртуальные библиотеки и т.д., приобретает не «систему знаний», упорядоченных и логически взаимосвязанных, а набор разнородных сведений. Этот элемент неупорядоченности и неопределенности данных не позволяет сформировать целостную картину мира, которая все больше тяготеет к фрагментарности, противоречивости, хаотичности.

2. В обучении доминирует не содержательная, а технологическая составляющая. Учащийся оказывается отвлеченным от содержания объекта различными вспомогательными «эффектами», за которыми может оказаться не явной сущность изучаемых процессов и явлений. Процесс самостоятельной работы во многом сводится до поиска нужного «материала» без содержательного анализа литературы.

3. Увеличивается возможность заимствования результатов чужого труда, плагиата, присвоения авторства и т.д. Учащийся в результате постоянного обращения к Интернет-ресурсам утрачивает потребность и способность самостоятельно описать и тем более решить проблему, связно и логично выразить свои мысли, мыслить свободно от Интернет-клише.

4. Возникает угроза утраты самой системы образования, поскольку дистанционные образовательные услуги оказываются все более доступными и экономят еще больше времени. По мере виртуализации образования, его перевода из аудиторий на Интернет-порталы учебных заведений качественно меняется его сущность.

5. Нарушается система взаимосвязи поколений, передачи ценностей, смыслов, культурных универсалий, преемственность, сопутствующие процессу традиционного обучения учащихся. Дистанционное обучение, самостоятельный поиск информации и получение знаний не только развивают творчество личности, но и формируют необходимость его собственной оценки. Оценивание информации предполагает ее сопоставление с лучшими образцами, неким стандартом или эталоном, ставшим таковым в силу развития культуры. Если учитель направлял ранее ученика к подобной оценке, предоставляя ему необходимые знания об этих «эталонах», то в современной модели образования ученик не получает подобных ориентиров. Этот плюрализм способен привести к постепенной утрате самих образцов и эталонов мышления (и культуры), к некоей анархии и хаотичности восприятия ценностей и смыслов. А поскольку ценностное основание является фундаментом мировоззрения, эти деформации найдут отражение и в развитии самой личности. То, что с позиции традиционной системы воспитания воспринималось как девиация, постепенно станет типичным, поскольку представления об «эталоне» перестанут транслироваться от поколения к поколению.

Эти суждения подводят нас к необходимости выработки новых принципов организации обучения, которые позволят осуществить переход к новой форме образования при сохранении ее традиционных составляющих с учетом возможностей высоких информационных технологий.

Основным мегатрендом информационного мира выступает развитие открытого, дистанционного образования, ODL-образования (Open and Distance Learning), форм, связанных с использованием облачных технологий возможнойстей оффлайн и онлайн обучения. Традиционная система образования в ближайшие десятилетия во многом будет замещаться дистанционной системой обучения с использованием интерактивных технологий, вебинаров, онлайн-открытых программ, или MOOC, которые из области дополнительного образования (уже бурно развивающегося как во всем мире, так и в России) перейдут в статус основных образовательных программ. Этот процесс порождает как значительные возможности, так и существенные проблемы (в том числе связанные с утратой региональными школами и вузами своей сферы деятельности, поскольку мощные дата-центры могут создаваться в крупных мегаполисах или наукоградах).

Новые технологии ведут к формированию образования качественно нового типа – ODL-образования. Его характеристиками считаются:

1) независимость от времени и места, мобильность, повсеместность, непрерывность и простота доступа к учебной информации;

2) автономность преподавателя и учащегося за счет использования мобильных устройств доступа к учебной информации;

3) гибкое обучение с точки зрения предпочтений и индивидуальных возможностей учащегося (настройка обучения под индивидуальные особенности учащегося, в том числе под его исходные знания, опыт и навыки, стиль обучения, вплоть до физиологического и психологического состояния в каждый конкретный момент). Студенты берут на себя ответственность за то, что они учат, где они учатся и как они оценивают обучение. Система ODL помогает студентам привить уверенность в себе и понимание того, что обучаться можно не только в момент обучения.

4) ODL-образование создает удобные системы администрирования и предоставляет своим студентам доступ к аккредитации и квалификации. Это первоначально было воспринято как более низкое по качеству образование, но оказалось, что по ряду показателей оно даже лучше, чем контактное образование и может соответствовать тем же строгим академическим стандартам. Сегодня квалификация выпускников ODL признана и уважаема во всем мире, особенно в крупных частных предприятиях.

5) обучение в рамках системы ODL может развиваться синхронно или асинхронно. Это помогает создать виртуальное сообщество обучения для всех учащихся, и особенно полезно для студентов дистанционного обучения. Пользуясь преимуществами передовых технологий и смешанных медиа-курсов, таких как Интернет, учебных видео- и аудиоматериалов на основе компьютерных и телекоммуникационных, студенты имеют

возможность развивать свои знания в собственном темпе и стимулировать самостоятельное развитие.

Условиями реализации образования ODL выступают:

- использование программного обеспечения для организации учебного процесса, адаптивного ко всем существующим операционным системам, в том числе основанным на облачных технологиях;
- высокая скорость обновления образовательного контента за счет использования микромодулей, возможность обновления контента с различных устройств;
- использование инструментов разработки образовательного контента, позволяющих создавать объекты в форматах устройств, используемых в интегрированной интеллектуальной среде;
- наличие диагностик и тестирований для определения компетентности до и после обучения;
- обновление содержания на основе определенных работодателями и другими заинтересованными сторонами компетенций;
- внедрение инструментов самодиагностики образовательной среды для обеспечения стабильного функционирования всех ее элементов (особенно содержания).

Открытое образование становится одним из наиболее перспективных, несмотря на указанные слабые стороны. Его возможности перекрывают недостатки многократно. Все больше студентов предпочитает его, поскольку оно позволяет обучаться без отрыва от работы, семьи, не используя общежития, а также подходит для людей любого возраста. Так, в 2016 году в Великобритании 50% студентов пользуются услугами дистанционного обучения, в Индии – 35%, Пакистане – 25% и т.д. Во многих странах существуют специализированные Открытые университеты, в которых учатся сотни тысяч студентов. Например, Открытый университет Великобритании. Миссия: Открытый Университет открыт для людей, мест, методов и идей. Количество студентов – 150 000. Отличительная черта предлагаемого образования – смешанное обучение (blended learning). В его основе лежит самостоятельная работа студента с учебными материалами – специальной литературой, записями на аудио- и видеокассетах, компьютерными программами. Значительную роль в процессе обучения играет также преподаватель-консультант (тьютор), который закрепляется за группой студентов. В процессе обучения студенты практикуются в умении применять теоретические модели к собственной управленческой деятельности, углубляя при этом понимание теории, отыскивая эффективные решения по совершенствованию работы своей организации.

Применение ODL в современном мире. Анализ данных в этой сфере показывает, что все больше студентов предпочитает открытое образование, поскольку оно позволяет обучаться без отрыва от работы, семьи, не используя общежития, а также подходит для людей любого возраста. Так, в 2016 году в Великобритании 50% студентов пользовались услугами дистанционного

обучения, в Индии – 35%, Пакистане – 25% и т.д. Во многих странах существуют специализированные Открытые университеты, использующие как только дистанционную, так и смешанную формы обучения.

Лидером и пионером ODL является Лондонский Открытый университет в Великобритании. Его миссия звучит так: «Открытый Университет открыт для людей, мест, методов и идей». Количество студентов по данным 2016 года около 150 000. В нем применяется смешанное обучение, в основе которого лежит самостоятельная работа студента с учебными материалами – специальной литературой, записями на аудио- и видеокассетах, компьютерными программами. Значительную роль в процессе обучения играет также преподаватель-консультант (тьютор), который закрепляется за группой студентов. Преподавание осуществляется по принципу супервизии: лектор проводит занятия, формирует наполнение курса, а тьютор осуществляет коммуникацию со студентами, отвечает на вопросы, помогает с решением задач. В процессе обучения студенты практикуются в умении применять теоретические модели к собственной управленческой деятельности, углубляя при этом понимание теории, отыскивая эффективные решения по совершенствованию работы своей организации. Многие годы этот университет остается лидером в области качества образовательных услуг. Качество учебного процесса в ОУ оценено на «отлично» британским Агентством качества высшего образования. По итогам проведенного государством национального опроса удовлетворенности выпускников 2015 года, Открытый Университет занял первое место среди британских университетов.

Из европейский открытых университетов, также можно выделить университет в Барселоне – Univarsitat Oberta de Catalunya, в котором обучается 54 022 студентов, работает 3354 преподавателей, 487 тьюторов. Университет обучает как испанских студентов, так и иностранцев, однако, обучение происходит на испанском языке, что имеет свои ограничения.

Европейские открытые университеты были открыты для социальных групп, по разным причинам испытывающих трудности с получением традиционного обучения. Это и отсутствие возможностей оплаты (дистанционное обучение ниже по стоимости), и невозможность отрыва от работы, семьи, физические ограничения здоровья и т.д. Также этот тип образования актуален для мигрантов, количество которых в Европе растет с каждым годом.

В азиатских странах открытое образование также ориентировано на разные социальные группы, в том числе и тех, кто испытывают трудности в

получении традиционного образования из-за низкого уровня жизни, удаленности от вуза или иных ограничений.

В Национальном Открытом Университете Индиры Ганди в Нью-Дели (Индия) по данным 2016 года, учится более чем 4 миллиона студентов. Сегодня этот вуз является одним из лидеров открытого образования Азии и мире. Университет был основан для развития заочного и открытого обучения, предоставления возможности получения высшего образования малоимущим слоям общества и развития человеческих ресурсов Индии через образование. Сегодня это один из самых масштабных университетов мира, выполняющих не только важную образовательную, но и социальную задачу – предоставление доступного образования широким слоям населения.

Аллама Икбал Открытый Университет это крупнейший государственный исследовательский университет, расположенный в Исламабаде (Пакистан). Университет является четвертым в мире высшим учебным заведением, в котором обучается 1,326,266 студентов (2016), большинство из них-женщины. Этот университет также использует смешанные технологии в обучении и уделяет особое внимание обучению будущих учителей, актуальность в которых в странах Азии остается очень высокой.

Открытый Университет Terbuka в Индонезии ориентирован на расширение доступа к высшему образованию индонезийских граждан, в том числе и тех, кто живет на отдаленных островах по всей стране, а также в различных частях мира. Он имеет общую численность учащихся более 460,000. Этот вуз имеет сильные традиции не только в обучении гуманитарным (экономическим, юридическим, педагогическим) наукам, но и в области естественных наук (химии, физики, биологии).

Шанхайский Открытый университет (Китай), в котором учится 75 000 студентов, в том числе 40% студентов-мигрантов, более 1300 человек с ограниченными возможностями, в обучении через систему МООС участвует 560,000 учащихся пожилого возраста, более 1300 заключенных. В университете используется смешанное обучение для различного типа студентов и различных дисциплин.

Крупнейший в Африке университет дистанционного типа это Открытый Университет Южной Африки в Претории (ЮАР), в котором учится 300 000 студентов. В 2015 году этот вуз занял шестое место в «Топ-Африка» среди вузов этого континента по качеству образования.

Другой известный открытый университет в Африке – Нигерийский Национальный университет, NNUN, в котором обучается 120000 студентов (2016). В этом вузе занятия для студентов организованы только дистанционно,

они не проводятся в форме face-to-face, за исключением некоторых исследовательских центров, в первую очередь из-за нехватки преподавательских кадров и материальных ресурсов.

Это примеры только наиболее крупных и известных открытых университетов, в то время как их гораздо больше: далеко за пределами своих стран известны открытые университеты в Израиле, Южной Корее, Непале, Замбии и в других стран.

Особенности открытого образования в неевропейских странах, как правило, связаны со своей спецификой: высокие темпы роста населения, невозможность традиционной системы предоставить всем желающим возможность получить высшее образование, нехватка профессиональных преподавательских кадров, а также общие для системы ODL вывозы – философия «обучения на протяжении всей жизни», потребность сочетать учебу и работу для малоимущих слоев населения, невозможность обучаться очно из-за ограничений в месте жительства, особенностей здоровья и т.д.

Важную роль в развитии инициативы в области открытого и дистанционного обучения играет Организация Объединенных Наций по вопросам образования, науки и культуры (ЮНЕСКО). Ее принципы основаны на общем приоритете обеспечения права на образование для всех. Новые разработки в области информационных и коммуникационных технологий, в частности Интернет и World Wide Web, коренным образом повысили спрос на образование на протяжении всей жизни, а также предоставили новые средства для удовлетворения спроса. Столкнувшись с проблемами в области образования 21-го века, ЮНЕСКО по-прежнему, за счет поддержки открытого и дистанционного обучения, вносит свой вклад в создание общества знаний в контексте обучения на протяжении всей жизни. В рамках этого общего приоритета активность ЮНЕСКО направлена на укрепление базового образования для всех в целях выполнения обязательств Дакарского Всемирного форума по образованию, поощрению и поддержке действий в государствах-членах с особым акцентом на кооперативные усилия по развитию открытого и дистанционного обучения, систем и программ. Большое внимание уделяется открытому и дистанционному обучению для удовлетворения образовательных потребностей взрослого населения с целью предоставления новых и альтернативных возможностей обучения для тех, кто изначально был лишен этих возможностей. ЮНЕСКО продолжает укреплять роль ODL в диверсификации образовательных систем, в частности для технического и профессионального образования, поощрения сотрудничества и партнерства между предприятиями, профессиональными органами и дистанционными учебными заведениями. ODL эффективно для удовлетворения особых потребностей инвалидов, мигрантов, культурных и языковых меньшинств, беженцев, населения в кризисных ситуациях, которым недоступны традиционные системы образования.

Российская система образования уже вступила в информационную эпоху и активно использует Интернет-технологии для обучения, развивая дистанционные формы образования (особенно в высшей школе). Доля учебных учреждений, реализующих образовательные программы с использованием дистанционных технологий, в общем числе самостоятельных образовательных учреждений составляла по вузам 52,8%, по среднему профессиональному образованию – 11,9%. В 2013 г. этот показатель в вузах вырос до 60,2%, по СПО – до 15,5%. В то же время специализированных вузов международного уровня в России пока нет. Это направление в ближайшие годы, вероятно, будет развиваться и позволит включить в обучение еще больше желающих получать знания без ограничения места жительства, возраста и здоровья.

Итак, основная цель открытого образования состоит в расширении доступа граждан к получению качественных образовательных услуг, в наиболее полном удовлетворении их образовательных потребностей вне зависимости от места проживания, материального положения, возраста, состояния здоровья и других жизненных обстоятельств. Комплексное применение в образовании информационных и коммуникационных технологий делает вполне реальной организацию учебного процесса, в котором участвуют территориально распределенные обучающиеся и преподаватели, применяющие в своей работе территориально распределенные образовательные ресурсы.

Социальные риски и проблемы в этой сфере могут быть связаны: с сокращением рабочих мест педагогов; дисфункцией традиционных школ и вузов; потерей «обратной связи» с обучающимися, ее виртуализацией; ослаблением воспитательной, ценностно-формирующей функции образования; монополизацией образовательных услуг; возможностью зомбирования обучающихся, давлением на их личность; утратой возможности социализации учащихся; снижением качества образования при отсутствии индивидуально-личностного подхода к обучающемуся и др.

В связи с развитием названных тенденций приобретают актуальность исследования, посвященные электронному образованию, а в практической сфере – разработка систем и методик комбинированного очно-дистанционного обучения людей с различными способностями и потребностями. Перед социогуманитарным и философским знанием встает сложная задача – обоснование необходимости сохранения межличностного общения учащегося и педагога для создания условий социализации молодежи, формирования культурных и этических ценностей новых поколений, преодоления саморазрушительных, деструктивных, агрессивных стремлений, характерных для образа жизни человека вне социума, общения со сверстниками, референтных групп. Таким образом, возникает необходимость разработки принципов и императивов образования в соответствии с новой парадигмой.

Основные понятия и термины:

ODL (Open and Distance Learning) – система дистанционного (открытого) обучения, основанная на применении информационных технологий (Интернет, мобильная связь, электронные библиотеки и др.)

SMART-образование – образование на основе применения информационных технологий, модульного контента, гибких индивидуальных траекторий обучения, удаленного доступа.

МООС (Massive Open Online Courses) – дистанционные, открытые программы в области дополнительного образования.

Литература:

1. Saima Ghosh, Joyshree Nath, Shalabh Agarwal, Asoke Nath. Open And Distance Learning (ODL) Education System: Past, Present And Future Systematic Study Of An Alternative Education System. *Journal of Global Research in Computer Science*. Volume 3, No. 4, April 2012. P. 53-56.
2. Баева Л.В. Информационная эпоха: метаморфозы классических ценностей: Монография. – Астрахань: Астраханский университет, 2008.
3. Ott M., Pozzi F. Towards a new era for Cultural Heritage Education: Discussing the role of ICT. *Computers in Human Behavior*. 27 (2011) P. 1365-1371.
4. Chang C.L. The effect of an information ethics course on the information ethics values of students – A Chinese guanxi culture perspective. *Computers in Human Behavior*. 27 (2011) P. 2028-2038.
5. Ronchi A.M. *E-Culture*. New York: Springer-Verlag, LLC, 2009.
6. Ронки А. Сотрудничество в сфере обмена цифровыми коллекциями и культурным контентом // *Информационное общество*. – 2010, вып. 3. – С. 50-64.
7. Артамонов Г.Т. Информационное производство в информационном обществе // Официальный сайт ВНИИ ИПВТиИ. – URL: pvti.ru/article_6.htm (17.10.2018).

Тема 9. Проблемы Интернет-игровой зависимости

Постановка проблемы интернет-игровой зависимости. Одной из острых проблем современного информационного мира становится зависимость человека от виртуальной «среды обитания», в которой он проводит все больше активного времени. Перемещение реальной коммуникации в информационное пространство с утратой личного взаимодействия становится основанием для изучения новых тенденций в отношениях человека с окружающим миром, поскольку эти отношения на протяжении длительной истории способствовали социализации и адаптации личности в социуме. Виртуализация жизненного пространства человека – процесс перенесения из реальной сферы в виртуальную таких важнейших сфер жизнедеятельности личности, как коммуникация, работа, образование, творчество, досуг, получение услуг, товаров, новых знаний, навыков, удовольствий. Эти тенденции открывают человеку новые возможности, связанные с доступом к глобальным ресурсам, экономией времени, дистанционным обслуживанием и др., а также вызывают новые риски и зависимости. Современные исследования в области социогуманитарного знания созвучны в том, что наиболее опасными состояниями жизни современного человека становятся кризисность, стрессовость, симулятивность, обособленность от реальной коммуникации, ценностный релятивизм и, как следствие, экзистенциально-нравственные фрустрации (отсутствие рефлексивности, смысложизненных переживаний, этических ориентиров и др.), стремление к уходу от реальности в различных проявлениях, в том числе в виде геймерства, увлечения соцсетями, интернет-развлечениями.

Проблемами изучения зависимости человека от информационных ресурсов занимаются с 80-х годов прошлого века. В 1983 году был опубликован один из первых докладов о возникновении видеоигровой зависимости, которая рассматривалась первоначально как проблема для студентов. Вскоре после этого первое эмпирическое исследование по игровой зависимости было опубликовано М. Шоттон (M. Shotton). В 2000-х эта тема становится чрезвычайно важной и привлекает все больше ученых, в том числе Д. Кинга, М.С. Хаагсма, П. Делфаббро и др. (D.L. King, M.C. Naagsma, P.H. Delfabbro, M. Gradisar, M.D. Griffiths; P. Whybrow, L. Davis, M.D. Griffiths, D.J. Kuss и др.)

Первоначально данная проблема попала в поле внимание медиков и психологов, поскольку последствия сверхценности виртуального общения и компьютерных игр в некоторых случаях приводили к разрушительным эффектам для личности. Так, среди специалистов-медиков бытует утверждение, что человек, проводя все свободное время за компьютерной игрой, испытывает удовольствие, аналогичное наркотическому. Например, П. Уайброу считает Интернет-зависимость новой опасностью для человека, подобно наркотической, проявление которой выражается в усилении

возбуждения и углублении последующих депрессивных состояний пользователя.

Новый тип зависимости проявляется в желании постоянного присутствия в виртуальном мире (игровом или коммуникативном), пренебрежении реальными социальными связями, ослаблении познавательной, творческой активности, усилении пассивной, не перерабатывающей информацию форме активности сознания. В Китае, Южной Корее и на Тайване Интернет-зависимость является медицинским диагнозом, а злоупотребление Интернетом воспринимается как общенациональный кризис, поскольку этому подвержены десятки миллионов человек. По мнению ряда современных исследователей, воздействие компьютерных игр на человека может иметь сравнение с алкогольной зависимостью (J. Kornhuber, E.-M. Zenses, B. Lenz, C. Stoessel, P. Bouna-Rugrou). Эти ученые отмечают, что время пребывания человека в игре не играет главной роли для развития негативных последствий (таких как тревожность, потеря контроля и др.), а в большей степени связано с принадлежностью к некой группе риска. В 2013 г. после длительных исследований и дискуссий Интернет-игровые расстройства или IGD (Internet Game Disorder) были признаны психическими расстройствами личности, подлежащими лечению, и включены в пятое издание «Диагностическое и статистическое руководство по психическим расстройствам» (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)). В справочнике отмечалось: когда люди, поглощены сетью Интернет или видеоиграми, то в их в мозге срабатывают те же импульсы и реакции, что и в мозгу наркомана, находящегося под влиянием психоактивного вещества. У геймера побуждаются неврологические реакции, которые влияют на чувство удовольствия и вознаграждения, и в результате, в крайних формах, возникает аддиктивное поведение (формируется зависимость). В то же время, отмечается в издании, эти расстройства относятся к поведению геймеров, в то время как поведение пользователей Интернет-сайтов, медиа еще до конца не изучено, чтобы определить его как расстройство.

Психологи продолжают исследовать предпосылки, симптомы, типы зависимости людей от Интернет и компьютера или IGD (Internet Game Disorder), предлагают способы лечения, в том числе в клиниках и медицинских центрах. Например, региональный Медицинский центр в Брэдфорде, штат Пенсильвания, предлагает консультирование, лечение и восстановление от Интернет-зависимости для взрослых в возрасте от 18 лет и старше. Здесь разработана программа для тех, у кого самостоятельное преодоление чрезмерного использования Интернета и электронных игр не увенчалось успехом. Эта программа предполагает добровольное десятидневное пребывание пациента в специальном безопасном блоке, по аналогии с лечением от наркомании. Интернет-зависимость понимается при этом как любой тип связанного с Интернет компульсивного поведения, которое мешает нормальной жизни и вызывает сильный стресс, влияя на семью, друзей, родных и близких, свою рабочую среду. Зависимости от практически

постоянного или длительного нахождения за компьютером (смартфоном, игровыми приставками и др.) в значительной степени подвержены люди с нарушениями психики, находящиеся в трудной жизненной ситуации, имеющие проблемы с общением, пониманием близкими; именно они более комфортно и уверенно чувствуют себя не в реальном мире, а в виртуальном. Многие люди обращаются к Интернету для того, чтобы управлять неприятными ощущениями, такими как стресс, одиночество, депрессия, беспокойство, скука. Человек ищет не просто релаксации, но активности, проявления своих способностей, особенно если в реальной сфере они не находят выражения.

Признаки интернет-игровой зависимости и группы риска.

Что же относят к признакам сформировавшейся Интернет-игровой зависимости? Прежде всего это:

- значительная трата времени в Интернете (или за видеоиграми): человек проводит там больше времени, чем ожидает, не замечая, что время тратится непродуктивно и т.д.;

- раздражительность, агрессивность, если прерывается онлайн-время или игровой сеанс;

- возникновение проблем с выполнением задач на работе, в учебе или дома: потеря интереса и мотивации к работе, связанная со стремлением к проведению досуга за компьютером;

- изоляция от семьи и друзей, переход от реальной социализации к виртуальной коммуникации, когда виртуальные партнеры имеют предпочтение перед реальными, а виртуальные события – приоритет над реальными;

- ложь близким, чтобы скрыть стремление к проведению всего свободного времени за компьютером, игрой;

- пренебрежение другими видами занятий и досуга (чтение, общение с семьей, прогулки, спорт, творчество и др.);

- возникновение чувства эйфории, наибольшего удовлетворения, полноты жизни от участия в Интернет-деятельности;

- утрата самоконтроля, неспособность остановить видео-сеанс, принять решение о дозировании своей активности в сети или игре.

В группе риска формирования IGD в первую очередь оказываются те, кто склонен к частой депрессии, обладает слабой волей, тяготеет к различным зависимостям (алкогольной, наркотической, азартным играм), лишен социальной поддержки (друзей, близких, позитивных отношений с родителями), те, кто переживает переломный подростковый возраст, остро чувствует свое одиночество, непонятность окружающим сообществом, испытывает влечение к тому, что вызывает сильные чувства, эмоции. Детские психологи, в том числе Лесли Девис, отмечают, что это прежде всего мальчики с диагнозом дефицита внимания, гиперактивностью и девочки с диагнозом депрессий или социальных фобий.

Однако не только дети и подростки оказываются склонными к IGD. Среди взрослых этот феномен также находит своих жертв: так, среди женщин,

согласно исследованиям игровой зависимости, выявлено большинство испытывавших депрессию, имеющих низкий статус ценности здоровья; мужчины-геймеры показали более высокий индекс массы тела по сравнению с не-игроками, отсутствие ценности здорового образа жизни. Игроки – и мужчины, и женщины – продемонстрировали большую зависимость от Интернета как своей основной социальной поддержки. С. Райтер (Staff Writer) отмечает в своем исследовании: как и подростки, имеющие Интернет- и игровую зависимость, взрослые геймеры оказывались социально замкнутыми, жертвовали реальными социальными событиями, чтобы играть в видеоигры, чаще всего вели малоподвижный образ жизни и имели избыточный вес. Исследователь указывает, более половины (53%) взрослых американцев играют в видеоигры, и примерно один из пяти взрослых (21%) играют каждый день или почти каждый день. Подростки и молодые взрослые, как правило, стремятся доминировать в игре, при этом взрослые, зачастую более энергичные игроки, играющие чаще, таким образом, тоже становятся жертвой игромании.

Спасает ли Интернет и компьютер пользователя от ощущаемых ими в реальности проблем? Практика показывает, что проблемные состояния при этом переходят в латентную форму и затем лишь усугубляются: депрессия становится все более острой, чуждость окружающим ощущается сильнее, потеря жизненных ориентиров и социальных целей переходит в ценностную дезориентацию. Крайние формы характеризуются эскапизмом, эффектом «хикикомори» (японская субкультура, представители которой годами не выходят из собственных квартир, находясь все время у экранов компьютеров и ведя паразитирующий по отношению к обществу образ жизни). Надо заметить, что в данном случае речь идет не обо всех игроках и пользователях Интернет, а лишь о тех из них, кто находится в указанных выше группах риска.

В мировоззрении человека, испытывающего IGD, происходит раздвоение миров: с одной стороны, он оценивает реальный окружающий мир как все еще необходимый, но не столь интересный и значимый для себя. С другой стороны, в виртуальном мире, предельно захватывающем его внимание, он существует большее время (мысленно или фактически находясь за игрой, в соцсетях и т.д.), и этот мир, по сути, является только подобием реальности. Безусловно, здоровый человек понимает иллюзорность виртуального мира. Таким образом, он живет в двух нереальных пространствах: одно – с потерянной ценностью (то есть значимостью и смыслом), другое – виртуальное по своей природе, то есть также не подлинное. Такая ситуация выбивает у человека все базовые основания, в том числе социальные, нравственные, экзистенциальные, и порождает феномен виртуального человека, воображаемого живущего в воображаемом мире.

Последствия IGD очень разнообразны: с точки зрения поведения, чрезмерная Интернет-игровая зависимость может привести к проблемам с импульсным управлением, поведенческим торможением, исполнительным функционированием, трудностям внимания и общего когнитивного функционирования. В этом смысле IGD можно рассматривать с позиции

заболеваний, связанных с неправильным образом жизни (такими как сердечно-сосудистые заболевания или диабет взрослых). Интернет-игровая зависимость создает условия, где образ жизни и повторяющийся опыт систематически изменяет тело и таким образом «попадает под кожу». В этом смысле культурный контекст и образ жизни могут стать болезнью (здесь: зависимостью) путем многократных повторений. При этом формирование Интернет-игровой зависимости следует рассматривать с учетом индивидуальных, культурных, социальных контекстов, что представляет актуальность и для выбора способа лечения, поскольку мысли и цели, вкладываемые игроком в игру, в каждом случае могут быть уникальными, как отмечают исследователи (Griffiths M.D. и Daria J. Kuss).

Исследование зависимости в науке. Каковы же масштабы данного явления в России? А.В. Урсу в диссертации «Сверхценное увлечение компьютерными играми детей и подростков. Распространенность и клинико-психопатологические проявления» (медицинские науки) в 2012 году приводил следующие данные: «Подавляющее большинство детей (68,3%) играет в компьютерные игры, при этом на основании общепринятых критериев диагностики аддиктивного поведения у каждого десятого подростка (7,7%) наблюдаются признаки сверхценной увлеченности (91,3% юношей и 8,7% девушек)» (Урсу, 2012). Критериями аддиктивного поведения А.В. Урсу называет психическое влечение, утрату количественного контроля, а также в крайних случаях, когда ребенка лишают возможности игры, развитие симптомов астении и депрессии, что в итоге негативно влияет на учебу, семейные отношения. Специфическим для игровой зависимости, отмечает исследователь, является «погружение в измененное состояние сознания, которое создает условия для возникновения сильных эмоциональных реакций на события игры и тем самым оказывает стимулирующее действие на играющего» (Урсу, 2012). В результате у игроков формируется истощение нервной системы, что имеет негативные последствия для здоровья организма в целом. В свою очередь психолог М.В. Жукова в статье «Компьютерная зависимость как один из видов аддиктивной реализации» отмечает, что Интернет-пользователи удовлетворяют потребности в коммуникации, познании, игре, однако, зависимость возникает в том случае, если эти потребности оказываются фрустрированными в реальной жизни. Для большинства других участников игр и пользователей опасности перейти от вовлеченности к паталогическим расстройствам не возникает.

Опираясь на приведенные выше исследования и результаты, остановимся на экзистенциально-ценностных и социальных аспектах данной проблемы. Можно заметить, что источником формирования IGD могут являться экзистенциальные проблемы личности, а именно ощущение одиночества, неуверенности, покинутости, отчужденности, которое человек стремится преодолеть через виртуальные средства. Эти состояния человек переживает в переломные этапы жизни (в том числе подростковый возраст, взросление), а также в «пограничных ситуациях», связанных с переживанием страха смерти, утраты близких и др. «Пограничные ситуации» заставляют

человека не только острее ощутить свое одиночество, абсурдность мира, в котором жизнь неизбежно приносится в жертву смерти, но и искать выход из этой ситуации. Аддикторы находят выход в виртуальном мире, где смертность героя не является окончательной, где мир полон ярких красок, острых переживаний, где позволительно выплеснуть накопившуюся агрессию, боль, преодолеть эмоциональное расстройство, страх или фобию. Процесс оказывается замкнутым в своеобразный круг: депрессии, тревожные состояния человека подталкивают его к формированию аддикции, а вовлеченность и зависимость от Интернета и игр в свою очередь только усиливают эти состояния (повышается тревожность). То есть преодоление проблемы через симуляцию ее решения не приносит положительной реакции, а напротив, углубляет проблему. Социальные факторы формирования аддикций также имеют существенное значение: это стремление к коммуникации с другими, социализация, которая в условиях высокотехнологичного общества перемещается в информационное пространство. Если современный молодой человек не принимает эти условия (самостоятельно делая такой выбор или под запретом родителей), то неизбежно оказывается в изоляции, поскольку большинство молодых людей принадлежат Интернет-поколению, играют в видеоигры, общаются в социальных сетях. Виртуальная коммуникация в силу дистанционности позволяет человеку быть одновременно в нескольких местах (физически он присутствует в одном месте, мысленно – проводит время в другом). Находясь в неблагоприятных социальных условиях, ощущая свою невостребованность окружающими, имея трудности в реальном общении, человек ищет взаимодействия с виртуальными друзьями и партнерами, что формирует у современного поколения новую социальную потребность. Большинство геймеров и аддикторов испытывают проблемы с реальным общением, хотя это не является общим правилом. В современных условиях гиперактивные и свехобщительные люди находят реализацию в виртуальном взаимодействии, собирая множество «друзей», «последователей», читателей своих блогов, месседжей в сетях. Однако перемещения внимания, интересов, круга знакомых и друзей в виртуальные сообщества постепенно ослабляют реальные социальные связи, вырывают человека из привычной социализации, его социальный круг сокращается, он становится более замкнутым на себе и предпочитает реальным встречам с людьми Интернет-сеансы или игры.

Виды современных Интернет-аддикций становятся все более разнообразными, к ним добавляются Интернет-покупки, просматривание разнообразных видео и фото, которые занимают все больше времени человека, вытесняя чтение книг, самообразование, творчество, реальное общение. Однако эти процессы не являются спонтанными, свойственными самому индивиду, напротив, они формируются целенаправленно, как навязанная человеку потребность, разнообразными рекламными фирмами, агентствами по производству и продаже видеопродукции. Игры и медийные продукты являются прибыльными товарами на современном рынке, и их продвижение направлено на формирование у современного человека интереса,

удовольствия, а затем и потребности от них. В данном случае мы имеем дело уже с экономическим аспектом проблемы формирования Интернет-игровой зависимости. Общество подчинено парадигме продажи разнообразных услуг и товаров, которые являются избыточными для человека, и для того чтобы убедить его в необходимости их приобретения, требуются информационные «уловки»: рекламные «куки», баннеры и т.п., которыми переполнены социальные сети, игровые порталы, почтовые, образовательные и иные сайты. Бизнес, связанный с видеоиграми (включая игровые приставки и приспособления), направляет свои усилия на формирование навязанной потребности к играм, что для людей из указанных выше групп риска может обернуться аддикциями, требующими лечения.

Таким образом, проблемы виртуализации жизненного пространства человека, складывания информационного социума, мощного сектора сферы услуг и развлечений становятся объективными факторами развития новых аддикций и несвободы современного человека. Наиболее значимые субъективные факторы связаны с психологическими, экзистенциальными, личностными особенностями. К объективным факторам следует отнести социальные, культурные и экономические. Это означает, что решение возникающих проблем не может лежать только в плоскости медицины и психологии и даже в области воспитания. Противостоять усилиям бизнес-сообщества информационного мира вряд ли удастся, либо это будет носить локальный и частный характер. Однако для общества важно само осознание данной проблемы как угрозы личности (поскольку в большинстве стран все еще преобладает пренебрежение данной проблемой) и создание правового поля, регламентирующего использование рекламы в информационном пространстве, его постепенную регламентацию с целью защиты человека от манипулятивного воздействия (связанного не только с физическими угрозами, но и угрозами культуре, свободе, интеллекту и т.д.).

Интернет-игровая аддикция в настоящее время квалифицируется как психическое расстройство только в контексте геймерства (как игровая зависимость). Интернет-зависимость как психическое расстройство большинством исследователей не квалифицируется, хотя и вызывает значительные опасения. Потенциальными аддикторами, относящимися к группе риска, как правило, выступают люди, склонные к иным видам зависимости (алкогольной, наркотической, азартным играм), имеющие расположенность к депрессиям, фобиям, а также имеющие трудности в социальной сфере, в реализации саморазвития. Переход вовлеченности в формы аддикции усиливается при наличии экзистенциальных, социокультурных и психологических факторов. В то же время формирование Интернет-игровой зависимости становится и следствием развития общества потребления, рекламы игровых и медийных товаров, навязанных со стороны производителей информационных продуктов и ресурсов потребностей. Это говорит о том, что решение данной проблемы лежит в различных плоскостях – как правовой, регулирующей деятельность продавцов Интернет-услуг и игровых продуктов, так и социальной, культурной, межличностной.

Основные понятия и термины:

Интернет-игровая аддикция (Интернет-игровая зависимость), IGD (Internet Game Disorder) – тип поведения человека, формирующийся под влиянием длительного присутствия в игровой виртуальной реальности, проявляющийся в желании постоянного присутствия в виртуальном игровом пространстве, пренебрежении реальными социальными связями, ослаблении познавательной, творческой активности, усилении пассивной, не перерабатывающей информацию форме активности сознания. В ряде стран признана психическим расстройством как медицинский диагноз.

Аддикторы – люди, испытывающие зависимость (в данном случае, игровую или Интернет).

Фрустрация – негативное психическое состояние, возникающее в ситуации реальной или предполагаемой невозможности удовлетворения тех или иных потребностей, несоответствия желаний имеющимся возможностям.

Компульсивное поведение – тип поведения, связанного не с проявлением собственной воли, а под влиянием тех или иных факторов, под принуждением. Его выполнение приносит состояние тревоги и при этом дает временное удовлетворение.

Литература:

1. Soper W.B., Miller M.J. Junk-time junkies: an emerging addiction among students. Sch Couns. 1983; 31: 40-43.
2. Shotton M.A. (1989). Computer addiction? A study of computer dependency – URL: <http://www.ebookstore.tandf.co.uk/html/index.asp> (17.10.2018).
3. King D.L., Haagsma M.C., Delfabbro P.H., Gradisar M., Griffiths M.D. Toward a consensus definition of pathological video-gaming: a systematic review of psychometric assessment tools. Clin Psychol Rev. 2013; 33: 331-342.
4. Whybrow P. (2012). Manic Nation. – URL: <http://www.psmag.com/health/manic-nation-dr-peter-whybrow-says-were-addicted-stress-42695/>. (23.11.2015)
5. Kornhuber J., Zenses E.-M., Lenz B., Stoessel C., Bouna-Pyrrou P. et al. (2013). Low 2D:4D Values Are Associated with Video Game Addiction. PLoS ONE 8(11): e79539. doi:10.1371/journal.pone.0079539 (27.10.2018)
6. Leslie Davis Risk of Internet Addiction Higher in Teens with ADHD and Depression. – URL: <http://www.video-game-addiction.org/video-game-addiction-articles/internet-addiction-higher-in-teens-with-adhd-depression.htm> (8.10.2018)
7. Staff Writer Never Too Old for Video Games? – URL: <http://www.video-game-addiction.org/video-game-addiction-articles/never-too-old-for-video-games.htm> (17.10.2018).
8. Ishikawa R. Confusion of the Concepts of “Hikikomori” and “NEETs: Seen from the Perspective of People Who Regard Themselves as “Hikikomori”.

- The Journal of educational sociology. Issue 2006, no. 79, pp. 25-46. – URL: <http://ci.nii.ac.jp/naid/110004862588> (17.10.2018).
9. Kuss Daria J. Internet gaming addiction: current perspectives. Psychol Res Behav Mak. 2013; 6: 125-137. DOI: [10,2147 / PRBM.S39476](https://doi.org/10.2147/PRBM.S39476)
 10. Griffiths M.D. The role of context in online gaming excess and addiction: some case study evidence. Int J Ment Health Addict. 2010; 8 :119–125.
 11. Урсу А.В. Сверхценное увлечение компьютерными играми детей и подростков. Распространенность и клинико-психопатологические проявления: автореф. дис. ... канд. мед. наук. – Москва, 2012. – 21 с.
 12. Жукова М.В. Компьютерная зависимость как один из видов аддиктивной реализации // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2013. – № 11. – С. 120-129.

Тема 10. Субкультуры информационной эпохи (геймеры)

Субкультура геймеров. Компьютерные игры начинают активно изучаться с 70-80-х гг. XX в. Среди работ, посвященных их анализу, можно выделить труды таких исследователей, как: Кент Л. Стивен, занимающийся вопросом истории развития компьютерных игр; К. Керделлан, Г. Грезийон, рассматривающие компьютерные игры как эффективное средство игровой психотерапии, направленной на решение эмоциональных, а также психомоторных проблем; Э. Кафай, Ю. Провензо, изучающие проблемы игровой аддикции и девиации; Л. Манович, занимающийся вопросами наличия нарратива в виртуальных компьютерных играх. В России исследованием феномена компьютерных игр занимаются О.А. Степанцева, рассматривающая особенности субкультуры компьютерных игроков; М.Б. Игнатъев, анализирующий соотношение виртуальных компьютерных игр и актерской игры; И.В. Бурлаков, М.С. Иванов, Г.Г. Кузнецов, рассматривающие сущность феномена виртуальных компьютерных игр с позиций психоанализа; И.Е. Гутман, анализирующий компьютерные виртуальные игры в культурно-антропологическом аспекте, и др. Нами также предпринималась попытка изучения компьютерных игр, прежде всего с позиции анализа мировоззрения «человека играющего», однако этот анализ может быть продолжен, поскольку за последние годы увлеченность компьютерными играми становится глобальным явлением и приобретает новые черты.

Геймерство – своеобразный феномен информационной эпохи, который соединил в себе внутренне присущее человеку стремление к соревнованию, соперничеству, игре с современными возможностями информационных технологий. Геймеры не только участники игры, они становятся частью виртуальной реальности через идентичность со своими аватарами, игровыми образами, представляя собой один из «продуктов» электронной культуры, под которой мы понимаем совокупность результатов творчества и коммуникации людей в условиях внедрения IT-инноваций, характеризующуюся созданием единого информационного пространства, виртуальной формой выражения, дистанционной технологией, либеральностью контента. Геймеры представляют собой и субъектов электронной культуры, и одновременно ее продукт, поскольку их увлечение и форма коммуникации порождены информационными технологиями.

Количество геймеров в современном обществе неуклонно растёт, о чем свидетельствует статистика и аналитические прогнозы. Так, по данным NPD Group, по итогам 2008 года было отмечено, что количество геймеров в стране увеличилось на 4,3 млн человек, а около 67,3 млн человек используют компьютер в качестве основной игровой платформы. В целом в США проживают 304 млн человек, 55% из них играют в игры.

В 2012 году аналитики подсчитали количество геймеров в России. При этом оказалось, что компьютерными и онлайн-играми увлекается почти 40 млн человек. Большую роль в увеличении количества игроков сыграли

онлайн-игры для соцсетей: за год, с 2010 по 2011, их число выросло более чем в 2 раза. По прогнозу аналитиков, уже в 2016 году увлекаться различными играми будет каждый третий житель России – более 56 млн человек. Похожая статистика наблюдается и в других развитых странах.

В 2013 году, по проведенным компанией Sony всесторонним исследованиям рынка игровых устройств, количество геймеров по всему миру достигает 1 млрд, при этом 220 млн из них находятся в США.

Очевидно, что игнорировать данное явление невозможно, поскольку из маргинального в определенной степени оно становится доминирующим для молодежной культуры в целом. Что представляет собой современный геймер? К геймерам относят, во-первых, людей, увлекающихся компьютерными играми наряду с прочими занятиями и развлечениями, не влекущими ущерб возложенным на них социальным функциям; во-вторых, людей, испытывающих повышенную тягу к компьютерным играм, повлекшую за собой некоторое смещение восприятия реальности, но не переходящую в ранг психической патологии; в-третьих, людей, имеющих патологическое пристрастие к компьютерным играм, вызывающее социальные и коммуникативные дисфункции личности.

Субкультура геймеров зародилась недавно, в 80-90-е годы XX в. С появлением компьютерных игр, а позже и Интернета, молодежь стала активно общаться в Сети, и игра превратилась в средство глобального общения и развлечения. Причины ее развития, прежде всего, связаны с *развитием индустрии развлечений* – важной составляющей экономики информационного общества. Об этом свидетельствует и то, что продажи в сфере игровых устройств сегодня – это один из самых доходных видов IT-бизнеса. За последние годы наметилась и новая тенденция, связанная с продажами игр: из года в год доходы от продажи игр для портативных игровых консолей падают, а для iOS- и Android-устройств – растут. В 2013 году наблюдается переломный момент, когда не только Apple обошла специализированные платформы на их же собственном поле, но и Google тоже. Впервые игровой доход Google Play превысил таковой у Sony и Nintendo вместе взятых.

Очевидно, что особенностью этого бизнеса является высокая скорость внедрения идей в производство и риски, связанные с устареванием технологий. На смену консолям, дававшим высокие доходы, пришли планшеты и мобильные смартфоны, однако при этом число играющих неуклонно растет. Существенную прибыль приносят не только игровые устройства, но и создание самих игр. Так, в 2013 году популярная видеоигра GTA 5 не только стала рекордсменом по количеству денег, вложенных в её производство, но и сорвала настоящий джекпот в первый же день своего появления на прилавках магазинов. Он составил 800 млн долларов. Чтобы купить видеоигру, которая имитирует ограбление и гонки на автомобилях, ее поклонникам пришлось сутками стоять в очереди.

Другой причиной роста количества геймеров в развитых странах является *увеличение свободного времени*, ставшего следствием развития высокотехнологичного общества, при котором значительная часть населения

оказалась свободной от физического труда, обремененности бытом, поскольку эти сферы во многом испытали воздействие информатизации и технологизации.

Еще одним фактором развития игровой культуры стала «ситуация *постмодерна*», укрепившая статус Игры как основной формы существования индивида в мире. Несмотря на то, что современный геймер по большей части не подозревает даже о смысле понятия «постмодернизм», эта волна в культуре прошлого века породила общую направленность человека на укрепление своего микросоциума в противовес макросоциуму, сформировала культ субъекта и доминирования его интересов, провозгласила первенство визуального по отношению к смысловому.

Какова же структура субкультуры геймеров и их типы?

Несмотря на первоначальную изолированность от мира, сегодня геймерство – важная составляющая социальной стратификации. В свою очередь геймеры – не единое образование, среди них выделяются различные социальные подгруппы, имеющие существенные различия.

Система деления геймеров по уровню игровой активности, которая преобладает на сайтах в Интернет, выглядит так: *casual gamer*, *sociable gamer*, *tru gamer*, *addicted gamer* и *hardcore gamer*.

Casual gamer, или «казуалы» – любители компьютерных игр как одного из видов развлечений, дающих рекреацию, расслабление, отдых и уход от повседневных забот. Как правило, они предпочитают классические аркады (*Pac-Man*, *Space Invaders*, *Lemmings*, «Минёр», «Тетрис») или их современные аналоги.

Sociable gamer, или «геймеры-общественники» – поклонники сетевых игр, для которых в первую очередь важна социализация через игру и социальная коммуникация в ее условиях. Наиболее активно этот вид геймеров реализует себя в социальных сетях, собирая номинальных «друзей», образуя различные группы, союзы, гильдии, реализуя в них своеобразную форму виртуального общения без межличностных взаимодействий.

Так называемые *tru gamer*, «настоящие геймеры», наиболее многочисленная группа пользователей игровых устройств, готовая все свободное время проводить в виртуальных играх. При этом «настоящий геймер» не стремится следить за всеми событиями, происходящими в игровой индустрии, он, как правило, предпочитает какой-то их тип или определенную игру, которой может быть предан годами. Игра для «настоящего геймера» – это важное хобби, не имеющее при этом характера зависимости. Их могут привлекать оффлайновые сложные игры, типа стратегий, квестов, *RPG*, а также онлайн-овые, командные, в которых для них важны и графика, и сюжет, и возможности для развития персонажа.

Addicted gamer, или «увлечённые геймеры» – любители виртуальных игр, имеющие пристрастие к игровой деятельности, вплоть до уклонения от других видов активности (учебы, работы, общения с реальными людьми, семейной коммуникации и т.д.). «Увлечённых геймеров» привлекают игры, за которыми можно проводить много времени: онлайн-овые ролевые игры, такие

как Dota, World of Warcraft, World of Tanks, Lineage, глобальные стратегии StarCraft, Warcraft, массовые сетевые шутеры Counter Strike, Call of Duty, Team Fortress и др. Для этого типа геймеров характерно стремление к уходу из социальной активности, семейной, учебной или трудовой деятельности. Их увлеченность граничит с фанатизмом, фиксированием сознания на одном объекте, агрессивность ко всему, что препятствует его реализации.

Hardcore game, или «хардкорщики», или киберспортсмены, стремятся играть все свободное и основное время. Они предпочитают онлайн-игры, но, в отличие от «увлечённых», они всегда ориентированы на максимальный результат. «Хардкорщики» занимают первые места игровых серверов, становясь для многих геймеров вершинами мастерства. Следует отметить, что геймерство как спорт получило свой статус в России, где этот вид соревнований обрел массу сторонников. Также важно отметить, что для киберспортсменов игра может являться основным источником заработка, поэтому отношение к ней у них несколько иное, скорее, как к любимой работе.

В зависимости от избираемых игр геймеров подразделяют на любителей экшен, шутеров, RPG, RTS (стратегий), симуляторов, гонок, квестов, MMORPG, флэш-игр, adventures и др. Геймеры имеют и возрастные особенности, связанные с преобладающими типами игр в том или ином возрасте. Можно говорить и о специфике группы геймеров-девушек, чаще предпочитающих квесты, симуляторы, браузерные игры. Свои особенности имеют играющие на разных континентах: если для России геймерство в большей степени спорт и развлечение, то для Азии – работа и развлечение, для Европы – развлечение и обучение и т.д.

Как видно, субкультура геймеров является многопрофильной и сложной по своему составу (можно также разделить геймеров по возрастным категориям, степени их интеграции и т.д.). Потому анализ тех или иных черт геймера следует проводить с уточнением особенностей той или иной подгруппы этой растущей социальной группы.

Очевидно, что субкультура геймеров является коммерческим продуктом общества потребления, с одной стороны, и продуктом информационной эпохи, с другой. Рост продаж игровых устройств и прибыли от создания игр и консолей являются экономическим фактором развития этой субкультуры, численность которой увеличивается благодаря рекламе ее продукции. С другой стороны, массовое всевозрастное увлечение виртуальными играми, часть общего процесса виртуализации культуры, превращение ее объектов и феноменов в цифровые симулякры и аналоги.

Ценности субкультуры геймеров. Определяющую роль для мировоззрения личности играет система ценностей, поэтому аксиологический анализ феномена геймерства имеет особую актуальность. Каков же мир ценностей современного геймера?

1. Прежде всего в нем следует выделить ценность самой Игры, мира виртуальных возможностей и форм самопрезентации. Для многих геймеров игровая виртуальная реальность более интересна и предпочтительна, чем мир реальный. Для тех, кто в большей степени остается связанным с миром

бизнеса, поглощен работой, общением, виртуальный отдых оказывается предпочтительной формой ухода из реальности, полной проблем и неприятностей. Виртуальный мир дает возможность ощутить себя в новой реальности, где известны правила игры, все контролируется самим субъектом, всегда остается возможность начать все с начала. Современные игры становятся все более и более масштабными и визуально богатыми, открывая перед игроками более яркие образы, чем окружающая действительность. Вот, например, как описывает эксперт Gametech свое отношение к игре BioShock, ставшей лучшей в рейтинге игр 2013 года: «Это один из тех проектов, которые бессмысленно описывать словами. Это как картины эпохи Возрождения. Каждый элемент выписан с изумительным мастерством, но восторг вызывает цельное полотно. Так и Bioshock: Infinite. От первых кадров до самых финальных титров». Виртуальный мир сравнивается с лучшими шедеврами, созданными человеком. Он интересен игроку и своими возможностями, поскольку позволяет возобновить желаемый эпизод (состояние) вновь и вновь, давая своеобразную власть над временем, дает иллюзию свободы, могущества, ведет к росту социального статуса и самооценки. Виртуальные возможности реализуются в новых аспектах, играя не целевую, а инструментальную роль. Но игровой виртуальный мир при этом может и удалять человека от реальности, разрушая его актуальное бытие.

2. Игровая социализация и коммуникация выступает еще одной важной для геймера ценностью (во всяком случае, для большинства их типов). Многие геймеры предпочитают сегодня сетевые игры, дающие возможность общения в глобальном, межконтинентальном пространстве. Это невиданный ранее социальный феномен, соединяющий поклонников компьютерных игр разных стран, возрастов, пола и т.д. в единый фэндом. Например, Word of Warcraft, соединивший 12 млн игроков со всего мира. Включенность в игровую гильдию, обретение там своего статуса, достижений, авторитета – все это выступает формами современной социализации молодежи в мире «всеобщей игры», без которой он рискует оказаться маргиналом. Однако данная социализация вызывает имитацию социального взаимодействия, но не реальные межличностные связи и отношения. Особенностью виртуального мира является его аутичность – концентрированность на одном участнике, который может получать самые различные удовольствия, избегая коммуникации, не будучи зависимым от других. Это дает большую свободу, но одновременно ведет к утрате возможности полноценного общения, за исключением передачи информации и эмоций. Виртуальное пространство становится нередко предпочитаемым миром, становясь не только временной средой обитания, но и способом борьбы с настоящим, приводящей и к отчуждению от семьи, реального общения с друзьями, коллегами, что в крайних формах приводит к коммуникативной дисфункции.

3. Свобода – высшая ценность человека современного мира, в том числе и геймера. Свобода выбора траекторий игры, персонажа, партнеров, самой игры ее начала и конца – все это дает ощущение выбора своей судьбы и жизненных ситуаций, которые подвластны контролю субъекта. В виртуальной

игровой реальности человек через своего персонажа становится обладателем многих возможностей (ограниченных рамками самой игры), дающих ощущение свободы от времени, пространства, условий своего реального бытия. Этот вид свободы можно охарактеризовать как «свободу от реальности», который является достижимым в сознании и чувствах игрока, но не в физическом мире. Геймер свободен от границ государств, сословий, религий, социальных табу, политики, морали. Он создатель и участник альтернативной реальности, где мир выстраивается в угоду желаниям субъекта, и эта свобода во многом выступает ценностной доминантой Игры. Эта свобода имеет наибольшие риски в сфере морали, поскольку формирует стереотип «нарушения границ». Свобода игрового мира состоит и в выборе самого себя, перевоплощении в свою противоположность (пол, возраст и др.), и в независимости от действующих в реальности норм и законов (в игре можно зарабатывать очки, убивая на улицах прохожих), в выборе уровня сложности, жестокости и т.д. уровня игры. Однако эти свободы находятся в рамках сконструированной анонимным программистом виртуальной реальности, выход за которую не возможен, так же как и переживание этих ощущений без самого присутствия в игре.

4. Удовольствие. Экономически высокоразвитое общество имеет своим культурным кодом удовольствие. Это было характерно для истории человечества на разных этапах его развития: в период поздней Римской империи, позднего Средневековья и Возрождения, в современную эпоху потребления и перепотребления (следует отметить, что за такими периодами наступают переломные исторические фазы истории, поскольку дух большинства членов общества оказывается ослаблен, несмотря на достигнутое технологиями материальное благополучие). Современный геймер – человек эпохи потребления разнообразных благ информационного мира – также стремится к получению гедонистических благ. Сильные эмоции от победы, разрядка от напряженного процесса прохождения сложного этапа, эстетическое удовольствие от визуальных образов игровой вселенной, наконец, просто ощущение приятного «ничегонеделанья», «убивания времени» в игре – все это во многом привлекает игрока и составляет важную ценность его мировоззрения. Человек, проводя за игрой все свободное время, испытывает удовольствие в некоторой степени подобное наркотическому. Интернет-зависимость проявляется в развитии у современного человека стремления к постоянному присутствию в Сети, взаимодействию с виртуальными партнерами, виртуальной игромании, как следствие – в пренебрежении собственным здоровьем, реальными социальными связями, в ослаблении познавательной, творческой активности, усилении пассивно-воспринимающей и не обрабатывающей информацию форме восприятия реальности. Как отмечалось выше, в Китае, Южной Корее и на Тайване Интернет-зависимость как диагноз уже признан медициной, а злоупотребление Интернетом воспринимается как общенациональный кризис.

5. Лидерство, состязательность, соперничество также являются неотъемлемой составляющей игры, представляющей ценность для

играющего. Сетевые игры, онлайн-игры по количеству играющих в последние годы явно опережают оффлайн-игры, сюжетные компьютерные игры, предоставляя возможности для командных битв и состязаний за статус лучшего. Лидерство, рост авторитета игрока, его высокие достижения и показатели в пройденных миссиях – результат, на который ориентированы миллионы играющих, не жалеющие ради этого ни времени, ни сил, ни денег. Для современного геймера способом повышения своего авторитета среди игроков выступают различные артефакты, добытые в игре, в том числе и купленные за реальные или игровые деньги. За некоторые «вещи» игроки отдают более миллиона рублей, чтобы стать недостижимыми в игровых рейтингах.

Как же изменяется сам субъект игровой деятельности, человек, стремящийся все свободное, а иногда и основное время проводить в игре? Прежде всего отметим сильные стороны играющих. Быстрота реакций, умение принимать рациональное решение, логика, целеустремленность, широта охвата проблемы и другие навыки, даваемые играми, не следует сбрасывать со счетов. Игры могут развивать скорость и гибкость мышления, оттачивать профессиональные качества. Благодаря компьютерным игровым симуляторам люди тренируют необходимые навыки, обучающие игры способствуют более эффективному процессу освоения нового, логические игры развивают внимание, укрепляют память, расширяют объем запоминаемого.

Однако есть и негативные аспекты, они, как правило, называются в первую очередь. Это рост агрессивности, равнодушное восприятие насилия, импульсивность, утрата чувства времени, реальности, ответственности, возрастание рисков формирования зависимости.

В мировоззрении геймера происходит феноменальное раздвоение миров: с одной стороны, он оценивает реальный окружающий мир как все еще необходимый, но не столь интересный и значимый для себя. С другой стороны, виртуальный мир, предельно захватывающий его внимание, в котором геймер существует большее время (мысленно или фактически находясь за игрой), который, по сути, является только подобием реальности. Таким образом, он живет в двух нереальных пространствах: одно с потерянной ценностью (то есть значимостью и смыслом), другое – виртуальное по своей природе. Поэтому геймер – игрок в каждом из этих миров, его состояние квазиреально, сконцентрировано на собственных ощущениях, страсти и удовольствии от процесса игры, что порождает феномен виртуального человека, воображаемо живущего в воображаемом мире.

Основные понятия и термины:

Геймеры – субкультура поклонников компьютерных игр, представители которой отдают предпочтение видеоиграм перед другими формами проведения досуга, а в крайних формах – и основой деятельности (работа, учеба, семья).

Киберспорт, E-Sports – игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание, вид спорта в РФ.

Литература:

1. Баева Л.В. Человек играющий в XXI веке // Информационная эпоха: вызовы человеку / Под ред. И.Ю. Алексеевой и А.Ю. Сидорова. – М.: РОССПЭН, 2010. – С. 209-230.
2. Баева Л.В. Электронная культура // Вопросы философии. – № 5. – 2013. – С. 75-83.
3. Геймеры – одна шестая часть населения планеты. – URL: <http://gamemag.ru/news/42518> (Дата доступа 12.01.20188)
4. В России насчитали 40 миллионов геймеров. – URL: <http://www.kp.ru/daily/25977/2912360/> (Дата доступа 12.01.2018)
5. Юрьев Р. Доход от игр в Google Play превзошел таковой у Sony и Nintendo, но все еще не достиг результатов Apple. – URL: <http://www.iphones.ru/iNotes/319476> (дата доступа 6.01.2018)
6. John C. Beck, Mitchell Wade. Got Game: How the Gamer Generation Is Reshaping Business Forever. 2006.
7. Whybrow Peter. 2012. Manic Nation. – URL: <http://www.psmag.com/health/manic-nation-dr-peter-whybrow-says-were-addicted-stress-42695/>. (23.01.2018)

Тема 11. Виртуализация образа жизни человека

Основные направления виртуализации образа жизни. Вхождение в информационную эпоху обусловило качественно новые условия, в которых происходит современный процесс антропогенеза, – становления и развития человека, его телесности, сознания, жизненного мира, связей с социумом и Другой личностью. Является ли этот процесс совершенствованием возможностей и качеств человека, или он упрощает, ослабляет его? Это вопрос, волнующий как специалистов в сфере антропологии, так и широкие круги представителей инновационной науки, призванной преобразовать мир человека с помощью информационных, био-, нано- и иных «высоких» технологий. Технологизация затрагивает в развитых обществах все больше различных сфер, влияющих на бытие человека: сферы коммуникации, производства и потребления благ, быта, искусства, здоровья и т.д. Являются ли результаты этой стадии технологизации инструментальными, обслуживающими человека, при этом не изменяющими его сущности или они становятся частью самого индивида и влияют на его генетическую и духовную сущность? Ответы на данные вопросы не могут быть получены в области изучения самих высоких технологий или феномена информации. Это сфера философского анализа, выявляющая взаимосвязи человека и различных форм реальности. Современные исследователи предлагают выделить особую область философского анализа – «философию информации», что, по нашему мнению, перспективно и оправдано (Dov M. Gabbay, Paul Thagard, John Woods, 2008). Эта область может стать углублением уже наметившегося направления научного исследования по изучению философских проблем применения компьютерных технологий (Raymond Turner, Amnon H., 2008).

Важнейшей тенденцией современной культуры является ее сращение с информационными технологиями, переход многих форм реальной деятельности в виртуальную, ведущий к значительным переменам для социума и человека. Цифровые аналоги объектов культуры (музей, книга, игра и др.) уже стали привычными, как и электронные услуги, покупки, СМИ и проч. Человек живет и действует пока еще в двух мирах: реальном и виртуальном, но последний наступает все более активно и неотвратимо. Произошла виртуализация таких сфер жизни человека, как коммуникация и поиск информации, виртуализируется сфера образования, услуг, досуга, творчества, искусства. Микрокосм «человека Информационного» составляют не только его мысли, чувства, переживания, но и их манифестация в информационном пространстве, где современная личность обретает себя в глобальных масштабах Интернет-коммуникации. Остановимся на наиболее существенных аспектах виртуализации жизни человека.

Управление. Новый век – эпоха менеджеров, управления системами, знаниями, информацией. Человек Информационный становится все более активным в управлении реальностью, ее достраиванием, обновлением, изменением. Интерактивность, выступающая одним из атрибутов электронной культуры, дает возможность человеку участвовать в создании собственной

информационной вселенной, своего виртуального мира (персонального сайта, профиля и проч.), а также вносить свои коррективы в единую глобальную информационную среду. Человек не просто смотрит передачи, читает книги, посещает лекции или сайты и т.д., а сам создает новости, общается с элитой, пишет разделы в Википедию и ее аналоги, дает оценку полученной информации и информационным продуктам. При этом позиции профессионалов и непрофессионалов предельно уравниваются, в управлении глобальной средой потенциально могут участвовать все субъекты. Это дает каждому участнику возможность ощутить себя частью единого «информационного человечества», создателем новых идей и образов. Возможность соучастия в создании информационного пространства и целых сообществ позволяет специалистам полагать, что это соединяет и умножает усилия отдельных людей в собирании единого контента – хранилища «мудрости» человечества. Стремление к управлению становится одной из форм удовлетворения потребностей, достижения целей, новым выражением «воли к власти», утверждением контроля над «пространством и временем» в их виртуальном выражении.

Трансляция. Человек получает невиданное ранее количество разнообразной информации, но почти не перерабатывает ее, не осваивает, не придает ей собственной оценки и осмысления. Он передает ее другим членам сообщества, которые также минимально заинтересованы в ее содержании. Изучение глубоких, серьезных текстов заменяется короткими высказываниями, яркими визуальными образами, просмотр которых становится формой досуга, вытесняющей традиционные формы рекреации. Информационная перегрузка, увеличиваясь до предельных состояний, переходит в свою противоположность: приводит к минимуму восприятия информации. Даже в процессе обучения получение новой информации становится все более «скользящим по поверхности», редуцируется к получению «необходимых сведений» в узком профессиональном поле. В информационном потоке человек оказывается звеном, которое практически не добавляет новой ценности к существующей информации, лишь многократно тиражируя ее и постепенно упрощая содержание. Сквозь человека проходят огромные потоки значимой и незначимой информации, где на фоне информационного мусора все сложнее становится выявить главное, истинное. Для того чтобы защититься от информационного спама, человек устанавливает барьеры восприятия, блокирует «ненужное», в разряд которого попадает и то, что является мировоззренчески ценным. Пресыщенность информацией переходит в свою противоположность: современный человек все с большим трудом усваивает даже базовый минимум знаний. На фоне развития технологий, облегчающих решение простых и сложных задач, человек перестает запоминать то, что раньше было необходимым: таблицу умножения, правила письма, стихи, названия, даты и т.д. Таким образом, несмотря на увеличение объемов воспринимаемой информации, она не переходит на уровень знаний, так и оставаясь в зоне виртуального доступа.

Сублимация. Нерастроченная в реальном мире активность «человека информационного» трансформируется, сублимируется в виртуальную активность, которая постепенно становится необходимым условием существования. Выход в Сеть от одного раза в неделю или в день приходит к практически постоянному присутствию онлайн. Здесь человек реализует потребности в общении, в познании, удовольствии и т.д. Виртуальная коммуникация в ее многообразных формах способствует повышению «комфортности» жизни человека. Возможность мгновенно поделиться информацией, переживанием дает человеку ощущение необходимой эмоциональной поддержки извне. Человек осуществляет в виртуальном пространстве и то, что он не может позволить себе в реальном: становится сверхчеловеком в игре, ведет диалог на равных с представителями элит, создает цивилизации даже «убивает» себе подобных. «Выплеск эмоций» называют одной из важных функций виртуальной активности (особенно игровой), но такая разрядка порой не дает ощутимых положительных последствий для восприятия реальности. Сублимация играет важную роль в создании защитного барьера, который ограждает человека от реальных переживаний и потерь, создает ощущение всемогущества, зону безопасности и комфорта.

Симуляция. Многие действия человека в информационном пространстве – своего рода вариации его повседневности, его «вторая жизнь», где есть возможность выбора персонажа и его судьбы. Игровая площадка «Second Life», наиболее ярко иллюстрирует эту возможность, став культовой для своего поколения. При этом симуляция не только позволяет по-разному прожить свою виртуальную жизнь, но и становится фактором изменения жизни реальной (были зафиксированы разводы, суициды и т.п. на почве отождествления человека со своим героем). По словам О.Н. Вершинской, прогресс ИКТ делает виртуальный мир все более реальным, и человеческая психика не всегда способна улавливать различия между ними. Симуляторы становятся важными помощниками человека при освоении сложных процессов по управлению системами, движением и т.д., и в этом отношении их роль невозможно недооценить. Однако проблема состоит в том, что впоследствии человек начинает и реальные процессы воспринимать как продолжение симуляции, без их необходимой эмоциональной и логической обработки.

Манипуляция. Роль скрытого управления чужой волей, имеющего целью нанесение субъекту ущерба, в условиях информационного пространства предельно расширяется. Искренность размышлений становится ловушкой для блогеров, фотографии и факты – основой для компромата и фальсификаций, за кажущейся свободой и хаосом скрывается хорошо просматриваемый, управляемый миропорядок. Известные формы манипуляции, такие как реклама или идеология, дополняются новыми возможностями благодаря социальным сетям и даже сетевым играм. Так, по данным «Нью-Йорк Таймс», «Гардиан», и ProPublica, Спецслужбы США и Великобритании используют онлайн игры как почву для сбора разведывательных данных. В частности, упоминаются наиболее массовые игры «World of Warcraft», «Second Life» и «Xbox Live» в

качестве потенциальных мишеней для шпионажа, ID-слежения, отслеживания местоположения и другой контртеррористической деятельности. Документы также показывают, что шпионские агентства использовали онлайн-игры для вербовки потенциальных информаторов. «Человек информационный» еще в большей мере, чем раньше, оказывается подверженным зомбированию, программированию, флешмоб-кодированию, при этом полагая, что действует и живет исключительно в своих интересах.

Нарциссизм. Стремление к самореализации в условиях информационной эпохи становится одним из доминирующих в поведении человека. Я-центризм заключается в стремлении говорить, а не слушать, управлять другими, а не быть членом команды, подчинять мир своим желаниям и интересам, а не играть по общим правилам. Ценности самореализации, согласно А. Маслоу, составляют вершину иерархии, однако важно осознать, что именно реализует человек. Если речь идет о собственном эгоизме, то его предельная реализация может быть опасной тенденцией. Современный человек стремится управлять реальностью, быть потребителем максимума благ, самостоятельно выстраивать свою жизнь, быть независимым вплоть до полной автономии от социума. Современные исследователи, например Е. Goffman, полагают, что этому способствуют как фактор развития общества потребления, так и развитие средств массовой информации.

Эскапизм. Стремление скрыться от реальности, освободиться от тяжести выбора решений, ответственности, труда, обязанностей и проч. имеет разнообразные формы – от деструктивных (алкоголизм, наркомания, суицид) до конструктивных или социально приемлемых (увлечение фэнтэзи, игрой, спортом и т.д.). Уход в пространства Интернета стал еще одним вариантом «бегства от реальности», позволяющим человеку остановить сценарий его реальной жизни, который был «запущен» не по его воле. Неудовлетворенность своим положением «здесь и сейчас», сниженная самооценка, желание «чего-то большего» или «иного», тяга к сильным ощущениям и удовольствию становятся причинами ухода в социальные сети, игры, выйти из которых оказывается все сложнее. По статистике, средний возраст людей, которые страдают от Интернет-зависимости, варьируется от 17 до 21 года, причем преимущественно это мужчины. По мнению специалистов, «проведя несколько лет в виртуальной реальности, молодые люди уже не способны органично вписаться в реальную жизнь общества. Они настолько оторваны от нее, что оказываются социальными изгоями, не способными создать полноценную семью» (Прокудин Д.Е., 2013). Стремление «уйти от реальности», как ни парадоксально, оказывается характерным для достаточно благополучного в социально-экономическом отношении общества. Человек, не нуждающийся в выживании, борьбе за свое существование или высокую идею, пребывающий в состоянии материального благополучия и свободы, тем не менее выбирает иную жизнь, полную экстремальных ощущений и накала страстей.

Гедонизм. Экономически высокоразвитое общество имеет своим культурным кодом удовольствие. Современный пользователь

информационных услуг, геймер, член сетевых сообществ – человек эпохи потребления разнообразных благ информационного мира – также стремится к получению гедонистических благ. Удовольствие от общения, самовыражения, эстетическое удовольствие от визуальных образов в игре, наконец, просто ощущение приятного «ничегонеделанья», «убивания времени» в сети, игре, Интернете – все это привлекает современного молодого человека.

Ценностные трансформации в условиях виртуализации жизнедеятельности человека. Виртуализация породила новые феномены, связанные с удовлетворением потребностей человека в удовольствии, наслаждении. Многообразие форм развлечения, небывалый рост рекреационных услуг приводят к гиперразвитию культуры досуга, в том числе, в виртуальных формах (цифровое кино, анимация, электронная литература, компьютерные игры и т.д.). Можно согласиться с Т.В. Гусаковой, что гедонизм выступает своего рода кодом современной культуры, который весьма эффективно воздействует на сознание каждого конкретного индивида и всё общество в целом, трансформируя его в направлении от смысло-нагруженного – к образному-развлекающему восприятию.

Если сравнить динамику ценностных доминант от эпохи классики к модерну, постмодерну и информационному обществу, можно заметить смещение ценностных доминант по следующим направлениям: (таблица Культурные доминанты и эпохи)

Таблица Культурные доминанты и эпохи

<i>Эпоха</i>	Эпоха Просвещения и Рационализма (XVIII-к. XIX вв.)	Эпоха Модерна (конец. XIX-1 пол. XX вв.)	Эпоха Постмодерна (60-е гг. XX – 90 –е гг. XX)	Эпоха Информации (с 90-х гг. XX в – по наст. вр.)
Ценности-коды (универсалии)	Разум, Добродетель, Свобода	Воля, Жизнь, Творчество	Тело Игра, Плюрализм	Гаджеты Удовольствие Программа
Степень элитарности/ массовости	Значительный разрыв между элитарной и массовой культурой	Уменьшение разрыва между элитарной и массовой культурой	Переход к массовой культуре, элитарная культура сочетается в себе обе характеристики	Преобладание массовой культуры над элитарной, вплоть до ее вытеснения
Направленность культуры	Гуманистическая, просветительская,	Отрицающая, Иррациональная	Самоотрицающая, игровая, персонализирующая	Технократическая, Развлекающая, виртуализирующая

	воспитательная	освобождающая от норм и запретов		
<i>Идеал эпохи</i>	Ученый, Просветитель	Нигилист, революционер	Хиппи Бунтарь	Геймер, виртуальный сверх-человек

От эпохи с эпохи происходит постепенное смещение ценностных доминант в направлении от элитарной культуры «образованного меньшинства» к массовой культуре постмодернистского общества, а затем к технократично-гедонистической культуре «общества *перепотребления*», где индивид получил в свободное пользование новый, виртуальный мир.

Человек электронной культуры большую часть жизни проводит в виртуальном пространстве, где он работает, играет, знакомится, общается, любит, достигает признания или наоборот. В этом пространстве личность трансформируется в виртуального героя, созданный им образ для выхода в Сеть, где он живет в чрезвычайно динамичной среде, требующей от него многих усилий, мобилизации незадействованных ранее сил и возможностей. Сфера электронной культуры – своего рода «вторая жизнь», аналог и продолжение реальности, «живой культуры», в которой «человек доинформационный» искал решение своих экзистенциальных проблем: «бытия к смерти», абсурдности, несвободы, одиночества. Современный человек, живущий в некой «виртуальной сансаре», с множеством образов (аватаров), перерождений жизнью и смертей, и сам смещается в мир виртуальных симулякров. Мы становимся сегодня свидетелями нового феномена – виртуализации сознания, когда человек перестает ощущать себя «реальным» - физически и экзистенциально. Он «перенесен «душой и телом» в виртуальность, мир, который остается конструкцией сознания и высоких технологий, но постепенно девальвирует ценности физически реального бытия.

Экзистенциальные аспекты виртуализации жизни человека.

Экзистенция человека, живущего в виртуальном пространстве, имеет существенные отличия от реальности: человек здесь может жить и умирать многократно, выбирать свое присутствие в Сети или отвергнуть его, задать условия своего бытия, создать собственную историю и цели. В определенном смысле условия электронной культуры позволяют находить *новые решения экзистенциальных проблем* человека:

«*Бытие к смерти*»: электронно-цифровая форма бытия становится еще одной версией присутствия в мире, продления своего существования до времени сохранения информации о субъекте. «Быть» для современного человека все чаще означает быть в Сети, иметь свою страницу, сайт, блог и т.д., таким образом, информационная реальность становится новым видом манифестации личности, а, следовательно, преодолением ее конечности;

«*Заброшенность в мир*» как невозможность выбора условий своего рождения и существования: в виртуальной сфере существование определяется

самим субъектом, моделируется им, и этом заключена его возможность самому выбирать условия своей экзистенции;

«Трансценденция в мир»: виртуальность становится возможностью для выхода индивидуальности во внешний мир в небывалых ранее масштабах, когда человек способен обратиться к миллионной аудитории, быть услышанным и понятым. Выход вовне здесь становится выходом в Сеть, соединением с другими виртуально-реальными участниками взаимодействия;

«Я и Другой»: информационное обращение одной личности к другой оказывается реализованным в новых формах многосторонней рефлексии, при которой эпистолярная форма общения и экзистенциальный дневник самоанализа (блог) становятся открытыми для многих;

«Свобода»: электронная форма бытия личности дает человеку новый жизненный мир, моделируемый или выбираемый из множества вариантов им самим. Человек свободен в нем «быть или не быть» (приходя и уходя из Сети по своему желанию), сохранить или изменить себя (свой статус, имя и сущность); принимать или не принимать условия той или иной системы (игры или социальной сети); общаться или быть в одиночестве; придерживаться правил и норм или преступать их.

Виртуальность в экзистенциальном плане привлекает тем, что человек чувствует здесь высшую свободу действий, «безграничные» возможности, недостижимую в мире, где действуют природные, социальные, этические ограничения. Однако виртуальное бытие не обладает реальностью, способствует ли оно при этом решению реальных смысло-жизненных проблем или помогает человеку, по сути, отвлечься от них за иллюзией свободы своего виртуального образа?

Полагаем, что электронная культура дает человеку не только иллюзии, но во многом способствует обретению своей сущности, конструированию собственного мира в условиях неудовлетворенности реальной жизнью «здесь и теперь». Но и в этой новой форме бытия каждый человек индивидуален в поиске и решений, поскольку он может или погрузиться в новый «Das man», стать массой с заданными качествами, или стать творцом и обрести свободу управления информацией, временем, пространством.

Следует отметить, что условия электронной культуры (существование человека в «здесь и теперь»), в которых сегодня происходит обретение его сущности, формирует и *новые экзистенциальные проблемы*, Вызовы, с которыми ему приходится столкнуться впервые:

«Абсурдность отношений «виртуальный Я и виртуальный Другой». По сути, это новая постановка проблемы отношения к Другому, связанная с виртуализацией коммуникации, ухода из нее фактора эмоционально-личностного восприятия, ответственности, искренности и др. В условиях виртуализации коммуникации с каждой из ее сторон взаимодействие превращается в игру, квазиреальность, где каждый осознает, что его партнер «может быть кем угодно», даже машиной, дающей ответы, что делает абсурдной честность, откровенность, доверие.

«Утрата границы реальности» Проблема, связанная с раздвоением сознания человека, живущего в двух мирах. При этом реальным мир становится все менее значимым, а виртуальный, ценность которого возрастает, продолжает оставаться симулякр, оставляя тем самым человека «без основания».

«Виртуальная объективация». Граница между индивидуальным и коллективным в условиях электронной культуры становится все менее прочной. Человек омассовляется в небывалых ранее масштабах, становится частью единого сетевого механизма, осуществляющего свои «опции» подобно многим другим по созданному модератором стандарту.

«Свобода виртуального выбора». Срастание со своим виртуальным героем, техногизация человека приводит к многоальтернативным, плюралистическим моделям поведения, в которых моральные регуляторы заменяются анархией или «инструкциями» и «правилами игры». Нравственный выбор предельно затрудняется и переносится из сферы моральной оценки полностью в сферу личной нравственной самооценки.

«Одиночество в Сети». Проблема утраты межличностного общения, ухода в Интернет-пространство, где каждый существует наедине с техникой. Отчуждение человека от привычных оснований: природы, семьи, школы, друзей, роль которых становится менее значительной, превращая личность в биосоциовиртуальную «монаду».

«Зависимость от виртуального взаимодействия». В условиях информационной среды человек обретает не только новые свободы, но и зависимости, аддикции, главная среди которых – от самой электронной культуры – стремление постоянного присутствия в Сети, боязнь реальности и межличностного общения, потеря интереса к жизни.

Преодоление одиночества, обособленности личной экзистенции связано с возможностью человеческого общения, трансценденцией к Другому, открывающейся через любовь, дружбу, эмпатию, сопереживание и сострадание. Электронная культура создает невиданные ранее возможности для нового глобального типа коммуникации, взаимодействия людей без ограничения пространственных границ. Электронная коммуникация соединила сегодня миллиарды людей, по некоторым оценкам в мировой сети Интернет оказываются более 2 млрд. людей всех стран и континентов. Конечно, это единение не сопоставимо с реальным общением, однако, этим фактом не возможно и даже опасно пренебрегать.

Виртуальное взаимодействие, с одной стороны, решает проблему одиночества человека, сближает его с Другими, позволяет расширить опыт общения. С другой стороны, в реальной сфере человек остается по сути своей одиноким, особенно, если электронное общение оказывается нарушено или остановлено. Утратив потребность реально дружить и любить, испытывая эти чувства лишь посредством симуляции и своего воображения, человек оказывается лишенным важнейших социальных оснований, что усиливает «экзистенциальный вакуум», состояние «одиночества в Сети», стремление «бегства от реальности» вплоть до эскапизма. В Японии для подобных

«беглецов» было придумано название - «хикикомори», это человек, уверенный в том, что весь мир состоит в глобальном заговоре, целью которого является уничтожение именно его. Такие люди замыкаются в себе и всеми способами пытаются уйти от реальности, находясь только в виртуальных отношениях с окружающими посредством Интернет. Усиление феномена «бегства от реальности» показывает, что новые технологические возможности не способствуют решению проблемы межличностных отношений, но могут придать ей новые формы.

Последствия виртуализации образа жизни человека. Виртуализация сферы общения, социального взаимодействия, вероятно, зона наибольшего риска в информационную эпоху, которая способствует изменению сущности личности, сложившихся тысячелетиями форм передачи опыта, традиций, ценностей.

К наиболее значительным последствиям, происходящим под влиянием развития электронной культуры в экзистенциальном и ценностном контекстах, следует отнести:

- формирование у человека ценности нового типа – виртуального существования;
- становление и развитие электронной культуры, способствующей разрешению экзистенциальных проблем личности (смерти, одиночества, несвободы) в виртуальном «здесь бытии»;
- технократизация и виртуализация самого человека, постепенно срастающегося с информационными системами, получая сверх-способности взамен на свободу в экзистенциальном отношении;
- усиливающийся под влиянием виртуализации культуры и человека экзистенциальный вакуум, связанный с утратой границ реальности, виртуализацией сущности человека, теряющего реальную идентичность с социумом (и отдельными его группами) взамен на идентичность с виртуальными группами, образами, техникой;
- снижение роли реальной межличностной коммуникации, являющейся традиционным основанием бытия личности, переход к коммуникации, опосредованной информационным пространством.

Изменения, которые происходят в современной культуре, в сфере бытия человека требуют пристального изучения, поскольку именно от них зависит направленность дальнейшей активности субъекта в природе и обществе, многократно умноженная возможностями высоких технологий.

Что же можно сказать в целом о характере влияния новых технологий на бытие человека и его дальнейшее становление? Современный человек живет в чрезвычайно динамичной среде, требующей от него многих усилий, мобилизации не задействованных ранее сил и возможностей. Высокие технологии предъявляют высокие требования их создателю и потребителю. Это дает возможность реализовать и развить его интеллектуальные и творческие способности, задействовать больший объем памяти (для большей информации), повысить скорость реакций. Как компьютер, человек нуждается в постоянном усовершенствовании – увеличении скорости работы

«процессора», объема оперативной памяти, качества воспроизведения и т.д. Если информатизация соединится с генной инженерией и микрочип вскоре будет внедрен в сознание человека, то граница между ними превратится в условность. Сверхвозможности дают человеку свободу от ограниченности в пространстве и времени, но порождают несвободы нового уровня. Несмотря на значительную свободу от физического труда, человек продолжает работать на пределе возможностей, соперничая с машиной. Его независимость стала причиной автономности, возможность виртуальной коммуникации – условием одиночества, безграничная свобода нравов – утратой глубины чувств.

Перспективы этого роста видятся как в дальнейшей тенденции превращения в «сверхчеловека» с невероятными возможностями в реальном и виртуальном мирах, так и в утрате эмоционально-чувственной сферы, ее сведению к гедонизму и утилитаризму. Человек развивается в направлении дальнейшей рационализации, прагматизации, ослабления его связей с Другим, семьей, реальным окружением, при этом укрепления его виртуальных контактов, погружения в мир собственных интересов. Последствия этих перемен еще предстоит оценить в будущем.

Основные понятия и термины:

Виртуальная сублимация – трансформация нереализованных устремлений личности в реальной сфере в виртуальное пространство (игровое, коммуникационное).

Манипуляция – скрытое управление чужой волей, сознанием и поведением, осуществляемое в антигуманных целях.

Эскапизм – бегство от мира, уход от цивилизации. Эскапизм в информационную эпоху – бегство от реальной культуры, общества, обязательств в виртуальное пространство с целью освобождения, эмоциональной разрядки и др.

Гедонизм – понимание удовольствия как высшего блага и счастья для человека.

Экзистенция – существование, понятие обозначающее бытие человека в мире, предшествующее обретению его сущности, смысла жизни (эссенции).

Трансценденция – в философии экзистенциализма (М. Хайдеггер, К. Ясперс, Э. Левинас, Н. Бердяев) выход индивидуальности в иное, в бытие, на котором мы основаны. В религиозной традиции – выход к Богу и диалог с ним (Ясперс), в этическом контексте, выход к Другому, ответственность за него и отношение с ним (Левинас).

«Бытие к смерти» - понятие в философии Мартина Хайдеггера, одного из главных представителей экзистенциализма, которое показывает, что существование человека (Dasein), имеет целостный, но временный характер, что смерть всегда является личной, неотчуждаемой от человека. Осознание своего предела, невозможность свободы от смерти заставляет осмыслить хрупкость жизни, абсурдность внешних условий и ценность собственной рефлексии.

«Заброшенность» – ключевое понятие в философии экзистенциализма, разработанное в трудах М. Хайдеггера и Ж.П. Сартра, означающее, что человек присутствует в мире не по своему выбору и желанию, а в силу слепой случайности, но будучи одиноким и заброшенным в мир, он должен наполнить ее смыслом.

Другой - в контексте экзистенциального подхода, представленного работами Э. Гуссерля, М. Хайдеггера, Г. Марселя, С.Л. Франка, Г.Г. Шпета, Ж.-П. Сартра, М. Мерло-Понти, Х. Ортеги-и-Гассета, принято понимать под Другим межличностное, или социальное, общение, другого человека. Для человека, заброшенного в мир, живущего в состоянии одиночества и невозможности избежать смерти, Другой может стать формой обретения ценности внешнего мира, преодоления своей автономности.

Свобода – важнейшее понятие в философии экзистенциализма, понимаемое как неотъемлемая черта существования человека, «обреченного» или «осужденного» на выбор собственного пути.

Объективация – процесс подчинения индивидуальности массе, внешним объектам и потребностям, навязанным индивиду природой и социумом.

Абсурд – понятие в философии А. Камю, характеризующее бессмысленность, иррациональность и нелепость бытия, в котором оказался человек при рождении, «заброшенности» в мир. Абсурдность проявляется в скуке, чуждости миру, одиночестве, растерянности, отчаянии. Противостоять абсурду также абсурдно (Камю «Миф о Сизифе: Эссе об абсурде»), однако, в этом бунте проявляется свобода человека, его противостояние объективации, поглощению его индивидуальности всеобщим. По К. Ясперсу, абсурд наиболее ярко ощущается человеком в «пограничных ситуациях», на грани жизни и смерти, перед страхом за себя или близких, когда происходит переоценка всех ценностей.

Литература:

1. Christopher Thomas, Amit Sheth. Web Wisdom: An essay on how Web 2.0 and Semantic Web can foster a global knowledge society. Computers in Human Behavior 2011, Volume 27, Issue 4, July, Pages 1285-1293.
2. Erving Goffman: Theorizing the Self in the Age of Advanced Consumer Capitalism Journal for the Theory of Social Behavior Article first published online: 26.03.2014.
3. Kornhuber J., Zenses E.-M., Lenz B., Stoessel C. (2013) Low 2D:4D Values Are Associated with Video Game Addiction. PLoS ONE 8(11): e79539. doi:10.1371/journal.pone.0079539 (дата доступа 27.12.2013).
4. Michal Dolev-Cohen, Azy Barak: Adolescents' use of Instant Messaging as a means of emotional relief. Computers in Human Behavior 29(1): 58-63 (2013).
5. Камю А. Миф о Сизифе: эссе об Абсурде // Сумерки Богов. М.: Политиздат 1990.

6. Левинас, Э. Путь к Другому / Пер. Е. Бахтиной. — СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского университета, 2007.
7. Носов, Н. А. Виртуальная реальность // Вопросы философии. М.: Наука, 1999. № 10. С. 152 - 164.
8. Прокудин Д.Е. Проблемы социокультурной адаптации в пространстве компьютерных игр // Информационное общество. — 2013. — № 5, с.30-34.
9. Сартр Ж.П. Экзистенциализм – это гуманизм // Сумерки Богов. М.: Политиздат 1990.
10. Хайдеггер, М. Время и бытие. Статьи и выступления, сост., пер. и комм. В.В. Бибихина. М., 1993.
11. Хайдеггер, М. Разговор на проселочной дороге: избр. статьи позднего периода творчества. М., 1991.
12. Ясперс К. Соч. В 3 томах. Философия. Книга 1. Философское ориентирование в мире; Философия. Книга 2. Просветление экзистенции; Философия. Книга 3. Метафизика / Пер. с нем. А. К. Судакова — М.: Канон+РООИ «Реабилитация», 2012.

Тема 12. Медиакультура в информационную эпоху

Медиаасфера и медиакультура. Формирование современной медиакультуры сегодня мы воспринимаем как данность, свершившийся факт, в то время как это непрерывный процесс, где с высокой скоростью происходит рождение новых культурных явлений и форм, подпадающих под это общее определение. Медиаасфера включает разнородные явления, такие как реальные и электронные СМИ, Интернет, социальные сети, форумы и многое другое, что выступает посредником между людьми в передаче информации. Современные медиа при этом оказываются сферой, на которую в свою очередь оказали влияние такие факторы, как развитие информационных технологий, электронной культуры, особенности общества потребления и услуг, укрепление и расширение прав человека и т.д. Медиакультура, как подвижный феномен в подвижной среде, испытывает влияние эпохи и в свою очередь сама становится источником новых возможностей и вызовов человеку. В связи с этим возникает необходимость изучения взаимовлияния таких важных явлений информационного мира, как электронная культура и медиакультура, выявление форм их взаимодействия. Понимание места и особенности медиакультуры позволит показать, какое влияние она оказывает сегодня на формирование мировоззрения человека и его систему ценностей.

Целью нашей темы выступает аксиологический анализ медиакультуры и стремление дать общую характеристику ценностям человека, формирующимся в ее условиях. Сразу уточним, что речь пойдет о философском, а не социологическом анализе ценностей, что позволит выявить их сущность и формы проявления, смыслы и значимость для культуры в целом. В связи с этим источниками для нас выступят философские теории медиа (от М. Маклюэна до современной медиафилософии), исследования в сфере ценностей и информационной культуры в целом.

На основе экзистенциально-аксиологического анализа мы представим анализ ценностей человека, связанных с влиянием информационных и медийных технологий на человека. Это позволит показать, насколько современная личность свободна или зависима от информационной медиареальности, как изменяется ее мировоззрение и рациональность.

В методологическом отношении следует отметить две значительные группы источников, которые оказывают влияние на данную проблему, а именно: теории информационного общества, электронной культуры, а также и теории в области философии медиакультуры.

Прежде всего отметим, что исследования вопросов развития информационной культуры стали определяющим мегатрендом в современной науке в целом и в социогуманитарной сфере в том числе.

Изучению проблемы медиа было посвящено значительное количество исследований последних 50-ти лет, что привело к формированию новых областей знания, теорий, понятий и категорий. Среди значимых исследователей проблем медиакультуры также следует отметить М. Маклюэна, М. Кастельса, а также К. Вульфа, Д. де Керкхова, М.С. Контреру, З. Крэммер,

Р. Марграйтера, Д. Мерша, С. Мюнкера, М.Б.Н. Хансена, Л. Энгелля, В.В. Савчука, разрабатывающих социокультурные, философские гуманитарные, этические, эстетические и междисциплинарные аспекты изучения медиасферы.

Современные исследователи едины в том, что в условиях развития электронной культуры информационные технологии становятся фактором развития социальной среды, жизненного мира человека, а средства связи или медиа превращаются в модераторов мышления и мировоззрения. Медиа, по словам М. Маклюэна, это фон и среда обитания современного человека. В ней он сам становится медийным, пропуская через себя потоки сообщений, данных, различных сведений и фактов. Он полагал, что медиасреда охватывает все артефакты, исключая, пожалуй, лишь природные объекты (Маклюэн, 1992). В условиях информационной эпохи медиафон, во многом незаметный ранее, становится все более явным, объявляющим свое присутствие и влияние. Маклюэн подчеркивал три важнейших свойства медиасреды: эмерджентность, незаметность и перманентную изменчивость. Медиа порождают энергию небывалого масштаба, формирующую смыслы и образы, структуры и паттерны, идеи и ценности. В современных технологических условиях медиакультура постоянно изменяется и принимает новые формы (блоги, сети, чаты, форумы и прочее). Медиа становятся не только фоном, но и как полагает исследователь проблем медиафилософии В. Савчук, медиа становятся нами, изменяя наше сознание и рациональность (Савчук, 2013). Вслед за этими исследователями можно констатировать, что медиа становятся источником культурного кодирования, моделирования сознания, играют ключевую роль в формировании особого типа рациональности и ценностных ориентиров человека.

Прежде всего следует остановиться на изучении общего фона, в условиях которого происходило развитие медиакультуры. Бурный рост информационных технологий начинается в конце XX века, что привело к формированию информационного технологического уклада, в котором коммуникация и передача информации стали играть первостепенную роль. Этому сопутствовало развитие постмодернизма, который выступил своего рода философией эпохи форсированного персонализма и плюрализма. Парадигмальным становится постнеклассический тип мышления и познания, связанный с множественностью вариантов достижения истины, плюрализмом форм и методов познания, установкой на неопределенность и открытость сложных систем как объектов познания. В западной культуре созвучно этому утверждается постмодернистская интерпретация знания, позволяющая каждому субъекту иметь собственную истину как точку зрения, трактовать законы мироздания как игру, отказаться от поисков смысла и наслаждаться ощущениями, поставить собственное Я выше всех научных теорий и политических идеологий. За три последних десятилетия прошлого века эти проекты и умонастроения успели пережить свои взлеты и падения. В этот период мир вступил в информационную эру, внесшую свои коррективы в

познавательные и повседневные практики, однако ориентир на плюрализм и персонализм по-прежнему остался определяющим в системе ценностей эпохи.

В условиях информационной эпохи, с начала XXI века активно формируется новый тип культуры, связанный с появлением цифровых объектов – электронной культуры, E-Culture (подробнее об этом см. выше). Первые шаги в ее исследовании были связаны с пониманием E-Culture как формы сохранения культурного наследия (Ronchi, 2009), в современной трактовке ее область значительно расширилась.

Электронная по форме и сути культура является продолжением, развитием «реальной», ставшей сегодня (чтобы сохранить свою ценность и конкурентность) электронной в технологическом выражении. Медиакультура становится в условиях информационной эпохи продолжением развития электронной культуры и существует в многообразных формах коммуникации и передачи информации, прежде всего это Цифровые массмедиа (E-mass media), интернет и социальные сети.

Медиакультура в условиях, когда информационные технологии оказываются общедоступными и имеют глобальный охват, становится источником наибольшего влияния на человека, кодирования и моделирования его мировоззрения, ценностных ориентиров, устремлений, идеалов и стереотипов поведения. Медиакультура оказывается сферой электронной коммуникации, которая, несмотря на виртуальную форму, имеет реальное воздействие на человека с первых лет его жизни. Поскольку даже ребенок сегодня погружен в информационную культуру, то важнейшим модератором его первых образов и ценностных установок оказывается не только и не столько семья и окружающие реальные люди, сколько медийные персонажи, герои, вызывающие сильную эмоциональную реакцию и яркое визуальное воздействие. Визуальная медиакультура, в которой формируется современный человек, является проявлением электронной культуры в технологическом отношении, что же касается ее смыслов и ориентиров, то они во многом связаны с современной постнеклассической эпохой, которой присущ культ свободы, личности, плюрализма, потребления и др.

Ценности человека и общества в мире медиакультуры. Ключевой онтологической ценностью человека в условиях информационной эпохи во многом остается Свобода, которая в новых условиях становится **«свободой от»** манипуляции, управления, основанного на отсутствии доступа к достоверной информации, а также **«свободой для»** получения человеком возможностей самому создавать информацию, быть ее источником в глобальном масштабе, выбирать в потоке поступающей информации значимое для себя. Электронно-медийная сфера открывает современному человеку ранее не доступные информационные источники, дает новые инструменты для творчества, в результате чего реализация творческих идей и исследовательских проектов становится как никогда доступной и результативной. Свобода в контексте медиакультуры – это прежде всего свобода доступа к достоверной и полной информации, которая освобождает человека от внешних манипуляций и собственных ошибок. Ценность

свободного доступа к информации подтверждается в стратегиях и рекомендациях для развития информационного общества, принимаемых на международном уровне (ЮНЕСКО) и уровне государств (например, в РФ в настоящее время действует Стратегия развития информационного общества до 2020 года). И если в развитых странах эти показатели стремятся к 100%, то в странах Африки имеет место значительное отставание, преодоление которого есть приоритет социального и информационного развития. При этом, если в культурах индивидуалистического типа (следуя теории Хофстеде) ценность свободы имела как экзистенциальный, так и социально-политический контекст, в новых условиях она дополняется свободой информационной (Hofstede, 1991). В культурах коллективистского типа ценность свободы имеет высокий статус в экзистенциальном и этическом плане, но не выражена в социальном и политическом. Ценность свободы доступа к информации или ее созданию здесь актуальная проблема, поскольку в реальности имеет место цензура и контроль над информацией со стороны государства. Например, в Китае и в ряде других стран действует цензура в отношении Интернет-контента сайтов, социальных сетей, мессенджеров, в Иране, Кубе, Северной Корее блокируются все мессенджеры, социальные сети и Интернет-контент сайтов, во Вьетнаме был запрещен Facebook, ряд запретов на доступ к Интернет-ресурсам и сетям имеют Пакистан, Таджикистан, Судан, Сирия и др. В России в настоящее время имеет место свободный доступ в мировой сети, хотя правовая цензура и определенный контроль за информацией в Сети имеет место. В странах, где социально-политическая и правовая свобода не являлась ценностью культуры и личности, ценность свободы информационной пока остается не вполне реализованной, однако ее актуальность как устремления и идеала формируется с высокой скоростью.

Важнейшей антропологической ценностью современной медиакультуры выступает ценность Личности, персонализм, приоритет индивидуального над социальным. Личные чувства, переживания, значимые и малозначительные события и мысли преподносятся, благодаря социальным сетям, Интернет-коммуникации, наравне с событиями мирового масштаба. Личность, с одной стороны, утверждает свои права – право на свободу слова и свободу печати (в том числе электронной), а с другой, становится предельно обособленной, даже автономной, несмотря на виртуальную связь всех со всеми. Человек воспитывается медиакulturой как избранный, особенный, уникальный и достойный особого внимания. В наиболее крайних формах выражения персонализм переходит в эгоцентризм, нарциссизм, когда сверхценность Я может стать девиантной, патологической.

Важной когнитивной ценностью человека становится собственный опыт, связанный с уверенностью в возможности получения знаний самостоятельно. «Точка зрения» становится ценнее истины, частное мнение дороже накопленных книжных знаний и фактов. Однако плюрализм мнений и позиций не означает, что они являются результатом рациональной рефлексии. Скорее имеет место когнитивный парадокс, личность стремится к собственной оригинальности суждений, которые, по сути, оказываются суммой

полученных из разных источников компиляций. В эпоху медиакультуры формируется особый тип мышления и познания, основанный на доминирующей роли информационных посредников, при котором формируемые образы и идеи становятся не продуктом собственной познавательной активности или присвоением выработанных другой личностью знаний, а результатом получения информации, принимаемой без рефлексии, созданной абстрактным (надындивидуальным) субъектом или анонимным программистом. Но если информация поглощается субъектом без рефлексии и критической переработки, не проходит процедуры проверки на логику и аргументацию, является ли это рациональной практикой? На первый взгляд, нет, скорее, это больше похоже на иррациональный стиль мышления, в основе которого лежит вера, доверие авторитету, цитирование источника, аргументация через прецедент и т.п. В этом случае мы можем говорить о псевдорелигиозности или мифологичности современной культуры и мышления, формируемых медиа и E-culture. Однако для религиозного и мифологического сознания принимаемая на веру информация является сверхзначимой и приобретает ценность в силу его высшего трансцендентного происхождения. В условиях информационного медиафона человек получает потоки информации, которая не обретает статуса ценной, поскольку постоянно изменяется, с одной стороны, а также потому, что ее источник не обладает сакральным статусом. В связи с этим субъект вынужден принимать решение о значимости или незначительности информации самостоятельно, исходя из возможностей и потребностей личности, ее индивидуальности и выбора. Человек «осужден быть свободным», полагал Жан-Поль Сартр, и мы вынуждены сегодня добавить: в том числе и в информационном выборе. Выбор может заключаться в отрицании рефлексии и впитывании поступающей информации подобно губке. Это путь, описанный в экзистенциализме как объективация, в условиях современного мира проявляющаяся в форме виртуально-сетевого коллективного образа жизни и восприятия реальности. Рациональность субъекта как элемента сетевого объективированного социума смещается в сторону стандартизации, упрощения процесса обоснования, сводя все модели мышления к типовым Вызовам и Ответам.

Важнейшая особенность информации, передаваемой современными медиа, в отличие от медиа классической эпохи, преимущественно печатных, вербальных, состоит в ее визуальной форме. Преобладание визуальной формы над смыслом и содержанием становится одной из специфических ценностей, порожденных эпохой медийной и электронной культуры. Без эстетического, визуального выражения, моделирования, симуляции уже не обходится передача и научной, и частной информации. Формы визуализации смыслов востребованы всеми социальными и профессиональными группами. Общение словами заменено обменом образами, картинками, имитирующими чувства, эмоции, однако упрощающими их до элементарного уровня. Богатство и сложность технологического оформления визуальных форм не делает их сложнее по смыслу и содержанию. Напротив, моделирование виртуальных

образов преследует цель вызвать наиболее сильное эмоциональное переживание у реципиента, а также упростить запоминание и восприятие. Визуализация тесно связана с эстетизацией повседневности. Если применить понятия С. Кьеркегора, то «эстетик» окончательно победил «этика». Культ удовольствия, в том числе от красоты и чувственности, получает небывалый размах благодаря информационным технологиям. В медиасфере это выражается в стремлении к тому, чтобы вызвать у человека сильные эмоции, привлечь его внимание через чувства удовольствия или страха. Душено-нравственные переживания вытесняются как ведущие человека к стрессу, затрудняющие и без того сложную жизнь. Гедонизм отличает современного субъекта от «классического», ориентированного на служение, труд или исполнение долга. Современный человек убежден, что он существует для отдыха, удовольствия, наслаждения, и если он не испытывает их, то следует это немедленно исправить. Жизнь современного человека уже не мыслима без разнообразных благ и удовольствий, это своего рода «фестивальная» культура, ориентированная на вечный праздник. Медиакультура направляет человеку свой главный посыл – быть успешным и наслаждаться жизнью. Визуализация и гедонизм в новых условиях дополняют друг друга. Вероятно, Ф. Ницше оказался бы доволен тем, что аполлонический тип культуры выработался и уступил свое место дионисийскому, раскрепощающему чувственность и дающему радость от жизни взамен строго познания ее истин.

При этом имеет место еще одна существенная черта современной медиакультуры – прагматизм и утилитаризм. Современные медиатехнологии, от развлекательных до обучающих и научных, подчинены практическим или коммерческим целям. Медиакультура характерна для эпохи консьюмеризма, потребления и перепотребления. Общество служит парадигме продажи разнообразных услуг и товаров, которые являются зачастую избыточными для человека, и для того чтобы убедить его в необходимости их приобретения, требуются «высокие технологии» управления сознанием и поведением человека. André Jansson отмечал взаимосвязь между медиакulturой и развитием общества потребления, указав в качестве важного фактора их сближения визуальный характер медиа (Jansson, 2002). Медиа играют в этом решающую роль, выполняя в том числе и коммерческие задачи.

Ключевой ценностью эпохи медиа становится электронная коммуникация, постоянная передача эмоций, идей, образов, наполняющих жизненный мир человека. Об этом ярко свидетельствует развитие такого массового феномена, как социальные сети, дополнившие реальное общение человека дистанционными возможностями. С каждым годом число пользователей социальных сетей увеличивается. Исследование Фонда общественного мнения (ФОМ) 2016 года показывает: 87% россиян являются пользователями различных соцсетей, при этом 37% по несколько раз в день заходят в сеть для общения или получения информации. Это свидетельствует о том, что в обществе формируется своего рода потребность в получении и передаче информации, постоянном виртуальном общении. При этом трендом информационной эпохи становится постепенное вытеснение реальной

коммуникации – виртуальным взаимодействием, которое моделируется самим человеком и требует от него меньше ответственности и эмпатии.

Чертами виртуальной коммуникации становится глобальность, стирание статусных, пространственных, языковых границ. В то же время ее отличает монологичность, односторонность, стремление говорить, но не слушать. Медиа становятся для человека главным способом проявления себя в мире. Такая коммуникация служит скорее не трансценденцией, выходом к Другому, а манифестацией себя и формой получения удовольствия от внимания к своему Я, росту собственной общественной оценки. Виртуальную коммуникацию также отличает нарциссизм, повышенное внимание к самому себе, собственным потребностям и интересам, которые сразу же становятся всеобщим достоянием, потребность в массовой аудитории для трансляции своих мыслей и чувств. Для нее характерен стиль общения как самоцели: подавляющая по объему часть информации не несет качественно нового содержания, общение становится формой удовольствия, развлечения или поиском новых знакомых, клиентов, покупателей. В процессе виртуальной коммуникации медиа выступают не просто посредниками, но и полноправными участниками процесса общения, обретают свой способ подачи информации, характер интерпретации, форму визуализации и др. Коммуникация посредством электронных медиа становится массовым обменом информацией, уподобляя человека передающему устройству, самому становящемуся медиатором единой Сети.

Таким образом, мы можем сделать следующие выводы:

- Медиа в информационную эпоху становятся формой экзистенции человека (он сам становится медийным), модератором его восприятия и мышления. Одновременно с этим медиа выступают формой трансценденции личности в мир и манифестации своего Я для Другого.
- Современная медиакультура способствует утверждению одной из важнейших ценностей человека – свободы, которая обретает новые формы, прежде всего связанные со свободным доступом к информации. Получение информации становится относительной ценностью, в то время как сама возможность получать ее посредством медиа – абсолютной.
- Современная эпоха тесно связана с ценностью личности и персонализмом, которые благодаря медиасфере становятся транслируемыми от индивидуалистических культур к коллективистским.
- Ценности в эпоху медиакультуры смещаются в направлении таких ориентиров, как визуализация, гедонизация, прагматизация. Однако кризис рациональности как критической и творческой активности разума не является тотальным.
- Переход от вербального восприятия информации к символическому, визуальному способствует, с одной стороны, упрощению ее значений и смыслов, а с другой, усиливает эмоциональность, расширяет диапазон

чувственных переживаний. В мировоззрении ослабляется роль интеллектуально-критического фактора и усиливается роль эмоционально-чувственного.

- Виртуальная коммуникация, посредством электронных медиа, становится важнейшей ценностью и фактором социализации современного человека, его адаптации к информационному пространству, постепенно обретая статус потребности и зависимости. При этом значительная ее часть является не спонтанной, а управляемой, связанной с решением экономических целей.

Основные понятия и термины:

Медиакультура – в условиях информационной эпохи форма проявления и развития электронной культуры, которая существует в многообразных формах коммуникации и передачи информации, прежде всего это Цифровые массмедиа (E-mass media), Интернет и социальные сети.

Медиа – совокупность средств массовой информации и коммуникации.

Эмерджентность – свойство систем, связанное с появлением новых свойств и качеств, не присущих элементам, входящих в состав системы.

Постмодернизм – философское течение, возникшее в 60-80-х годах XX века в Западной Европе, направленное против идей и ценностей культуры Модерна (Нового Времени), обвиняя их в интеллектуальной и нравственной несостоятельности. Постмодернизм отличает крайний нигилизм и релятивизм, отрицание возможности создания единых научных и философских теорий, детерминизм, идею прогресса, рационализма в познании. Основные категории в постмодернизме – «случай», «игра», «ирония», «анархия», «неопределенность», «деконструкция» и т.п. Представителями этого направления культуры и философии являются Ж. Делез, Ф. Гваттари, Ж. Деррида, М. Фуко, Ю. Кристева, Ж. Лиотар, У. Эко и др.

Литература:

1. Baeva L.V. (2012). Existential Axiology. Culture. International Journal of Philosophy of Culture and Axiology, 1 (9), 73-85.
2. Baier K. (1973). Concept of Value. Value Theory in Philosophy and Social Science. N.Y.: Gordon and Breach.
3. Bignell Jonathan. Postmodern Media Culture. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2000.
4. Brumbaugh R.S. (1972). Changes of Value Order and Choices in Time. Value and Valuation. Axiological Studies in Honor of Robert S. Hartman. The University of Tennessee. Press Knoxville.
5. Castells M. (1997). The End of the Millennium, the Information Age: Economy, Society and Culture, vol. 3. Cambridge, MA: Oxford, UK. Blackwell.

6. Giddens A. (1995). *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Cambridge University Press.
7. Haddon L. (2004). *Information and Communication Technologies in Everyday Life: A Concise Introduction and Research Guide*. Oxford: Berg Publishers.
8. Heller P. B. (2012) *Technoethics: The Dilemma of Doing the Right Moral Thing in Technology Applications*. *International Journal of Technoethics*, 3(1), 14-27.
9. Hofstede Geert H. (1991) *Cultures and Organizations: Software of the Mind*. London: McGraw-Hill.
10. Jansson A. *The Mediatization of Consumption: Towards an Analytical Framework of Image Culture*. *Journal of Consumer Culture* 2, no. 1 (2002): 5-31.
11. Masuda Y. (1983). *The Information Society as Post-Industrial Society*. Washinton: D. C.
12. McLean A. (2011). *Ethical frontiers of ICT and olders: cultural, pragmatic and ethical issues*. *Ethics and Information Technology*, 13 (4), 313-326.
13. McLuhan H.M., McLuhan E. *Laws of Media: The New Science*; University of Toronto Press, 1992
14. Rogerson S. (1998). *Social Values in the Information Society*. In: *FTI Annual Report*, Forum of Information Technology, Milan, Italy.

Заключение

Информационная эпоха, начавшая с последней четверти XX века, во многом оправдала свои надежды, в чем-то оказалась за пределами ожиданий ученых. Пределы информационного социума расширились во всех областях и кластерах, коммуникационные системы связали весь мир в единое социально-цифровое пространство. Однако идеал «общества знаний» так и не был реализован, возникли новые социальные риски и угрозы: кибертерроризм, вирусные атаки, социальные аддикции и др. Появились принципиально новые феномены: Big data, блокчейн, дополненная реальность, Интернет вещей, Интернет людей и многое другое. Активно развиваются электронная культура, коммуникация, образование, экономика, происходит цифровизация всех сторон жизнедеятельности современного социума. При этом обозначаются новые явления, требующие пристального внимания и изучения, возникают рискогенные процессы, связанные с угрозами безопасности человека в информационной среде.

Данное пособие не исчерпывает круг поставленных проблем, поскольку каждая из них может быть представлена в своем развитии. Мы предлагаем нашим читателям, активно вступая в информационное пространство, действовать в нем осознанно, с пониманием ответственности за «цифровой след», оставленный за собой и соблюдая принципы информационной этики и нормы права. В дальнейшем мы продолжим изучение новых феноменов информационного мира, в котором технологические изменения являются самым активным фактором развития общества.

Литература и источники

1. Baeva L.V. E-culture / Encyclopedia of Information Science and Technology, Third Edition (10 Volumes) Ed. Mehdi Khosrow-Pour (Information Resources Management Association, USA), 2014, I-Global, p. 6847-6854.
2. Bignell Jonathan. Postmodern Media Culture. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2000.
3. Brey P. The ethics of representation and action in virtual reality. Ethics and Information technology, 1999. vol. 1, pp. 5-14.
4. Chang C.L. The effect of an information ethics course on the information ethics values of students – A Chinese guanxi culture perspective. Computers in Human Behavior, 2011. 27, 2028-2038.
5. Clynes Manfred E., Nathan S. Kline Cyborgs and Space. Astronautics (September), 1960. 26-27, 74-76.
6. Converging Technologies for Improving Human Performance. Nanotechnology, Biotechnology, Information Technology and Cognitive Science. NSF/DOC-sponsored report. Ed. by M. Roco and W. Bainbridge. Dordrecht: Kluwer Acad. Publ., 2003.
7. Cybernetics and the Philosophy of Mind / Sayre K. – Hoboken: Taylor and Francis, 2014: Routledge Library Editions: Philosophy of Mind.
8. Duff A. The Normative Crisis of the Information Society. Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 2008, 2(1), article 3. – URL:
9. Ethical code of Information society. 36 general conference of UNESCO. – URL: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002126/212696e.pdf> (5.01.2018)
10. Floridi L. Information Ethics: On the Philosophical Foundations of Computer Ethics, Ethics and Information Technology, 1999, 1 (1), 37-56.
11. Giddens A. (1995). The Consequences of Modernity. Cambridge: Cambridge University Press.
12. Gilbert R. L., Murphy N. A. & Ávalos C. M. Communication Patterns and Satisfaction Levels in Three-Dimensional Versus Real-Life Intimate Relationships. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. October 2011, 14(10), 585-589.
13. Haddon L. (2004). Information and Communication Technologies in Everyday Life: A Concise Introduction and Research Guide. Oxford: Berg Publishers.
14. Haraway Donna. A Cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century, in simians, cyborgs and women: the reinvention of nature. New York; Routledge, 1999, p. 149-181.
15. Hartley R.V.L. Transmission of Information. Bell System Technical Journal, 1928. № 7. P. 335-363.
16. Heller P.B. (2012) Technoethics: The Dilemma of Doing the Right Moral Thing in Technology Applications. International Journal of Technoethics, 3(1), 14-27.

17. Hofstede Geert H. (1991) *Cultures and Organizations: Software of the Mind*. London: McGraw-Hill.
18. Jansson A. The Mediatization of Consumption: Towards an Analytical Framework of Image Culture. *Journal of Consumer Culture* 2, no. 1 (2002): 5-31.
19. King A.L.S., Valença A.M., Silva A.C.O., Baczynski T., Carvalho M.R., Nardi A.E. Nomophobia: Dependency on virtual environments or social phobia? *Computers in Human Behavior*. 2013. 29, 140-144.
20. Kurzweil Ray, *How to Create a Mind: The Secret of Human Thought Revealed*, New York: Viking Books, 2012.
21. Kornhuber J, Zenses E-M, Lenz B, Stoessel C, Bouna-Pyrrou P, et al. (2013) Low 2D:4D Values Are Associated with Video Game Addiction. *PLoS ONE* 8(11): e79539. doi:10.1371/journal.pone.0079539 (дата доступа 27.12.2013)
22. Marciniak M., Klichowski M. The paradox of commodification of the body in the society of consumption and cyborgization. *Studia Edukacyjne* 2013, Vol. 29, 153-167.
23. McLean A. (2011). Ethical frontiers of ICT and elders: cultural, pragmatic and ethical issues. *Ethics and Information Technology*, 13 (4), 313-326.
24. McLuhan H.M., McLuhan E. *Laws of Media: The New Science*; University of Toronto Press, 1992.
25. Dolev-Cohen M., Barak A. Adolescents' use of Instant Messaging as a means of emotional relief. *Computers in Human Behavior* 29(1): 58-63 (2013)
26. Ott M., Pozzi F. Towards a new era for Cultural Heritage Education: Discussing the role of ICT. *Computers in Human Behavior* 2011. № 27. P.1365-1371.
27. *Programming of life* / Johnson D. E. Sylacauga, Ala.: Big Mac Publishers, 2010. 127 p.
28. Rogerson, S. (1998). *Social Values in the Information Society*. In: FTI Annual Report, Forum of Information Technology, Milan, Italy.
29. Ronchi A. M. *E-Culture*. New York: Springer-Verlag, LLC, 2009.
30. Sandvik, K. The Player, the Controller and the amazing Avatar: Extending the human body into virtual environments' Paper presented at, København, Denmark.
31. Stebbing T. *A Cybernetic View of Biological Growth*: Cambridge University Press, 2010.
32. Weizenbaum Josef. *Computer Power and Human Reason: From Judgement to Calculation*. San Francisco: Freeman, 1976.
33. Whitehead N., Wesc M. Human No More: Digital Subjectivities, Unhuman Subjects, and the End of Anthropology. h, eds. Boulder: University Press of Colorado. 2012, Pp. 177-198.
34. Wiener Norbert. *The Human Use of Human Beings*. *Cybernetics and Society*. London: Free Assoc. Books, 1989 (первая публикация в 1950 году)

35. Zhou L., Ding L., Finin T. How is the Semantic Web evolving? A dynamic social network perspective. *Computers in Human Behavior*. 2011, vol. 27, iss. 4, pp. 1294-1302.
36. Абдеев Р.Ф. *Философия информационной цивилизации*. – М.: Дело, 1994.
37. Абдулов А.Н, Кулькин А.М. *Контурь информациионного общества*. – М.: ИНИОН, 2005.
38. Адорно Т. *Негативная диалектика*. – М.: Научный мир, 2003. – 374 с.
39. Алексеева И.Ю., Аршинов В.И., Чеклецов В.В. «Технолюди» против «постлюдей»: НБИКС-революция и будущее человека // *Вопросы философии*. – 2013. – № 3. – С. 12-21.
40. Баева Л.В. *Информационная эпоха: метаморфозы классических ценностей: монография*. – Астрахань, 2008.
41. Баева Л.В. *Электронная культура: опыт философского анализа* // *Вопросы философии*. – 2013. – № 5. – С. 75-83.
42. Барышников П.Н. *Типология бессмертия в теоретическом поле французского трансгуманизма* // *Философские проблемы информациионных технологий и киберпространства*. – №1. – 2014. – С. 98-127.
43. Батов В.И., Муромцев В.В., Муромцева А.В. *Виртуальная коммуникация как феномен культуры / Философские науки*. – М.: Высшая школа, 2008. – №7. – С. 99-107.
44. Белл Д. *Наступление постиндустриального общества. Опыт социального прогноза*. – М.: Экзамен, 1999.
45. Белл Д. *Социальные рамки информациионного общества / Белл Д. Новая технократическая волна на Западе*. – М.: Прогресс, 1986. – С. 330-342.
46. Белл Д. *Грядущее постиндустриальное общество*. – М., 1999.
47. Бжезинский З. *Великая шахматная доска. Господство Америки и его геостратегические императивы*. – М.: Международные отношения, 2000.
48. Бибихин В.В. *Новый Ренессанс*. – М.: Наука; Прогресс-Традиция, 1998.
49. Бодрийяр Ж. *Общество потребления*. – М.: Академический Проект, 2006.
50. Бодрийяр Ж. *Символический обмен и смерть*. – М.: Добросвет, 2011.
51. Бодрийяр Ж. *Симулякры и симуляции / Философия эпохи постмодерна*. – М.: Красико-принт, 1996.
52. Варганова Е. *Информационное Общество и СМИ Финляндии в европейской перспективе*. – М.: МГУ, 1999.
53. Вершинская О.Н. *Информационное общество в России как проблема социально-политического выбора и общественной инициативы / Мир России*. – М., 2003.
54. Воронина Т. П. *Информационное общество: сущность, черты, проблемы*. М., 1995. 111 с.
55. Глинчикова А. *Россия и информациионное общество*. – М.: АСТ, 2002. – С. 32.

56. Глобальная программа кибербезопасности МСЭ. – URL: <http://www.itu.int/en/action/cybersecurity/Pages/gca.aspx>
57. Гусакова, Т.Ф. Современный социум: искушение гедонизмом // Вестник Тюменского государственного университета. 2009. № 5. С. 221 - 224.
58. Дабагян А.В. Человек, его сознание и культура в паутине электронно-цифровых сетей. – Харьков: Торсинг, 2003.
59. Дайзард У. Наступление информационного века. – М., 2000.
60. Декларация Бишкекско-Московской конференции по информационному обществу. – URL: http://www.un.org/ru/events/pastevents/pdf/bish_declaration_wsis.pdf
61. Декларация принципов Построение информационного общества – глобальная задача в новом тысячелетии (2003). – URL: http://www.un.org/ru/events/pastevents/pdf/dec_wsis.pdf
62. Дракер П. Посткапиталистическое общество. – СПб., 1999.
63. Дубровский Д.И. Информация, сознание, мозг. – М.: Высшая школа, 1980.
64. Дубровский Д.И. Новая реальность: человек и компьютер // Полигнозис. – 2003. – № 3.
65. Еляков А.Д. Благо и зло: жгучий парадокс Интернет // Философия и общество. – № 2, апрель – июнь 2011. – С. 58-76.
66. Жданов Г.Б. Информация и сознание // Вопросы философии. – М.: Наука, 2000. – № 11. – С. 97-104.
67. Засурский Я.Н. К мобильному обществу: утопии и реальность. – М.: МГУ, 2009.
68. Зотов А.А. Массовая коммуникация в формировании социокультурного пространства // Социологические исследования. – 2000. – № 7. – С. 73-82.
69. Иванов Д.В. Виртуализация общества. – СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. – 96 с.
70. Иванов Д. Общество как виртуальная реальность / Информационное общество. – М.: АСТ, 2004.
71. Иноземцев В.Л. За пределами экономического общества. – М.: Academia, 1998.
72. Иноземцев В.Л. Расколота цивилизация: Наличествующие предпосылки и возможные последствия постэкономической революции / В. Л. Иноземцев. – М.: Academia : Наука, 1999. - 703 с.
73. Иноземцев В.Л. Пределы «догоняющего» развития / В. Л. Иноземцев. – М.: Экономика, 2000. – 294 с.
74. Иноземцев В.Л. Современное постиндустриальное общество: природа, противоречия, перспективы : Учеб. пособие для студентов экон. направлений и специальностей / В. Л. Иноземцев. – М.: Логос, 2000. – 302 с.
75. Информационная эпоха: вызовы человеку / Под ред. И.Ю. Алексеевой и А.Ю. Сидорова. – М.: РОССПЭН, 2010. – С. 209-230.

76. Информационное общество // Новейший философский словарь / Сост. и гл. научн. ред. А. А. Грицанов. 2-е изд. – Мн.: Книжный Дом, 1999.
77. Калмэков А.А. О виртуалистической природе коммуникации // Философские науки. – М.: Высшая школа, 2007. – № 8. – С. 76-87.
78. Камю А. Миф о Сизифе: эссе об Абсурде // Сумерки Богов. – М.: Политиздат 1990.
79. Кан Г. Грядущий подъем: экономический, политический, социальный. – М., 2001.
80. Каптерев А.И. Информатизация социокультурного пространства. – М.: Гранд: Фаир-Пресс, 2004.
81. Капурро Р. Информационная этика // Информационное общество. – 2010, вып. 5. – С. 6-15.
82. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. – М.: ГУ ВШЭ, 2000.
83. Кастельс М. Россия в информационную эпоху // Мир России. – 2001. – № 1.
84. Ковалевич И.А. Информатизация социальных систем: монография. – Красноярск: КГТУ, 2003. – 118 с.
85. Коваль Е.В. Этика информационного общества как современный этап развития этики // Вестник Чувашского университета. – 2009. – № 4. – С. 133-139.
86. Коротков А. В., Кристальный Б. В., Курносков И. Н. Государственная политика Российской Федерации в области развития информационного общества. // Под научн. ред. А. В. Короткова. М.: ООО «Трейн», 2007. - 472 с.
87. Кутырев В. А. Культура и технология: борьба миров. – М., 2001.
88. Левинас, Э. Путь к Другому / Пер. Е. Бахтиной. – СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского университета, 2007.
89. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. – М.: Институт экспериментальной социологии; – СПб.: Алетейя, 1998.
90. Мартин Дж. Телематическое общество. Вызов ближайшего будущего. – М.: АСТ, 2002.
91. Мелюхин И.С. Информационное общество: истоки, проблемы, тенденции развития. – М.: Издательство Московского государственного университета, 1999. – С. 21.
92. Миронов В.В. Коммуникативное пространство как фактор трансформации современной культуры и философии // Вопросы философии. – М.: Наука, 2006. – № 2. – С. 27-43.
93. Моисеев А.Н. Средства массовой информации и общественное сознание: монография. – Чебоксары: Чувашский гос. пед. ун-т им. И.Я. Яковлева, 2009.
94. Моисеев Н.Н. Информационное общество: возможность и реальность. – М.: АСТ, 2004.

95. Нейсбит Дж. Высокая технология, глубокая гуманность: технологии и наши поиски смысла. – М.: «Аст»; «Транзиткнига», 2005.
96. Нейсбит Дж. Мегатренды. – М., 2003.
97. Нора С., Минк А. Компьютеризация общества. Доклад Президенту Франции. – Ростов-н/Д: Феникс, 1995.
98. Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии. – М.: Наука, 1999. – № 10. – С. 152-164.
99. Павленок П.Д. Краткий словарь по социологии. – М.: Инфра, 2000.
100. Пригожин И. Порядок из хаоса. – М.: Изд-во ЛКИ, 2008.
101. Прокудин, Д.Е. Проблемы социокультурной адаптации в пространстве компьютерных игр // Информационное общество 2013, № 5, – С.30-34.
102. Ракизов А.И. Наш путь к информационному обществу / Теория и практика общественно-научной информации. – М.: ИНИОН, 1999.
103. Ракитянский Н.М. Россия и вызовы глобализации // Социс. – 2002. – № 4. – С. 6.
104. Рейман Л.Д. Информационное общество и роль телекоммуникаций в его становлении // Вопросы философии. – 2001. – № 3. – С. 3-9.
105. Сартр Ж.П. Экзистенциализм – это гуманизм // Сумерки Богов. М.: Политиздат 1990.
106. Сколимовски Х. Философия техники как философия человека. – М.: 2007.
107. Смирнов А.И. Информационная глобализация и Россия: вызовы и возможности. – М.: Издательский дом «Парад», 2005.
108. Стоуньер Т. Информационное богатство: профиль постиндустриальной экономики. – М.: АСТ, 2004.
109. Тапскотт Д. Электронно-цифровое общество. – М.: Рефл-бук, 1999.
110. Терин В. П. Государство - идеология - управленческие культуры и глобальная информатизация / Проблемы формирования государственных политик в России. Материалы Всероссийской научной конференции (Москва, 31 мая, 2006 г.). – М.: Научный эксперт, 2006, с. 204-215.
111. Тихомиров О.К. Психологические аспекты процесса компьютеризации. – М.: Дело, 1993.
112. Тоффлер О. Смещение власти: знание, богатство и принуждение на пороге XXI века. – М.: Изд-во АН СССР, 1991.
113. Тоффлер Э. Третья волна. – М.: АСТ, 1999.
114. Тоффлер Э. Шок будущего. – М.: АСТ, 2002.
115. Тревоги мира. Социальные последствия глобализации мировых процессов. Доклад ЮНРИСД. – М: Научно-исследовательский институт социального развития при ООН, 2004. – С. 2.

116. Турен А. От обмена к коммуникации: рождение программированного общества. – М.: АСТ, 2003.
117. Уэбстер Ф. Теории информационного общества. – М.: Аспект Пресс, 2004.
118. Филина О.А. Проблемы современной информационной этики: дис. ... канд. филос. наук / Тул. гос. пед. ун-т им. Л.Н. Толстого. – Тула, 2009. – 153 с.
119. Флорид Н. Некоторые аспекты развития современного информационного пространства в условиях глобализации / Сохранение и приумножение культурного наследия в условиях глобализации: материалы междунар. науч. конф. – М.: МГУКИ, 2002.
120. Фромм Э. Бегство от свободы. – М.: Прогресс, 1995.
121. Фукуяма Ф. Великий разрыв. – М.: АСТ, 2001.
122. Фукуяма Ф. Наше постчеловеческое будущее. Последствия биотехнологической революции / Пер. с англ. – М., 2004.
123. Хабермас Ю. Техника и наука как идеология. – М.: Праксис, 2007.
124. Хайдеггер, М. Время и бытие. Статьи и выступления, сост., пер. и комм. В.В.Бибихина. – М., 1993.
125. Хайдеггер, М. Разговор на проселочной дороге: избр. статьи позднего периода творчества. – М., 1991.
126. Храпов С.А. Информатизация социокультурной реальности и общественного сознания постсоветской России. – М.: ОРПИ РГСУ, 2010. – № 3.
127. Черешкин Д.С., Смолян Г.Л. Сетевая информационная революция // Информационные ресурсы России. – 1997. – № 4.
128. Чернавский Д.С. Синергетика и информация. Динамическая теория информации. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – С. 11-13.
129. Эллюль Ж. Другая революция. – М.: АСТ, 2003.
130. Юзвизин И.И. Основы информатиологии. – М., 2000.
131. Ясперс К. Современная техника. – М.: АСТ, 2002.

Людмила Владимировна Баева

Социокультурные и философские проблемы развития информационного общества:
Учебное пособие (курс лекций)

10 п.л.
Тираж 500 экз.

Сведения об авторе

Баева Людмила Владимировна, доктор философских наук, профессор, декан факультета социальных коммуникаций, профессор кафедры философии Астраханского государственного университета

Специалист в области аксиологии, философской антропологии, изучения проблем информационного общества, проблем экстремизма и толерантности.

Почетный работник высшего образования.

Л.В. Баева окончила Астраханский государственный педагогический институт по специальности «История и право» в 1991 г., магистратуру университета Кларка (США) по направлению «Professional Communications» в 2016 г. Защитила кандидатскую диссертацию «Цивилизация и ее духовные основания» (1998) и докторскую диссертацию «Экзистенциальная природа ценностей» (2004).

Автор более 220 публикаций, в том числе шести монографий по проблемам ценностей, гуманитарным аспектам развития информационного общества, электронной культуры, экзистенциальной аксиологии.

Член редколлегии международного европейского журнала «Sociologia: Journal of social anthropology, social demography & social psychology» (Хорватия), журнала «Вестник РУДН. Серия: Философия» (Москва), журнала «Каспийский регион: экономика, политика, культура» (Астрахань), журнала «Вестник САФУ. Гуманитарные и социальные исследования» (Архангельск), журнала «Философские проблемы информационных технологий и киберпространства» (Пятигорск).

Член Президиума УМО по Философии, этике и религиоведению с 2015 года; эксперт РАН с 2016 года; эксперт Федерального государственного бюджетного научного учреждения «Научно-исследовательский институт – Республиканский исследовательский научно-консультационный центр экспертизы» (ФГБНУ НИИ РИНКЦЭ) в тематической области «Междисциплинарные исследования социально-экономической и гуманитарной направленности» Государственной программы «Развитие науки и технологий» на 2013–2020 годы.