

КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Существование любого общества возможно лишь при условии преемственности поколений, которая осуществляется посредством сохранения и передачи социокультурных традиций. Значение понятия “традиция” непосредственно сопряжено с процессами наследования социально значимой информации.

Каждая новая социальная система налаживает производство своей специфической социальной информации, соответствующей только данному общественному организму. В то же время в ее информационную систему органично входят блоки информации, выработанной в рамках предыдущих обществ и закрепленной в социальной памяти в виде определенных традиций.

Передача традиций осуществляется в основном через непосредственную деятельность и через знаковое опосредование.

Первый способ характерен для ранних этапов развития человечества и современных традиционных обществ Востока. Второй присущ только западной цивилизации. Специфический, информационный способ закрепления и передачи традиций явился причиной того, что Западу присуща развитая информационная система культуры.

Информация становится доминирующей ценностью информационного общества. При этом, обладая более или менее стабильной формой, она характеризуется быстро меняющимся содержанием. Это затрудняет процесс социального наследования, поскольку то, что для старшего поколения закреплялось как идеал, абсолютно теряет смысл для молодого поколения, воспиты-вающегося на совершенно новых социальных стереотипах. Поэтому основной проблемой информационного общества является утрата традицией своих прежних позиций, что ведет к быстрой смене ценностей и росту непонимания между поколениями. Все чаще происходит обращение к информационным средствам как источнику “истинного знания”. Человек все больше сливается с интеллектуальной машиной.

Сфера профессиональной деятельности все более обособляется от этики, от сферы нравственности. Нравственные основания перестают быть необходимым условием при решении задач профессиональных, которые зависят прежде всего и по преимуществу от количества и качества информации сугубо технологического, инструментального и эвристического планов. При этом если профессиональная деятельность ориентируется ложными, измышленными ценностями и идеалами, она способна фальсифицировать культуру, создавать ее эрзацы. Нынешние остройшие экологические проблемы – в значительной мере следствия профессиональной деятельности. Бюрократизация – побочный, но удушающий общества продукт профессиональной управленческой деятельности (9).

Отношения человека с миром информационных технологий, созданным им самим, сложны и противоречивы. С одной стороны, они способствуют его развитию, расширяют культурное поле жизни, порождают новые смыслообразующие центры, с другой – оказывают деформирующее воздействие, изменяя образ мышления и менталитет, шкалу культурных норм и ценностей (1).

Современные коммуникации способны стимулировать творческую деятельность и облегчить распространение культуры, но в то же время представляют серьезную опасность для культурной самобытности многих народов (2). С одной стороны, они способствуют универсализации, унификации национальных культур, с другой – стимулируют тенденцию к актуализации, обострению культурного и национального самосознания, приобретающего деструктивные формы, проявления. Среди них негативный этноцентризм и национализм,

влияние которых на маргинальные слои народа усиливается в условиях кризиса экономики и политической власти. Вместе с тем всесторонняя информированность населения может активизировать (например, в последние годы в России) противоположное этноцентризму явление – ксеноцентризм. В сегодняшнем своем проявлении это прежде всего убежденность в том, что западный и вообще зарубежный образ жизни превосходит отечественные достижения и ценности. Очевидная опасность ксеноцентризма в том, что, возвещенный в абсолют, он способен вызвать уничижительное отношение к собственной, национальной культуре (4).

Достижаемые на основе компьютерной технологии формализация знаний и накопление данных, а также обеспечиваемый космической связью перенос информации на огромные расстояния существенно меняют функционирование в обществе культуры. Происходит трансформация культуры в массовую культуру (5). Основной причиной, порождающей феномен массовой культуры, является отставание психолого-педагогических возможностей от технологических на фоне быстрого развития технических возможностей передачи информации. При этом фундаментальным для информационных систем является принцип необходимого разнообразия Эшби, согласно которому многообразие источника сообщения, канала связи и получателя должны соответствовать друг другу. Это соответствие приводит к параллельному (хотя и не вполне синхронному) развитию языка и художественной формы произведения, исполнительской техники и глубины художественной интерпретации культуры восприятия и формирования подготовленной аудитории (8).

Сущность массовой культуры состоит в том, что она ориентирована не на развитие человека как личности, а представляет собой дополняющую часть существования человека в информационном обществе, где происходят компенсация одностороннего развития человека в производственно-трудовой деятельности, восполнение утраченной целостности человеческой природы.

Кроме того, в информационном обществе массовая культура – это своего рода организация обыденного сознания. Она связывает высокоспециализированное общество, в котором человек интегрирован лишь как исполнитель конкретной социальной функции. В этом смысле массовую культуру можно рассматривать как особую знаковую систему, как особый язык, на котором достигают взаимопонимания члены информационного общества. Задачи массовой культуры – дать человеку ориентировку в стандартных ситуациях, постоянно складывающихся в условиях этого общества, сообщить ему минимум общепринятых культурных, социально-политических и иных сведений, которые адаптируют личность к этому обществу (5).

Резкое размежевание массовой и элитарной культур приводит пока к относительному уменьшению информационного многообразия. Вместе с тем появление новых технологий хранения и передачи информации на основе вычислительных систем и сетей делает более доступными подлинные произведения искусства и позволяет надеяться на прогресс в освоении широкой аудиторией достижений классического и современного искусства (8).

Работа с новыми технологиями задает особый ритм и динамику повседневной жизни человека. Компьютер из вспомогательного технического средства превращается в образовательно-информационную систему, включается в структуру свободного времени человека на правах особой досуговой формы. Так вместо вербального способа постижения мира, играющего большую роль для всего человечества, начинает утверждаться аудиовизуальное познание. Средства массовой коммуникации тем самым обеспечивают приоритет в создании картины мира, в осмыслиении человеческой природы (1).

Средства информации предоставляют работникам умственного труда огромные возможности для самовыражения. Они стимулируют процесс творчества. С помощью компьютерной техники возможно достигнуть расширения сознания, творческого порыва, и хотя это пока самопроизвольный процесс, не исключено, что в будущем он будет управляемым. При работе с компьютером объекты каждый раз заново порождаются активностью работающего человека и существуют только во время работы с ними, поэтому они названы виртуальными (от англ. *virtual* – актуально, фактически, реально существующий).

Разработка нового поколения ЭВМ и новых принципов программирования позволила моделировать любые “виртуальные реальности”. Можно смоделировать любые

реальные и воображаемые реальности и с помощью специальных датчиков физически испытать изменения, происходящие с объектом (3).

Особенное значение приобретает влияние “виртуальной реальности” на искусство. С помощью “виртуальной реальности” могут создаваться художественные произведения в разных видах искусства. При этом “виртуальная реальность” влияет на восприятие художественных произведений, способствуя более углубленному их постижению, а также позволяя сопоставлять однотипные произведения. Такое использование “виртуальной реальности” в восприятии художественных произведений уже применяется в современной музейной практике.

Использование “виртуальной реальности” нашло широкое применение в различных компьютерных играх. Человек может отправиться в путешествие в разные географические пояса, в космическое пространство, под воду, в горы и т.д.

Используется “виртуальная реальность” и в медицинских целях. Так, с ее помощью возможна диагностика больных на расстоянии. За рубежом существуют такие компьютерные центры, где анализируется состояние больных медиками, находящимися от них на больших расстояниях.

К “виртуальной реальности” можно отнести и систему Интернет (6).

Интернет, а в особенности – World Wide Web рассматривается сегодня не только в качестве новой глобальной инфраструктуры коммуникаций, но и как новое виртуальное пространство, открытое для бизнеса, предпринимательства, реализации многочисленных интеллектуальных потребностей – от потребности информационной до простого желания “быть услышанным”, а будущее ведущих стран мира накануне нового тысячелетия уже не мыслится в отрыве от потенциала Интернета.

Интернет открывает путь абсолютно новой идеи сетевой экономики. И это практическая реализация ожиданий, связывающихся с понятием “информационного общества”. Европарламент уже достаточно долго обсуждает вопросы построения новой, “основанной на Интернете” экономики.

И все же на фоне серьезных сдвигов в общественной, частной, экономической жизни, связанных с Интернетом, не должны меркнуть серьезные вопросы, возникающие под воздействием этой новой технотронной среды, фактически превращающейся в среду обитания, на личность.

Хорошо известны и активно обсуждаются темы безопасности электронной торговли (торговли *via Internet*), развитие и экспорт “сильной” криптографии, свобода слова и распространение в Сети антисоциального содержания (порнография, фашистская идеология, расизм) и т.п.

Этот прорыв в новую реальность порождает новые этические проблемы, суть которых в определении принципов поведения в искусственной “жизни”.

Все более важной темой становится появление принципиально новых форм самоидентификации, самореализации личности в Сети. Кто угодно может создать собственный Web-сайт, представив себя в любом свете. Участие в сетевых конференциях IRC (Internet relay chat) все чаще приводит к появлению фантомных личностей. В некоторых случаях такие возможности помогают малообщительным, страдающим различными комплексами людям самореализоваться, вживаясь в свободно моделируемый образ. В этом смысле появление возможностей виртуального общения можно лишь приветствовать. С другой стороны, здесь таится и некоторая опасность – от постепенной потери навыков естественного общения до возникновения стимулов, приводящих к активизации латентных пороков личностного, психического развития или к их развитию. Новые технологии позволяют все дальше уходить от действительности. Так, различные системы трехмерной виртуальной реальности, использующие специальную периферию (“виртуальные очки”, “шлемы”), средства мультимедиа, позволяют уже сейчас почти полностью слиться с искусственным персонажем, моделировать его “биографию”, “характер”, “облик”, “привязанности”, в которых он предстает перед другими участниками виртуального общения. В итоге мы можем столкнуться как с нарастающими явлениями распада, раздвоения личности, психическими заболеваниями, так и с новыми способами реализации творческого потенциала, включая галереи искусства или интерактивную литературу (2).

Различают два вида виртуальных состояний: свобода пове-дения, повышенная энергетичность, творческий полет; это состо-яние называют гратуалом (от лат. *gratus* – привлекательный); другой, противоположный вид виртуала – ингратуал, творческий спад.

В результате виртуала изменяется статус реальности: в гратуале объем реальности расширяется, чувства обостряются, в ингратуале – объем реальности сужается, чувства притупляются. Изменяется статус личности: в гратуале появляется ощущение силы, могущества, в ингратуале – ощущение бессилия что-либо сделать. Изменяется статус сознания: в гратуале сознание как бы расширяется, человек легко схватывает и перерабатывает весь необходимый объем информации; в ингратуале – сознание затуманено. Изменяется статус воли: в гратуале все происходит без волевых усилий, как бы самопроизвольно; в ингратуале – деятельность возможна только с помощью волевых усилий.

Новые возможности находят объяснение в категориях философии постмодернизма: антисистематичность (отказ от попыток систематизировать мир – он не умещается ни в какие теоретические схемы, событие всегда опережает историю и теорию). Стирается грань между самостоятельными сферами духовной культуры и уровнями сознания, между научным и обыденным, высоким искусством и китчом. Закрепляется переход от произведения к конструкции, художник превращается в программиста (3).

Постмодернизм характеризуется тем, что в целом он соединяет в себе приемы как модернизма, так и реализма. Характерная черта всех стилей модернизма, объединенных общим настроением нового, состоит в желании рассмотреть произведение искусства по элементам, выделить эти элементы и сложить их в новую композицию, отличающуюся от тех композиционных приемов, которые формировались до модерна. Создатели стиля модернизма предполагают, что они образуют принципиально новые смыслы искусства, так как старыми приемами – компановкой цвета, движения, линии – эти новые смыслы выразить нельзя.

В реализме ХХ в., который нередко носит название “неореализм”, развивается фактографический тип изображения, присущий любому искусству. Но данный фактографический стиль отличается от предшествующих реалистических работ XIX в. тем, что он представляет собой предметное искусство, т.е., изображая предметы и деяния, представляет их в определенной тенденции смысла, управляющей замыслом художника.

Общая смысловая тенденция постмодернизма может быть охарактеризована как исторический пессимизм в отличие от исторического оптимизма реалистических произведений искусства. Формирование этого художественного стиля происходит на фоне развития новых средств массовой коммуникации на основе компьютерных технологий. Компьютеры развиваются, с одной стороны, в направлении персональных компьютеров, имеющих сугубо частное личное использование, с другой – складываются компьютерные сети, обеспечивающие глобальные формы связи между компьютерами и возможность циркулирования информации в пределах широких компьютерных сетей. Электронные технологии на базе компьютеров предполагают формирование семиотических произведений, которые не относятся чисто к языковому семиозису, но включают в свой состав по сути дела все виды семиотики, с одной стороны, и образуют специальные хранилища

культурных

све-

дений – с другой (10).

Происходящие в настоящее время в художественной культуре процессы таят в себе такую опасность, как нарушение “чистоты” такого феномена, как искусство, происходит девальвация образа. Зритель превращается в соавтора, так как разомкнутый текст допускает множество интерпретаций. События неотделимы от их последствий. Среда – это информация. Мы рискуем потерять смысл, который обретается только со временем, сиюминутность происходящего не позволит нам это сделать.

Наука не может нам дать общезначимых смыслов, обладающих ценностью и целью, и человечество обязано начать поиск общих и, может быть даже, новых смыслов, мы должны создать более согласованную культуру, не только понимать, но и сопереживать, сочувствовать (3).

Список литературы

1. Астафьева О.Н. Человек и художественная культура в эпоху информационных технологий: перспективы взаимодействия // Информационное общество: культурологические проблемы: Междунар. науч. конф., Краснодар/Новорос-сийск, 17-19 сент. 1997 г.: Тез. докл. / Междунар. акад. информатизации. Краснод. регион, отд-ние и др.; Редкол.: Андреева И.М. и др. – Краснодар, 1997. – С. 173-175.
2. Басин Е.Я., Викторов Д.Б. К вопросу о самоидентификации личности в Интернете // Там же. – С. 355-357.
3. Данилова М.И. Компьютеризация как проявление индивидуального и рефлекторного авторского видения мира // Там же. – С. 353-355.
4. Малыгина И.В. Проблемы национальной культуры в условиях информатизации российского общества // Там же. – С. 57-59.
5. Маркова Г. И. Информационное общество и массовая культура // Там же. – С. 44-46.
6. Махлина С.Т. “Виртуальная реальность” и искусство// Там же. – С. 371-372.
7. Носова И.В. Проблемы социального наследования в условиях информационного общества// Там же. – С. 40-41.
8. Рыжов В.П. Структурная и динамическая информация в произведениях искусства // Там же. – С. 180-182.
9. Сараф М.Я. Профессиональная деятельность и культура: вопросы взаимосвязи в условиях информационного общества // Там же. – С. 54-56.
10. Чиркова Т.Г. Развитие информационных технологий и изменение художественных стилей // Там же. – С. 182-184.

T.A.Фетисова