

Российская Академия Наук
Институт философии

Е.В. Петрова

**ЧЕЛОВЕК В ИНФОРМАЦИОННОЙ СРЕДЕ:
СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ АСПЕКТ**

Москва
2014

УДК 300.564
ББК 73
П 30

В авторской редакции

Рецензенты

доктор филос. наук *И.Ю. Алексеева*
кандидат филос. наук *Д.М. Носов*

П 30 **Петрова, Е.В.** Человек в информационной среде: социокультурный аспект [Текст] / Е.В. Петрова ; Рос. акад. наук, Ин-т философии. – М. : ИФРАН, 2014. – 137 с. ; 20 см. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0257-7.

Монография посвящена анализу социокультурного аспекта бытия человека в информационной среде. Этот аспект рассмотрен через призму проблемы адаптивирования информации человеком. Проанализированы исторические корни современной информационной среды и их связь с доминирующим в тот или иной период способом хранения и передачи информации (устный, письменный, печатный, электронный). Информационная культура представлена как необходимое условие успешного бытия человека в информационном обществе, как часть процесса формирования глобального культурного поля человечества. Рассмотрены также изменения в образовательной сфере, связанные с развитием информационно-коммуникационных технологий.

ISBN 978-5-9540-0257-7

© Петрова Е.В., 2014

© Институт философии РАН, 2014

ВВЕДЕНИЕ

Последняя четверть XX века и начало века XXI характеризуются невиданным ростом объема знаний и циркулирующих в обществе потоков информации. Мощность и динамика их таковы, что справиться с ними человек может лишь в тех случаях, когда он использует современные средства информации и высокоэффективные информационные технологии.

Процессы информационной и коммуникационной революции сегодня стали, по словам А.В.Назарчука, «основой для целого ряда социально-теоретических концепций общества, заставляя переосмыслить отношение к таким фундаментальным понятиям, как пространство, время, действие»¹.

В социуме всегда существует независимая от индивида социокультурная система получения, хранения и передачи информации. Эта система как бы «порождает» информационную среду, в которой живет и действует человек, и программирует деятельность взаимодействующих с ней индивидов.

В условиях становления информационного общества, быстро развивающаяся виртуально-информационная реальность преобразует не только окружение человека, но и его самого. Это подчеркивал еще Э.Торффлер: «Компьютеры – это не сверхъестественные силы: они ломаются, допускают ошибки, сопряженные порой и с опасностью. В них нет ничего таинственного и, конечно же, они – не “духи” и не “души”, обитающие в окружающей нас среде. И все же, при всех этих оговорках, они остаются в числе самых поразительных и будоражающих воображение достижений человеческого разума, ибо, подобно тому, как техника Второй волны повысила нашу мускульную силу, они повышают мощь нашего разума, а мы не ведаем, куда в конце концов заведут нас наши собственные помыслы»².

Развитие электронно-коммуникационных технологий, по сути, создающее искусственную информационную среду, намного опережает осмысление происходящего человеком и построение соответствующей картины мира. Именно поэтому представляется чрезвычайно важным философское осмысление формирующейся

¹ Назарчук А.В. Этика глобализирующегося общества. М., 2002. С. 207.

² Торффлер Э. Третья волна. М., 2002. С. 290.

новой информационной среды. Осмысление именно с позиций социума и культуры, а не с точки зрения экономических преобразований, что характерно для большинства концепций информационного общества. Информационная среда (как и любая окружающая среда) является неким «базисом», тем непосредственным окружением, с которым человек тесно взаимодействует, изменяя его и изменяясь сам. Информационное общество (как и любой социальный уклад), в свою очередь, уже опосредовано многими экономическими и социальными процессами, дальше отстоит от человека, являясь своего рода «надстройкой» над информационной средой.

Современный человек является субъектом информационной реальности, несводимой к техническим характеристикам. На первый план выходит социокультурный аспект бытия человека в информационной среде, включающий в себя очень широкую проблематику. Здесь и проблема адаптации человека в информационной среде, и проблема социокультурной идентичности в пространстве интернет-коммуникаций, и проблема информационной культуры. Современные информационные технологии находят применение во всех сферах общественной жизни, изменяют мировоззрение людей, трансформируют еще вчера казавшиеся вполне устоявшимися образование, бизнес, управление государством, создавая тем самым новую информационную среду существования человека – информационное общество. В таком обществе во много раз возрастает информационная нагрузка на индивида, его мировоззрение, психику, систему ценностей.

В современную эпоху информационного взрыва и информационной революции человечество вынуждено за ограниченное время осуществить приспособление к новым условиям своего бытия. Это резко актуализирует необходимость философского обсуждения проблемы адаптации человека к информационной среде. Проблема адаптации человека неотделима от вопроса о самой его сущности, актуального для философов во все времена. Информационная среда, становясь все более важной и неотъемлемой частью окружающей среды, предъявляет к человеку возрастающие адаптивные требования. Человечество было вынуждено адаптироваться к природной и искусственно созданной информационной среде на всем протяжении своего развития, однако жизнь современного человека определяется новыми реалиями, новыми экологическими

и социальными обстоятельствами. Поэтому сейчас весьма актуальна задача анализа позитивных и негативных аспектов процесса адаптации, осмысления новых путей адаптации человека к среде обитания и новых форм построения информационной среды, максимально отвечающей запросам общества и личности.

Развитие аудиовизуальных средств передачи информации (телефон, радио, кино, телевидение) и, в особенности, компьютерных технологий во много раз расширило и качественно изменило поток обрушивающейся на человека информации, до крайности обострив проблему адаптации человека к этой информации. Средства информационного воздействия оказывают огромное влияние на сознание человека и культуру. В нашем обществе дети в значительной мере усваивают роли и правила поведения в обществе из телевизионных передач, газет, фильмов и других средств массовой информации, компьютерных игр. Символическое содержание, представленное в этих СМИ и играх, оказывает глубокое воздействие на процесс социальной адаптации, способствуя формированию определенных ценностей и образцов поведения.

Современные средства массовой информации и коммуникации открывают перед индивидом широкий простор поиска оснований для социальной идентификации. Возрастание интерактивности современных каналов информации (прежде всего телевизионных и электронных) открывает большие возможности для активного непосредственного участия человека в этом процессе, возможности манипулирования своей социальной идентичностью.

Существенные изменения информационная революция внесла и в образовательную сферу. Прежде всего это связано с развитием технологий дистанционного образования. Кроме того, широкое распространение получили компьютерные образовательные программы. Если говорить о ресурсах, то для информационного общества это, в первую очередь, информация и творчество. Выработка этих ресурсов и использование их с максимальной пользой для общества требует нового поколения интеллектуальных высококвалифицированных работников, задействованных во всех сферах и отраслях производства, как материального, так и духовного.

Чтобы воспитать это новое поколение, необходим совершенно новый подход к образованию, смена образовательной парадигмы. Классическую образовательную парадигму должна сменить новая,

максимально отвечающая запросам изменяющейся информационной среды. В основе образовательной парадигмы всегда лежат представления о развитии человека через образование: эти представления должны существенным образом измениться.

Включаясь в образовательный процесс, субъект во все времена оказывался вовлеченным и в процесс коммуникации. Но никогда еще коммуникативные потоки не были такими широкими и разнонаправленными, как в современном информационном обществе. В процессе образования коммуникативную функцию выполняют не только личные контакты, но и бумажные и электронные носители информации (различные интеллектуальные обучающие системы, масс-медиа, электронные книги, учебные фильмы, социальные сети и т. д.). Российский исследователь Д.В.Иванов, анализируя проблему виртуализации общества, указывает, что в информационном обществе за словом «информация» скрывается не знание, а коммуникация, и призывает не путать распространение интеллектуального продукта (с помощью средств массовой коммуникации и информации) с его созданием. «Наблюдая современных политиков и их избирателей, биржевых брокеров и их клиентов, журналистов и их аудиторию, нетрудно заметить: более информированный человек – это не тот, кто больше знает, а тот, кто участвует в большем числе коммуникаций», – пишет Д.В.Иванов³.

Процесс построения информационного общества связан не только с развитием новых информационно-коммуникационных технологий. Если спросить потребителя информации (т. е. каждого из нас), какие ее характеристики являются для него наиболее важными, скорее всего, ответом будет – своевременность, доступность и точность. Но оптимальное взаимодействие с информацией зависит не только от ее характеристик, но и от определенных качеств самого потребителя информации. Взаимодействовать с информацией тоже нужно уметь. Для оптимизации работы с информацией важно сформировать информационную культуру человека, профессионала, общества, что и должно стать одним из основных направлений современного образования.

Социокультурный аспект бытия человека в информационной среде можно раскрыть также через анализ игровой деятельности. Игровая деятельность как составляющая универсальной надынди-

³ Иванов Д.В. Виртуализация общества. Версия 2.0. СПб., 2002. С. 14–15.

видуальной адаптивно-адаптирующей системы – культуры – имеет важное адаптивное значение не только в традиционном, но и в современном информационном обществе. Игра – неотъемлемая сфера жизни каждого подрастающего человека. Бурное развитие индустрии компьютерных и электронных игр заставляет задуматься о том, какое воздействие они оказывают на детей и подростков, правомерно ли соотнесение этой игровой деятельности с традиционной сюжетно-ролевой игрой. Большинство исследователей выделяют в этой области три основных направления: влияние компьютерных игр на особенности развития личности, адаптацию ребенка в обществе и на его интеллектуальное развитие.

Философское значение информационной революции, как и любых других событий в истории человечества, тесно связано с ее воздействием на человека. Итогом глобальной информатизации станет изменение роли и положения человека в мире, изменение его взаимоотношений с природой и техникой. В этом процессе возможны и негативные эксцессы, связанные с переизбытком информации, информационными стрессами, нарушениями в структуре социокультурной идентичности. Но в целом, открывающиеся перспективы нового информационного общества создают новые возможности для развития человека как личности. Попытка ответа на вопрос, какой же будет эта личность, какие ее черты станут доминирующими – основная цель данной работы.

ГЛАВА 1. ИНФОРМАЦИОННАЯ СРЕДА КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН

1.1. «Информационная среда» и «информационное общество»: уточнение понятий

В последней четверти XX в. человечество перешло к новой стадии своего развития – стадии построения информационного общества. Наиболее экономически развитые страны Северной Америки, Западной Европы и Юго-Восточной Азии уже достигли на этом пути значительных успехов.

Если говорить об истоках концепции информационного общества, то основополагающей можно считать концепцию постиндустриального общества, разработанную в 70-е гг. XX в. американским социологом Дэниэлом Беллом. По определению Д.Белла, «постиндустриальное общество... является также коммунальным обществом, где социальной единицей выступает скорее отдельное сообщество, нежели индивид»⁴.

В своей работе «Грядущее постиндустриальное общество» Белл пишет, что переход от индустриального (капиталистического) общества к постиндустриальному (коммунальному) связан с компьютеризацией и информатизацией общества в результате третьей технологической революции. Главными ценностями информационного общества являются не собственность и власть, как в индустриальном обществе, а информация и знания (научный потенциал). Как считает Белл, «в наступающем столетии решающее значение для экономической и социальной жизни, для способов производства знания, а также для характера трудовой деятельно-

⁴ Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество М., 2004. С. 172.

сти человека приобретет становление нового социального уклада, жидущегося на телекоммуникациях. Революция в организации и обработке информации и знаний, в которой центральную роль играет компьютер, развертывается одновременно со становлением постиндустриального общества»⁵. Таким образом, концепция информационного общества Д.Белла органично вытекает из его теории постиндустриального общества.

Определяя характеристики новой, формирующейся социальной системы, необходимо не только выделить лежащие на поверхности социальные изменения, такие как уменьшение доли ручного труда или зарождение новых социальных отношений; но и определить суть, базу этой новой системы. Наиболее важным для постиндустриального общества, по мнению Д.Белла, становится не переход от критериев собственности или политики к знанию как основе господства, а изменение характера самих знаний. Для нового общества характерно возрастание роли теоретических знаний, господство теории над практикой и перекодировка знаний в абстрактные системы символов, которые могут быть использованы в различных ситуациях. Сейчас каждое государство приветствует инновации, а их фундамент состоит именно из теоретических знаний. Компьютерное моделирование самых разных процессов (сценариев экономического развития, социальных тенденций или выхода из кризиса) впервые дает нам возможность проведения широкомасштабных «управляемых экспериментов» в общественных науках. Такого рода эксперименты открывают новые перспективы в разных областях, значительно раздвигая тем самым рамки управления обстоятельствами, влияющими на нашу жизнь.

Существенный вклад в теорию информационного общества внесла концепция «третьей волны», выдвинутая Э.Тоффлером. «Первая волна», по определению Тоффлера, представляет собой сельскохозяйственную цивилизацию, а вторая – индустриальную. Третья технологическая волна связана с широким использованием электроники, автоматики и компьютерной техники. Самым важным сырьем для цивилизации «третьей волны» должна стать информация: «информация приобретет большую ценность, чем

⁵ Белл Д. Социальные рамки информационного общества // Новая технологическая волна на Западе. М., 1986. С. 330.

когда-либо, и новая цивилизация перестроит систему образования и научных исследований, а кроме того, реорганизует средства массовой информации»⁶.

От человека «третьей волны» требуется высокий уровень образования и проявление творческих способностей. Тоффлер одним из первых описал социокультурные изменения в современном обществе, происходящие под влиянием информатизации. Возникает так называемая «клип-культура»: вместо длинных «нитей» идей, связанных друг с другом, распространяются «клипы», «клочки» информации (разрозненные обрывки новостей, объявлений, команд): «...нас все больше пичкают короткими модульными всплывающими информационными – рекламой, командами, теориями, обрывками новостей, какими-то обрезанными, усеченными кусочками, не укладывающимися в наши прежние ментальные ячейки»⁷. Человек, вместо того, чтобы просто использовать уже готовую заранее сконструированную модель реальности, должен снова и снова изобретать ее. По мнению Тоффлера, это способствует становлению индивидуальности, демассификации личности и культуры.

Тоффлер считает, что в цивилизации Третьей волны очень важное значение приобретет дом, человеческое жилище. «Рост самообеспечения, распространение “электронных коттеджей”, появление новых организационных структур в бизнесе, автоматизация и демассификация производства – все это указывает на то, что дом станет центральной единицей будущего – единицей, выполняющей определенные экономические, медицинские, образовательные и социальные функции»⁸. Но играть центральную роль в обществе, как ранее церковь или государство, дом вряд ли будет, т. к. новое общество будет построено скорее в виде сети, чем в виде иерархии общественных институтов.

Вообще, видение Тоффлером цивилизации Третьей волны весьма оптимистично (причем он заранее отвергает обвинения в утопичности, называя свое видение общества будущего «практопией»). «Это цивилизация, поощряющая индивидуальное развитие, приветствующая (а не подавляющая) расовое, региональное,

⁶ Тоффлер Э. Третья волна. С. 560.

⁷ Там же. С. 278.

⁸ Там же. С. 564.

религиозное и культурное разнообразие. Цивилизация, в значительной степени организованная вокруг дома. Цивилизация, не застывшая, но пульсирующая, непрерывно порождающая новое, и в то же время способная обеспечить стабильность тем, кто в ней нуждается. Цивилизация, которая не отдает все свои силы и энергию рынку. Цивилизация, способная направить сильные страсти в искусство. Цивилизация, стоящая перед лицом беспрецедентных в истории выборов (приведем лишь один пример – выбор между генетикой и эволюцией) и необходимостью выработки новых этических и моральных норм, на основе которых этот выбор можно осуществлять. И наконец, это демократическая и гуманная цивилизация, поддерживающая равновесие с биосферой и не попадающая в опасную экономическую зависимость от остального мира»⁹.

Т.Стоуньер также выделяет три исторические формы хозяйствования (аграрное, индустриальное и информационное общество). Анализируя новое общество, которое зародилось благодаря изменению хозяйственного уклада, Стоуньер пишет: «Точно так же, как во времена Смита, центр тяжести экономики стал смещаться от сельского хозяйства к промышленности, так и сегодня он смещается от промышленности к информации. И подобно тому, как в конце XVIII – начале XIX в. сложилась постаграрная экономика, так сегодня технологически передовые сектора глобального общества переходят на стадию постиндустриальной экономики»¹⁰. В информационном обществе овеществленная информация превращается в ведущий фактор экономического развития, основную экономическую ценность общества. Информация – это ресурс, которым можно свободно делиться, поскольку он не растрачивается.

Достаточно развернутая концепция информационного общества представлена в трудах японского ученого Й.Масуды. Ведущей силой формирования и развития общества будет производство информационных ценностей, а не материальных благ. Цель компьютерных технологий в информационном обществе – замещение и совершенствование умственного труда человека. Информационная революция резко расширит интеллектуальные и

⁹ Тоффлер Э. Третья волна. С. 570.

¹⁰ Стоуньер Т. Информационное богатство: профиль постиндустриальной экономики // Новая технократическая волна на Западе. С. 394–413, 397.

производственные возможности человека и реализует массовое производство когнитивной информации и систематизированного знания. Производителем центром индустриального общества являлось промышленное предприятие, в обществе же информационном его место займет информационная инфраструктура. Ведущими отраслями экономики в информационном обществе станут интеллектуальные индустрии, а управлять порядком в обществе будет принцип общей цели, а не закон силы, как в индустриальном обществе.

Стадию компьютеризации, которая приведет к расцвету массового творчества, Масуда называет «высокоорганизованным креативным обществом». Высшей ценностью в таком обществе становится время, что напрямую связано с процессом компьютеризации. Как считает Масуда, с развитием компьютеризации происходит переход от материального производства к синергичной, или информационной экономике, основной характеристикой продукции которой будет самовозрастание. Будущее информационного общества он связывает с формированием высокоорганизованного гуманистического общества.

Французский социолог Ален Турен называет постиндустриальное общество, в которое мы входим, «коммуникативным обществом» из-за ускоренного развития коммуникаций и информационных технологий. Изменяется вся система общественных отношений: способность производить продукцию начинает все более зависеть от инвестиций в науку и технику, а управление все более основывается на способности использовать сложные системы информации. По мнению Турена, главной чертой информационного общества является креативность, т. е. развитие способностей индивида к творчеству. В отличие от Масуды, который основное внимание уделяет развитию компьютерных технологий, Турен рассматривает социальную онтологию информационного общества. Информационное общество, по Турену, является не продуктом естественных законов или специфических технологий, а результатом воздействия общества на себя само.

Испанский философ Мануэль Кастельс развивает концепцию информационного общества как «сетевого общества». Кастельс выделяет в истории человечества три способа развития: аграрный, индустриальный и информационный. Под новым информаци-

ональным способом развития Кастельс имеет в виду технологию генерирования знаний, обработки информации и символической коммуникации.

Ключевой чертой информационного общества является сетевая логика его базовой структуры. Кастельс называет информационное общество сетевым обществом потому, что «оно создано сетями производства, власти и опыта, которые образуют культуру виртуальности в глобальных потоках, пересекающих время и пространство»¹¹. В условиях глобальной информационной экономики реальными производственными единицами становятся сетевые предприятия. Информация циркулирует в сетях: в сетях внутри предприятия и в сетях между предприятиями, в персональных сетях и в глобальных компьютерных сетях. С экономической точки зрения сетевое предприятие все больше становится интернациональным.

В информационном обществе происходит изменение характера коммуникации за счет интеграции различных способов коммуникации (письменных, устных, аудиовизуальных) в интерактивные информационные сети. Изменение характера коммуникации, в свою очередь, приводит к изменениям в культуре, рождая новую культуру реальной виртуальности.

Поскольку Кастельс понимает информационное общество, прежде всего, как сетевое общество, логично, что основным его феноменом он считает всемирную информационно-коммуникационную сеть – Интернет. «Если информационная технология – это нынешний эквивалент электричества в эпоху индустриализации, то современный Интернет можно было бы уподобить энергетической системе и электродвигателю, потому что он способен поставлять “информационную энергию” для любых сфер человеческой деятельности»¹².

«Пророк электронной коммуникации» Маршалл Маклюэн полагал, что средство (или базовая технология) нашего времени – электронная технология – задает новую форму и меняет схемы социальной взаимозависимости, а также все составляющие нашей повседневной жизни.

¹¹ Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество, культура. М., 2000. С. 505.

¹² Кастельс М. Галактика Интернет: размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург, 2004.

Жизнь социума зависит в большей мере от характера средств, за счет которых люди осуществляют коммуникацию, чем от содержания их сообщений. «Азбука и книгопечатание поддерживали и поощряли процесс разъединения, специализации и обособления. Электронная техника питает и поощряет процесс объединения и спутывания. Не зная действия средств коммуникации, невозможно понять общественные и культурные изменения»¹³, – пишет Маклюэн.

Электронная связь отменила незыблемость понятий «времени» и «пространства» и втягивает нас немедленно и постоянно в жизнь и проблемы других людей. Диалог теперь осуществляется в глобальных масштабах. Прежние государственные, гражданские и национальные объединения теряют свою силу.

С появлением новых технологий требует модернизации и сфера образования. Существенные различия лежат между современной домашней средой, пронизанной электронной информацией, и школьным классом. Сегодняшний «телевизионный ребенок» ориентирован на самые свежие и «острые» «взрослые» новости – инфляцию, протестные марши, войну, безработицу, криминал, на «мисс мира» в купальниках – и растерян при попадании в среду XIX в., которая все еще отличает учебное заведение, где информация скудна, но упорядочена и «разложена по полочкам».

Не существует больше публики – в значении объединения и согласованности разнородных точек зрения. Сегодня массовой аудитории (преемнице «публики») предоставляют массу пассивных развлечений. «Возникает новая форма политики, причем такими путями, которых мы еще не заметили. Жилая комната стала кабиной голосования. Участие с помощью телевидения в маршах Свободы, в войне, революции, надругательствах и других событиях изменяет все...»¹⁴.

Сеть электронных коммуникаций является продолжением нашей центральной нервной системы. Средства коммуникаций, изменяя среду, вызывают в нас необычные соотношения восприятий органов чувств. Изменение любого чувства изменяет весь образ

¹³ Маклюэн М. Средство само есть содержание // Информационное общество. М., 2004. С. 341.

¹⁴ Там же. С. 343.

нашего мышления и деятельности, а вместе с тем – и наше мировосприятие и мировоззрение. Когда изменяются эти параметры, изменяются и сами люди.

Российский кибернетик Р.Ф.Абдеев предложил концепцию информационного общества как «эквипотенциальной системы». Эквипотенциальными системами он называет «системы более высокого уровня и с качественно новыми принципами организации, возникшие из систем нижестоящего уровня и содержащие их в своей структуре, включая элементы аналогии на макроуровне»¹⁵. Человеческое общество является эквипотенциальной системой по отношению к естественно возникшим информационным структурам неорганической и органической природы. В основе процессов управления и самоорганизации в живой природе и в человеческом обществе лежит информация, поэтому возникновение информационного общества представляет собой качественно новый этап в процессах самоорганизации информационных структур.

В своей работе «Философия информационной цивилизации» Р.Ф.Абдеев выделяет следующие основные черты информационного общества.

1. **Сокращается число занятых в промышленности и в сельском хозяйстве.**
2. **Информация становится новым ресурсом человечества, снижается потребность во многих привычных видах сырья.**
3. **Наукоемкие производства позволят добиваться значительных успехов в экономике даже малым государствам.**
4. **Власть информации и власть интеллекта в государстве должны пронизывать все остальные власти: законодательную, исполнительную и судебную.**
5. **Динамизм экономики возрастает быстрыми темпами.**
6. **Возникает дисбаланс между «быстрыми» и «медленными» экономиками.**
7. **Все больше средств выделяется на образование, здравоохранение и охрану природы.**

Российский экономист В.Л.Иноземцев называет информационную цивилизацию «постэкономическим обществом». В своей монографии «Расколота цивилизация» В.Л.Иноземцев выделяет

¹⁵ Абдеев Р.Ф. Философия информационной цивилизации. М., 1994. С. 298.

три основных составляющих постэкономической трансформации. Первая – это разрушение отношений стоимости и ослабление роли рынка. В информационном обществе происходит потребление благ по большей части как символических ценностей, а не как материальных.

Вторая основная составляющая постэкономической трансформации – это вытеснение частной собственности на средства производства и замена ее личной собственностью. Главным ресурсом информационной экономики страны становятся совокупные знания ее работников и их высокая квалификация. Источником независимости и свободы современных интеллектуальных работников становится их личная собственность, то есть интеллектуальный потенциал работника и принадлежащие ему орудия производства.

Третьей составной частью постэкономической трансформации является превращение творчества в основной вид человеческой деятельности, что эквивалентно становлению свободы, не ограниченной экономическими факторами. «Основой для постэкономического общества, – пишет В.Л.Иноземцев, – является переориентация интересов человека на задачи развития собственной личности»¹⁶.

Российский ученый А.И.Ракитов, изучающий философские проблемы научно-технологического прогресса, формулирует свою концепцию информационного общества в книге «Философия компьютерной революции».

По А.И.Ракитову, общество является информационным, если:

1) каждый индивид или группа людей, организация или предприятие в любой точке мира и в любой момент времени могут получить за определенную плату или бесплатно по принципу свободного доступа к хранилищам информации любые информацию и знания;

2) в обществе создаются, функционируют и доступны любому пользователю современные информационные технологии, обеспечивающие выполнение предшествующего условия;

3) **имеется развитая инфраструктура, способствующая созданию национальных информационных ресурсов в объеме, необходимом для обеспечения и постоянного ускорения научно-техниче-**

¹⁶ *Иноземцев В.Л.* За пределами экономического общества. М., 1998. С. 162.

ского и социального прогресса. Общество способно производить всю необходимую для жизнедеятельности информацию (прежде всего, научную);

4) в обществе происходит процесс быстрой роботизации и автоматизации всех отраслей и сфер экономики и управления;

5) качественно изменяются структуры общества, следствием чего становится расширение сферы услуг и информационной деятельности¹⁷.

Таким образом, мы видим, что во всех вышеперечисленных концепциях информационного общества на первый план выдвигаются экономический и социально-экономический аспекты (информация как новый экономический ресурс; смена экономического уклада). В рамках же данной работы нас прежде всего интересует социокультурный аспект таких взаимосвязанных (но не тождественных) понятий, как «информационная среда» и «информационное общество». А социокультурный аспект всегда связан с местом и ролью человека в различного рода средах или типах социального устройства. Поэтому анализ именно «информационной среды» представляется более «плодотворным» для рассмотрения этого аспекта.

Существование человека невозможно без постоянного получения информации из внешнего мира, но ничто, в свою очередь, не изменяется с такой скоростью и не оказывает на человека, на его сознание и мировоззрение, такого влияния, как информационные потоки.

В.З.Коган в своей книге «Человек в потоке информации» пишет: «Вряд ли кто-нибудь возьмется доказать, что на долгом и нелегком историческом пути, пройденном человечеством, можно обнаружить участки, не озаренные вначале тусклым, а затем все более ярким светом информационных процессов»¹⁸.

Для дальнейшего анализа представляется важным четко определить, что же такое информационная среда, какие этапы прошла она в своем развитии – с древних времен до той эпохи, в которую живет современный человек – информационной эпохи, ибо, как пишет В.А.Колеватов, «в любом обществе складывается независимая от индивида социокультурная организация добывания, хране-

¹⁷ См.: *Ракитов А.И.* Философия компьютерной революции. М., 1991. С. 32.

¹⁸ *Коган В.З.* Человек в потоке информации. Новосибирск, 1981. С. 3.

ния и передачи информации, знаний. Эта система как бы “генерирует” информационное поле, в котором живёт и действует человек, и программирует деятельность входящих в нее индивидов»¹⁹.

На ранних этапах человеческой истории информационная среда отождествлялась с окружающей природной средой. Основным источником информации была природа, от которой полностью зависела жизнь людей. По мере того, как общество развивалось, происходило накопление вторичной, социальной информации, которая на сегодняшний день играет основную роль в развитии отдельного человека и общества в целом. Современную информационную среду можно понимать как совокупность информационных условий жизнедеятельности человека (наличие информационных ресурсов и их качество, степень развитости информационной инфраструктуры), а также экономических и социокультурных условий протекания процессов информатизации. Информационная среда со всеми своими атрибутами (электронные средства массовой коммуникации – телевидение, радио, Интернет; компьютеризация всех областей жизни) стала настолько всеобъемлющим явлением в жизни современного общества, что нашу эпоху можно без преувеличения назвать информационной эпохой.

Вообще, понятие «среда» (применительно к человеку) отражает взаимосвязь условий, влияющих на его развитие. Предполагается взаимодействие, взаимовлияние человека и среды. Информационная среда не является исключением в этом смысле.

В российской науке проблемы информационной среды впервые стали разрабатываться Ю.А.Шрейдером в 70-х гг. XX в. Шрейдер писал, что «информационная среда или сфера – это мир информации вокруг человека и мир его информационной деятельности»²⁰.

Авторы «Концепции информатизации сферы образования Российской Федерации», утвержденной 10 июля 1998 г., под информационной средой понимают «совокупность программно-аппаратных средств, информационных сетей связи, организационно-методических элементов системы высшей школы и прикладной

¹⁹ *Колеватов В.А.* Социальная память и познание. М., 1984. С. 12.

²⁰ *Шрейдер Ю.А.* Информационные процессы и информационная среда // Научно-техническая информация. Сер. 2. Информационные процессы и системы. М., 1976. № 1. С. 3–6.

информации о предметной области, понимаемой и применяемой различными пользователями, возможно с разными целями и в разных смыслах»²¹.

В анализе информационной среды можно выделить несколько аспектов²².

Во-первых, деятельностный аспект. Человек при этом рассматривается как участник процесса коммуникации, т. е. как субъект, облакающий личное знание в ту форму, в которой оно может быть передано другим людям (т. е. в форму информации). Затем происходит обратный процесс – воспринятая человеком информация превращается в его личное знание.

Во-вторых, информационная среда – это система исторически сложившихся форм коммуникации.

В-третьих, это информационная инфраструктура как продукт общественной жизни, способствующая развитию коммуникативной деятельности в масштабах, соответствующих уровню развития данного общества: средства массовой информации, издательства, библиотеки, банки данных, информационные центры, и т. п.

В основе развития и существования информационной среды лежит особая знаково-символическая субстанция, называемая информацией. Информация, с одной стороны, служит важнейшей составляющей искусственно созданной среды, окружающей человека, а с другой – основным средством межличностных взаимоотношений. М.Порат определяет информацию как «данные, которые были организованы и переданы»²³. В современных условиях информация, обеспечивающая наиболее важные направления деятельности человека, превращается в наиболее ценный продукт и основной товар.

Если говорить об онтологии информационной реальности, то здесь основополагающим компонентом также является информация, закономерности ее развития, информационная кар-

²¹ Концепция информатизации сферы образования Российской Федерации // Проблемы информатизации высшей школы. М., 1998. № 3–4. С. 322.

²² См. напр.: *Бутова В.Н.* К вопросу формирования информационной среды вуза. // Известия Регионального финансово-экономического института: Электрон. журн. 2013. № 1 (<http://science.rfei.ru/ru/2013/1/2.html> (дата обращения 09.07.2013)).

²³ *Porat M., Rubin M.* The Information Economy: Development and Measurement. Wash., 1978. P. 31.

тина мира, информационные процессы, все формы генерации информации, структуры информационного взаимодействия и форм движения.

Существует несколько подходов к определению информации, основными среди них являются следующие: атрибутивный, функционально-кибернетический и социальный (антропоцентрический). В атрибутивных концепциях информация рассматривается как атрибут материи, ее неотъемлемое свойство. Информация здесь понимается как мера организованности, упорядоченности, разнообразия, отражения. Функционально-кибернетические концепции представляют информацию как функциональное свойство или особую форму функциональной связи, свойственную кибернетическим самоуправляемым системам различного происхождения: биологическим, социальным и искусственно созданным (техническим). Социальные (антропоцентрические) концепции рассматривают информацию как атрибут социальных систем. Понятие «информация» сближается здесь с понятиями «коммуникация» и «знание»²⁴.

Некоторые исследователи подчеркивают «виртуальный» характер современной информационной среды: «в мире сложилась определенная информационная среда взаимодействия людей – информационно-телекоммуникационное пространство, в котором поведение человека коррелируется не с объективной информацией об окружающих его объектах и событиях, а с коммуникативной информацией, содержащей мнение об этих объектах других людей»²⁵.

Хотелось бы отметить, что информационное пространство не тождественно информационной среде: находясь в одном и том же информационном пространстве, человек может перемещаться между информационными средами. Например, из информационной среды школы или института – в информационную среду языковых курсов, музея или компьютерной игры.

²⁴ О взаимосвязи и различии понятий «коммуникация», «информация» и «знание» см. далее.

²⁵ Денисова А.Б., Сениошина В.Г. Влияние информационной реальности на существование человека // Современные проблемы науки и образования: Электрон. научн. журн. 2012. № 6 (<http://www.science-education.ru/106-7792> (дата обращения 09.07.2013)).

В статье (а точнее, рецензии на книгу К.К.Колина «Философские проблемы информатики») под названием «Информатика и новая информационная реальность» В.А.Луков и Э.К.Погорский пишут о том, что, начиная с 1960–1980-х гг. во многих положениях работ в области информатики (теория передачи сигналов по каналам связи К.Шеннона, трактовка информации как меры разнообразия У.Р.Эшби, обоснование информатики как фундаментальной науки А.П.Ершова) проглядывает «потребность увидеть в информации *особую реальность* (курсив мой. – *Е.П.*), которая несводима к тому, что уже известно о мире физическом и мире духовном, и является связующим звеном между живой и неживой природой, человеком и обществом»²⁶.

Информационной реальности²⁷ многими авторами сегодня придается глобальное значение, о ней говорят как о «стратегическом курсе общества, как о ресурсе, определяющем уровень развития государства. Информационная реальность обеспечит переход общества от индустриального типа развития к информационному. Информационный рынок предоставит потребителям все необходимые информационные продукты и услуги, а их производство обеспечит индустрия информационной реальности»²⁸. Подобного рода вопросы сегодня активно дискутируются в научном сообществе, хотя до сих пор не выработано единого мнения относительно точного содержания понятия информационной реальности, путей ее развития, понимания приоритетности того или иного направления, и т. д.

²⁶ Луков В.А., Погорский Э.К. Информатика и новая информационная реальность: философский взгляд // Знание, понимание, умение. 2011. № 2. С. 289–293. С. 290.

²⁷ Необходимо оговориться, что в данной работе не ставится цели дать точное и исчерпывающее определение понятию информационной реальности и сравнить его, например, с понятием «информационная среда». Такая задача потребовала бы отдельного исследования, для которого, возможно, еще не пришло время. Это связано с тем, что данные понятия являются не статичными, а «становящимися», т. к. базируются на быстро развивающихся и изменяющихся информационно-коммуникационных технологиях. Поэтому в данной работе понятия «информационная среда» и «информационная реальность» можно воспринимать как синонимы, за исключением тех случаев, когда различие между ними специально оговорено.

²⁸ История информатики и философия информационной реальности / Под ред. Р.М.Юсупова, В.П.Котенко. М., 2007. С. 133.

Современная информационная реальность представляет собой сложную динамическую систему, включающую ряд компонентов. Сегодня существует много подходов и взглядов на понятие и структуру информационной реальности.

По мнению В.П.Котенко²⁹, основу информационной реальности составляют три понятия – информация, информатика и информатизация. В.А.Герасименко центральным предметом изучения считает информацию «как атрибут объективного мира, имеющий теоретическое и практическое значение для современного общества»³⁰.

Понятие «информационная реальность» не является статичным, неподвижным, оно изменялось, прогрессировало, и это следует учитывать, осмысливая его нынешний этап и перспективы развития в будущем.

«Сегодня, – пишет Э.П.Семенюк, – совокупность потоков, систем и сетей социальной информации самых различных видов стала настолько значимой, что нет сомнения – они составляют особую область реальности, несводимую к другим. Это информационная сфера общества, непрерывный и многообразный обмен информацией между людьми»³¹. Все чаще появляются в работах ученых краткие термины для обозначения этой весьма емкой и исключительно важной сейчас стороны действительности: «инфосфера» (А.П.Ершов), «инфоноосфера» (А.П.Суханов). Ряд исследователей к структуре информационной реальности относят: науки, изучающие информацию (кибернетика, семиотика, синергетика, разработки искусственного интеллекта); отрасли, использующие информационные технологии (радиоэлектроника, телевидение, образование, медицина и многие другие); средства производства, передачи и хранения информации; потребителей информации³².

К.К.Колин предлагает включить в информационную реальность не только весь технологический комплекс информационно-коммуникационных средств того или иного государства, но и сеть

²⁹ См.: История информатики и философия информационной реальности. С. 133.

³⁰ Герасименко В.А. Основы информационной грамоты. М., 1996. С. 112.

³¹ Семенюк Э.П. Информатика: достижения, перспективы, возможности. М., 1988. С. 163.

³² См., напр.: Герасимов И.В., Стрекалова Г.А., Чугунов Л.А. Информационные объекты и модели. СПб., 1988; Блюменау Д.И. Информация и информационный сервис. М., 1989.

научно-исследовательских, административных, учебных, коммерческих и других организаций и институтов общества, деятельность которых способствует развитию и эффективному использованию информационных ресурсов, а также обучению необходимого количества квалифицированных специалистов³³.

Информационная реальность представляет собой сложную многокомпонентную систему. Компоненты информационной реальности, объединяясь с категориями, законами, принципами, концепциями и теориями, образуют философию информационной реальности.

В социальном смысле информационная реальность – это, прежде всего, информационное общество. Как показано выше, в концепциях многих признанных теоретиков информационного общества (Д.Белл, А.Турен, Э.Торфлер, Й.Масуда, А.И.Ракитов и т. д.) понятия «информация» и «знание» отождествляются. Интересен в этой связи взгляд отечественного исследователя, социолога Д.В.Иванова. Д.В.Иванов выступает как раз против такого отождествления информации и знания.

Для того, чтобы лучше разобраться в этом вопросе, попытаемся обобщить основные философские, социологические и культурологические концепции информационного общества конца XX – начала XXI в. (кратко проанализированные в начале данного параграфа). Базовые черты этого типа социальной организации можно представить следующим образом.

1. Общественная жизнь в информационном обществе определяется научным знанием. В качестве определяющего фактора оно замещает труд (ручной и механизированный), который в предшествующих типах общественного устройства определял стоимость товаров и услуг. То, что раньше было экономической и социальной функцией капитала, теперь – функция информации. Вследствие этого, основным институтом общества становится университет как место получения, переработки и хранения знаний. Экономический фактор утрачивает основную роль.

2. Уровень знаний, а не материальные блага, становится основным фактором социальной стратификации. Появляется новое основание деления на «богатых» и «бедных»: высшие слои общества образуют информированные люди, в то время как не получающие достаточной информации оказываются на периферии. Конфликты

³³ См.: *Коллин К.К.* Социальная информатика: Учебн. пособие для вузов. М., 2003.

в социуме теперь возникают не столько в экономической, сколько в культурной сфере. Следствием борьбы и разрешения конфликтов становится развитие новых и регресс ранее существовавших социальных институтов.

3. Информационное общество ориентировано на новую «интеллектуальную», а не «механическую» технику. Социальная организация и информационные технологии неразрывно связаны. Общество переходит к «технетронной»³⁴ эре», когда управление социальными процессами осуществляется с помощью новых информационных технологий.

Но обладает ли вышеперечисленными чертами то общество, в котором мы живем (или на пути к которому находимся)? Можно ли считать его информационным в том смысле, который вкладывали в это понятие Д.Белл, А.Турен, Э.Тоффлер, З.Бжезинский, Й.Масуда, А.И.Ракитов? Анализируя содержание ставшего привычным понятия «информационное общество» и наблюдая за тем, что реально происходит в обществе, можно, вслед за Д.В.Ивановым, прийти к неожиданному, на первый взгляд, выводу: проникновение в жизнь человека так называемых «информационных технологий» скорее отдаляет нас от информационного общества в его «классическом понимании».

По мнению Д.В.Иванова, соответствующее вышеперечисленным критериям информационное общество построить не удалось, хотя основные технические и экономические признаки постиндустриальной эпохи налицо: преобладание в ВВП сервисного сектора, снижение доли занятых во «вторичном» (индустриальном) и рост доли «третичного» сектора экономики (сферы услуг), всеобщая компьютеризация и т. п.³⁵ Университет не пришел на смену промышленной корпорации в качестве основного института «нового общества», скорее, научное знание было встроено в процесс промышленного производства. Современное общество не очень похоже на целостную взаимосвязанную систему институтов. Оно, по выражению А.Турена, больше похоже на неоднородное поле дискуссий и конфликтов по поводу распределения в социуме символических благ³⁶.

³⁴ Термин «технетронный» введен в социальные науки З.Бжезинским.

³⁵ См.: *Иванов Д.В.* Общество как виртуальная реальность // Информационное общество. М., 2004. С. 358.

³⁶ См.: *Touraine A.* The waning sociological image of social life // *International journal of comparative sociology.* 1984. Vol. 25. № 1.

Основной ошибкой теоретиков информационного общества Д.В.Иванов считает отождествление информации и знания. Современное общество насыщено информацией, она играет огромную роль, но отсюда не следует автоматически, что в современном обществе знание – сила.

Нетождественность знания и информации подчеркивает и Ю.А.Шрейдер: «...важно подчеркнуть, что информация как превращенная форма знания не совпадает с самим знанием. Информация существует как хранящиеся и передаваемые в обществе тексты (в обобщающем понимании этого слова), а знания существуют как личное достояние знающих...»³⁷.

Если мы хотим понять, что такое информация и чем обусловлена ее огромная роль в современную эпоху, необходимо разграничить следующие понятия: сообщение (или послание), интерпретация (или восприятие) и коммуникация. Сообщение (message) – это «предмет», т. е. транслируемый результат интеллектуальной деятельности человека; интерпретация – это «мысль», т. е. получаемое знание; коммуникация – это лишь операция трансляции, передачи. Но в современном обществе как раз эта операция трансляции является главным звеном в цепочке сообщение – коммуникация – интерпретация.

По мнению Д.В.Иванова, принципиальное различие между современностью и эпохами Античности или Средневековья состоит не в том, что сегодня создается больше интеллектуальной продукции или знания, а в том, что сейчас неизмеримо больше коммуникаций. Также Д.В.Иванов считает, что основной характеристикой современного информационного общества является умножение и распространение (а не создание) интеллектуальной продукции, передача сведений о ней посредством средств массовой информации (газет, радио, телевидения, а с определенного времени еще и Интернета). За понятием «информация» стоит именно коммуникация, а не знание. Если обратить внимание на современных политических деятелей, участников биржевых торгов, журналистов и их аудиторию, становится ясно: более информированный человек – это не тот, кто обладает большей суммой знаний, а тот, кто участвует в большем количестве коммуникаций. Если с первой частью это-

³⁷ Шрейдер Ю.А. Проблемы развития инфосферы и интеллект специалиста // Интеллектуальная культура специалиста. Новосибирск, 1988. С. 72.

го утверждения хочется поспорить (все-таки количественный рост научного знания легко доказуем – свыше 90 % **всех научных достижений** приходится на XX в.), то вторая его часть – в том, что касается роли коммуникаций, – представляется абсолютно верной.

Колоссальная производственно-экономическая, культурная, политическая, образовательная роль информации «объясняется именно тем, что она не содержательна (“знание”) и не предметна (“продукт”)³⁸. Информация – это некая операция. Она может продуцировать действие, скорее, в качестве коммуникации, а не в качестве знания или предмета. Люди действуют, руководствуясь информацией, при этом потоки коммуникаций не только не истощаются, подобно сырьевым или энергетическим ресурсам, а, напротив, умножаются и ускоряются. Это происходит потому, что информация, скорее, не ресурс, а стимул или мотив деятельности.

Итак, информация – это не знание, это коммуникация, передача определенного набора знаков или символов, способная стать (или не стать) причиной определенных действий. Такое понимание информации делает понятным тот факт, почему основным и наиболее популярным достижением информационной революции стал Интернет³⁹, а не огромные цифровые хранилища информации или искусственный интеллект. Всемирная сеть Интернет сама по себе не производит знания, но зато во много раз увеличивает возможности коммуникаций, направленных, в том числе, и на то, чтобы знание приобрести.

Д.В.Иванов не согласен с утверждениями поклонников информационного общества о том, что в современную эпоху информация играет более важную роль, чем материальные факторы. Он пишет: «даже если отдавать себе отчет в том, что информация – это не знание, а операция трансляции, все равно трудно всерьез воспринимать суждения о том, что реклама – это “информационная поддержка” какого-либо товара, личности или акции, или же что конкуренция средств массовой информации – это “информационная война”⁴⁰. Не сообщение данных о свойствах товара или

³⁸ *Иванов Д.В.* Общество как виртуальная реальность // Информационное общество. М., 2004. С. 361.

³⁹ Мануэль Кастельс называет Интернет «ключевой технологией современной эпохи» (*Кастельс М.* Галактика Интернет. Екатеринбург, 2001. С. 5).

⁴⁰ *Иванов Д.В.* Общество как виртуальная реальность. С. 361.

услуги, а создание его образа приносит прибыль в современной экономике и способствует развитию рекламного бизнеса. Не за монополию на передачу сведений воюют владельцы СМИ, а за создание выгодного им или их заказчикам образа событий. Формирование образа подразумевает работу со знаками, символами, а коммуникации – это всегда потоки символов. То, что представлено как информационный поток, на деле является процессом создания образа. По меткому определению, данному М.Маклюэном еще в 60-х гг. XX в., реальным содержанием сообщения является сам общающий (*the medium is the message*). Такой подход, по мнению Д.В.Иванова, позволяет понять как характер современных технологических и социальных тенденций, так и ошибочность теорий информационного общества, основанных на вере в непреходящую правоту Ф.Бэкона, выдвинувшего лозунг «знание – сила».

Не в знании, информации или ее передаче, а в коммуникации, в создании привлекательных образов кроется секрет успеха современного бизнесмена, политика, ученого, художника. Поэтому можно согласиться с А. Туреном, который, избегая терминов «знание» и «информация», пишет, что в постиндустриальном обществе социальные конфликты возникают по поводу «символических благ».

Мануэль Кастельс в своем анализе информационного общества также отводит коммуникации главную роль, считая, что современная культура насквозь пронизана коммуникационными процессами: «поскольку наша повседневная деятельность основывается на коммуникации, а Интернет видоизменяет способ нашей коммуникации друг с другом, наша жизнь оказывается в сильной зависимости от этой новой технологии»⁴¹. Любые формы коммуникации основаны на производстве и потреблении символов. Поэтому культура является символической системой.

Безусловно, коммуникативные процессы имеют огромное, пожалуй, даже определяющее значение в современном информационном обществе. Вместе с тем, мне представляется не вполне верным недооценивать роль в этом обществе научного знания. Достаточно обратить внимание хотя бы на быстрое развитие НБИК⁴²-комплекса, и сразу становится понятна важная и постоянно воз-

⁴¹ Кастельс М. Галактика Интернет. С. 29.

⁴² НБИК (NBIC) – аббревиатура, обозначающая современную тенденцию к конвергенции нано (Н), био (Б), инфо (И) и когно (К) технологий.

растающая роль наукоемких технологий в жизни современного общества. Зачем противопоставлять друг другу коммуникативные процессы и рост научного знания в качестве определяющего фактора развития информационного общества? Эти процессы, по моему мнению, могут вполне «мирно» сосуществовать и взаимодополнять друг друга.

В условиях становления информационного общества быстро развивающаяся виртуально-информационная реальность преобразует не только окружение человека, но и его самого. Развитие электронно-коммуникационных технологий, по сути, создающее искусственную информационную среду, намного опережает осмысление происходящего человеком и построение соответствующей картины мира. Именно поэтому представляется чрезвычайно важным философское осмысление формирующейся новой информационной среды. Осмысление именно с позиций социума и культуры, а не с точки зрения экономики, что характерно для большинства концепций информационного общества. Информационная среда (как и любая окружающая среда) является неким «базисом», тем непосредственным окружением, с которым человек тесно взаимодействует, изменяя его и изменяясь сам. Информационное общество (как и любой социальный уклад), в свою очередь, уже опосредовано многими экономическими и социальными процессами, дальше отстоит от человека, являясь своего рода «надстройкой» над информационной средой.

1.2. Историко-философский анализ информационной среды. Становление информационной эпохи

В любом обществе всегда формируется независимая от индивида социокультурная организация получения, хранения и передачи информации. Эта система как бы «порождает» информационную среду, в которой существует и действует человек, и программирует деятельность взаимодействующих с ней индивидов.

История формирования современной информационной среды насчитывает несколько этапов, называемых информационными революциями. Нельзя не согласиться с К.К.Колиным в том, что

информационные революции «всегда являлись теми критическими точками всемирной истории, после которых начинались качественно иные этапы развития цивилизации»⁴³.

Первая информационная революция – это овладение первобытным человеком речью, постепенно ставшей основным «инструментом» обмена информацией между людьми. Речь способствовала развитию сознания, абстрактного мышления. Знания (и бытовые, и протонаучные) на этом этапе развития человечества также передавались с помощью устной речи.

Вторая – изобретение письменности, намного расширившей масштабы хранения и передачи информации. Письменность позволила фиксировать накопленные знания, процесс их передачи больше не зависел от устного носителя.

Третья – открытие электромагнитных волн и базирующееся на нем развитие средств массовой информации, таких как радио и телевидение. Теперь каждый человек мог приобщиться к единому информационному и культурному пространству.

И, наконец, последняя, информационно-компьютерная революция, происходящая буквально на наших глазах. Она осуществляется как процесс проникновения информационно-коммуникативных технологий во все сферы жизни общества и деятельности человека, способствующий усилению интеллектуальной мощи человечества. В своем логическом завершении она должна привести к появлению новой информационной цивилизации. Изменения, происходящие в обществе под влиянием новых информационно-коммуникативных технологий, настолько глобальны, что приводят к смене самого типа общественного устройства. Они оказывают влияние на такие, казалось бы, далекие от информационной сферы области, как межличностные отношения, институт семьи, брака, проблему самоидентификации личности⁴⁴.

⁴³ Колин К.К. Социальная информатика. М., 2003. С. 48.

⁴⁴ Различные исследователи выделяют разное число информационных революций, например К.К.Колин – шесть. Первая – появление у человека языка и членораздельной речи. Вторая связана с появлением письменности, третья – с изобретением книгопечатания, четвертая – с появлением таких новых средств информационной коммуникации, как радио, телефон и телевидение. Пятая началась в 50-е гг. XX в., когда стали использоваться средства цифровой вычислительной техники (ЭВМ, персональные компьютеры). И, наконец, шестая информационная революция связана с глобальными тенденциями ин-

По мнению известного испанского социолога М.Кастельса, информационно-компьютерная революция по масштабам сравнима с изобретением алфавитного письма. Этот исторический поворотный пункт (изобретение алфавита) был подготовлен тремя тысячелетиями эволюции устной традиции и неалфавитных форм коммуникации. Начнем наш анализ с изучения этих начальных этапов формирования информационной среды.

Рассмотрим тип передачи и хранения информации в бесписьменном обществе. Миром первобытного человека была жизнь его племени. Размеры этого мира определялись возможностями пешехода, время – жизнью поколения и коллективной памятью, передаваемой старейшинами из поколения в поколение в виде легенд, где реальные события переплетались с вымыслом и изменялись мифологическим сознанием. Человек знал только ту вселенную, которую мог обойти, увидеть, услышать, потрогать собственными руками.

Для бесписьменного общества характерны давно устоявшиеся и очень прочные социальные, культурные и религиозные традиции. Те средства фиксации информации и передачи ее во времени, которые появляются после изобретения письменности, еще отсутствуют. Поэтому такого рода передача обеспечивалась, главным образом, запоминанием и повторением определенных текстов. В бесписьменных обществах существовали особые «сказители», хранившие в памяти значительное количество устной народной словесности.

По подсчётам специалиста по беломорским былинам А.В.Маркова, известная сказительница М.А.Крюкова пропела ему 10 300 стихов. Как пишет в своей книге, посвященной узбекскому героическому эпосу, В.М.Жирмунский, наиболее выдающиеся узбекские сказители могли воспроизвести около 30 дастанов, каждый из которых содержал несколько тысяч стихов⁴⁵.

форматизации общества и приведет к формированию новой цивилизации – информационного общества (см.: *Коллин К.К.* Социальная информатика. М., 2003). Мне представляется, что третья и пятая информационные революции носили не столь глобальный характер и их можно объединить, соответственно, со второй и шестой.

⁴⁵ См.: *Иванов Вяч.Вс.* Чет и нечет. Асимметрия мозга и знаковых систем. М., 1978. С. 153.

Фольклор интересен тем, что задает одновременно и тему, и способы её воплощения. Поэтому можно согласиться с определением литературы на основании фольклора, данным американскими лингвистами Джузом и Хоккетом: «В каждом обществе, известном истории и антропологии, имеются некоторые речевые произведения, короткие или длинные, которые все члены общества оценивают положительно и которые, по их желанию, должны повторяться время от времени, преимущественно в неизменном виде»⁴⁶. Сходным образом относятся к устной литературе дети, которые настаивают на частом повторении одних и тех рассказов или сказок без изменений.

Фольклорные тексты часто содержат мифологический материал, в том числе истории о героических деяниях полубожественных героев, мифы о сотворении мира, календарные мифы и т. д. Из того, что все фольклорные тексты оцениваются членами общества положительно, следует их социально-организующее значение: члены общества воспринимают себя принадлежащими к замкнутой социальной группе (общине, племени, этносу), с едиными моральными, этическими и эстетическими традициями. Как отмечает Ю.П.Буданцев, «своеобразие функций племени, рода по отношению к каждому из своих членов определяло содержательное своеобразие массово-коммуникативных форм: все они служили целям скрепления общины в единое целое, отделению её от других общин; индивидуально-личностное содержание полностью отсутствовало в этих формах, поскольку индивидуально-личностное сознание было не развито, сознание каждого отражало и выражало жизнь общины, интересы её»⁴⁷.

«Пророк электронной коммуникации» Маршалл Маклюэн, разделивший историю человечества на четыре эпохи в зависимости от преобладающего типа средств массовой коммуникации, назвал бесписьменное общество эпохой «дописьменного варварства». Для этой эпохи характерно наивно-непосредственное отношение человека к окружающей среде. Главным достижением в области коммуникации было появление и развитие членораздельной

⁴⁶ Цит. по: *Иванов Вяч.Вс.* Чет и нечет. Асимметрия мозга и знаковых систем. С. 159.

⁴⁷ *Буданцев Ю.П.* Системность в изучении массовых информационных процессов. М., 1986. С. 68.

речи, воспринимаемой органами слуха. Именно поэтому Маклюэн говорит о формировании «человека слушающего». «Человек слушающий» использовал естественные каналы коммуникации, жил в открытом звуковом пространстве, принимал непосредственное участие в происходящих вокруг событиях, поэтому его психика развивалась гармонично. Основная проблема бесписьменных обществ связана с ограниченностью объема человеческой памяти: «неважно, сколь хороша была память у старшего поколения, сколь запоминающимися были песни и уроки, но в головах любой популяции было ровно столько, и не больше, места для хранения информации»⁴⁸ – такую характеристику типу хранения информации в бесписьменном обществе дает Э.Торфлер.

Вторая информационная революция связана с изобретением письменности, намного расширившей возможности хранения и передачи информации. Преимущество, которое дает переход к письменной форме передачи информации, определяется не количеством передаваемой информации, а её качеством. Существуют свидетельства, что в самом начале существования письменности она применялась для записи текстов на разных языках (даже, в основном, для записи чужого, необычного или мертвого языка). Например, состоящие из клинописных табличек архивы хеттских царей содержали в себе тексты на семи различных языках⁴⁹. Кроме того, письменность дает возможность в принципе сохранить в памяти общества текст, сильно отличающийся от традиционных для данного общества текстов.

М.Маклюэн считает, что эпоха письменной кодификации внесла разлад в устойчивый внутренний мир и «сенсорный баланс» человека дописьменного общества; теперь главное в процессе коммуникации – не слух, а зрение, не акустическое сообщение, а читаемые тексты, закодированные с помощью символов. Когда человек постоянно занят кодированием-декодированием смыслов, он постепенно превращается в расчетливого и рационалистического «стороннего наблюдателя исторического процесса». На смену стабильному племенному укладу жизни приходит феодальная раздробленность (детрибализа-

⁴⁸ Торфлер Э. Третья волна. С. 295.

⁴⁹ См.: Иванов Вяч.Вс. Чет и нечет. Асимметрия мозга и знаковых систем. С. 154.

ция). Тем не менее, вплоть до XV в. ороакустический (устный) и визуальный (письменный) коммуникационные каналы успешно дополняли друг друга⁵⁰.

Первые письменные сообщения представляют собой надписи на камне, дереве, глиняных чашах, бронзе, пальмовых листьях, на кости, бересте и т. д. Особое значение имело применение в качестве писчего материала папируса. С этого момента можно уже говорить о книге. Ранние египетские книги написаны на папирусе и имеют форму свитка.

Книгопечатание появилось в Китае в XI в., а в Европе в XV в. Его распространение позволило создать специальную память коллектива (в частности, книгохранилища, архивы).

Размеры всей информации, накопленной до настоящего времени в печатных изданиях и рукописях человечеством, оцениваются примерно как 10^{14} бит. Однако, несомненно, как считает Вяч. Вс. Иванов, существенная часть этой информации может быть представлена в значительно более сжатом виде, что даёт величину порядка 10^{11} бит. Усвоить весь этот массив информации нелегко потому, что он существует не в виде целостной системы знаний, а в виде отдельных текстов разных авторов. Этим обуславливается значительное число повторов, делающих определенную часть текстов лишней.

По мнению Маклюэна, эпоха Гутенберга окончательно разрушила изначальную гармонию первобытного человека. На смену ей пришла «типографская эра», предоставляющая возможности обращения не к конкретному человеку, а к безличной массовой аудитории. Человек получает знание и информацию не в процессе общения с другими людьми, а из печатных текстов. Как замечает А. В. Соколов, «вместо “человека слушающего” появляется “человек смотрящий”, у которого атрофированы все сенсорные каналы – слух, обоняние, осязание, вкус, зато гипертрофировано зрение»⁵¹. Индивидуальное мышление, жизнь «своим умом» все больше сменяется ориентацией на книжные авторитеты и печатное слово. Люди привыкли доверять не «живому слову», а «мертвой букве», отчуждение в обществе достигло огромных масштабов.

⁵⁰ См.: Соколов А. В. Социальные коммуникации. Ч. 1. М., 2001. С. 188.

⁵¹ Соколов А. В. Общая теория социальной коммуникации: Учебн. пособие. СПб., 2002. С. 104.

Массовая ориентированность людей на продукцию «Гутенберговской Галактики» привела к печальным последствиям. М.Маклюэн полагает, что масштабные политические и религиозные объединения, кровопролитные войны и революции, – все это последствия зомбирующего воздействия печатного текста. Такие негативные стороны европейской цивилизации, как эгоизм, индивидуализм, отчуждение «всех от каждого и каждого от всех», экстремизм, информационный стресс и психические отклонения, объясняются длительным преобладанием книги как основного средства коммуникации⁵². Зато, как считает Э.Тоффлер, «книжная цивилизация» стерла барьер индивидуальной памяти и «путем увеличения запаса кумулятивного знания... ускорила все процессы нововведений и социальных перемен»⁵³.

Прежде чем перейти к анализу третьей информационной революции, связанной с открытием электромагнитных волн, совершим краткий экскурс в историю развития средств передачи информации на расстояние.

Люди обменивались новостями, информацией на всем протяжении человеческой истории. На начальных этапах эволюции межличностная коммуникация складывалась из отдельных жестов, звуков, мимики, обращенных к находившимся рядом, а с помощью криков люди начали передавать информацию на некоторое расстояние. В VI веке до н. э. персидские рабы, стоя на высоких башнях, громкими голосами передавали сообщения от одной башни к другой.

Передача информации с помощью звука существовала на протяжении многих столетий. Во время войн, с помощью «барабанного телеграфа» молва о продвижении вражеских войск передавалась на значительные расстояния и зачастую опережала официальные курьерские донесения. Для звукового оповещения служили также колокола, рожки, трубы, а после изобретения пороха ружейные и пушечные выстрелы. На Руси звон колоколов оповещал о пожаре, восстании, других важных событиях.

⁵² См., напр.: *Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего.* М., 2005.

⁵³ *Тоффлер Э. Третья волна.* С. 295.

Человеческое общество развивалось, и звуковая сигнализация была со временем вытеснена более совершенной – световой. Наиболее простым средством световой сигнализации служили костры. Костры использовались с сигнальной целью древними греками, карфагенянами, римлянами и русскими казаками.

С помощью костров и зеркал можно было передавать информацию хоть и быстро, но очень ограниченно, по сути только «да-нет». Дополнительно необходимо было посылать гонцов с подробными сообщениями.

Французский механик Клод Шапп в 1792 г. изобрел оптический, или семафорный, телеграф, передача информации в котором осуществлялась при помощи вращающейся вокруг своей оси переключателя, прикреплённой к металлическому пруту на крыше башни. Новизна идеи состояла в том, что информация передавалась не непосредственно, а в закодированном виде.

Вышеперечисленные примеры свидетельствует о том, что практически до конца XIX в. средства передачи информации на расстояние были развиты слабо и качественно отличались от тех, которые пришли им на смену в XX в.

История эволюции средств связи и передачи информации тесно связана со всей историей развития человечества, поскольку любой вид человеческой деятельности немислим без общения, без обмена той или иной информацией. Передача информации на расстояние занимает отнюдь не последнее место среди достижений человечества. В настоящее время спектр видов связи довольно широк. Это телеграф, телефон, радио, телевидение и, наконец, «всемирная паутина» – Интернет.

Люди всегда стремились передавать информацию на максимально возможное, желательно неограниченное расстояние. Телеграф, телефон, телевидение и Интернет позволяют передавать текст, звук и изображение по всему земному шару. Ю.Фролов считает, что «самое крупное создание человека – не египетские пирамиды и не огромные города, а мировая телефонная сеть. Её проводами опутана вся планета, а так как часть телефонных разговоров идёт на ультракоротких радиоволнах, в принципе присутствие этой сети может быть обнаружено с расстояния в несколько световых лет»⁵⁴.

⁵⁴ Фролов Ю. Первые информационные сети // Наука и жизнь. 1995. № 1. С. 50.

XX век трудно представить себе без телефонной коммуникации, телефон стал одним из его символов. По мнению В.П.Руднева, телефон «очень многое изменил в жизни людей, многое упростил, но многое и усложнил – привнес проблемы, которых не было раньше»⁵⁵.

Телефон несколько понизил ценность письменной культуры, зато помог возродить ценность живого человеческого голоса. Распространение телефона сделало возможным разговор с человеком, находящимся в другом городе, другой стране и даже на другом континенте. Писать ему письмо и долго ждать ответа не нужно, можно просто позвонить.

В теории информации существует закон (сформулированный Клодом Шенноном), который можно интерпретировать в том смысле, что, чем более узким является канал передачи информации, тем большую ценность эта информация представляет. Что-то подобное наблюдается в поэзии под воздействием ритма, сужающего канал информации. Поэтому телефонный звонок сам по себе имеет большую ценность.

Массовое распространение телефона внесло существенные изменения в решение проблем межличностной коммуникации. Телефон сделал возможным и естественным общение людей, удалённых друг от друга на любые расстояния. При этом изменилось философское осмысление пространства: далёкое стало близким, близкое стало далёким. Понятие расстояния как бы пропало вообще: нет разницы в общении по телефону с человеком, находящимся в другой стране или в другой комнате. С изобретением мобильной и сотовой связи коммуникация по телефону стала, кроме того, возможна в любой момент и в любой точке пространства.

Но информация, передаваемая по телефону, может быть воспринята только одним из наших пяти чувств – слухом. Расширение диапазона восприятия, включение в него визуального канала привело к появлению кино – как искусства и как средства коммуникации. Рождение кино совпало с прогрессом во многих областях культуры, науки и техники: квантовая механика и теория относительности, психоанализ, автомобили, развитие средств массовой информации, радио, телефон, искусство модернизма. Кино – не просто искусство XX в., но и неотъемлемая часть самого образа XX в.

⁵⁵ Руднев В.П. Телефон // Словарь культуры XX века. М., 1997.

Поэтому неудивительно, что кино разделяет с XX в. его самую острую онтологическую и эстетическую проблему: проблему разграничения текста и реальности.

Известный российский философ и лингвист Вадим Руднев характеризует кино как весьма противоречивый и парадоксальный вид искусства. Как никакое другое искусство, кино может отразить реальность, но это «отражение» может быть самой достоверной дезинформацией. Кино умеет представлять иллюзию в виде реальности, поэтому оно часто ассоциировалось не с реальностью, а с ее антиподом – сновидением. То, что происходит на экране, кажется настоящим, как кажется реальностью спящему то, что он видит во сне.

Кино может создавать свою реальность, со своими законами, зачастую идущими наперекор законам физики. Например, в фильме «Золотой век» Бунюэля человек ползает по потолку, подобно насекомому, пренебрегая законом всемирного тяготения. Кино – искусство визуальное, поэтому оно очень хорошо представляет нам визуальную иллюзию – фантазии, сновидения, воспоминания. Это пространство реализации возможных миров⁵⁶.

Создав иллюзорную действительность, кино остро поставило проблему разграничения текста и реальности, впоследствии получившую развитие в философии постмодернизма. Приемы построения и развития сюжета с помощью идеи гипертекста не оставили в стороне кинематограф. Кинематографический интертекст соответствовал интертексту в литературе модернизма. В кино текст в тексте превратился в фильм в фильме – один из популярнейших сюжетов мирового кинематографа.

Кино подразделялось на элитарное и массовое с самого момента своего зарождения. Режиссеры элитарного кино всегда экспериментировали, их методы и приемы были схожи с теми, что использовались в литературе XX в. Постмодернизм сделал гипертекст в кино гораздо эффективней, чем в литературе.

Кино – искусство, сближающее людей разных культур, так как язык образов понятен всем. Кроме того, язык образов гораздо более информативен, чем язык знаков, поэтому в наш век увеличивающихся информационных потоков искусство кино является актуальным.

⁵⁶ См.: Руднев В.П. Кино // Словарь культуры XX века.

Но, в то же время, на протяжении второй половины XX в. нами владело телевидение – «со своей спешкой, со своей жадностью и всеядностью, со своим широко раскрытым стеклянным окном, превращающим наши дни в какую-то параллельную, искусственную жизнь, в ночь, всегда залитую светом и не оставляющую места снам»⁵⁷.

Большинство исследователей и в нашей стране, и во всем мире пришли к выводу о том, что телевидение можно считать новым видом искусства – и по его природе, и по оригинальности, и по способам воздействия на зрителя. Как и кино, телевидение развивалось на основе растущего потенциала научно-технического прогресса и доказало свою специфику не только в области художественного вещания, но и документалистики.

Сложилась определенная эстетика телевидения как вида искусства, которая заключается не только в создании собственных произведений, но и в трансляции произведений смежных искусств.

В.Саппак в своей книге «Телевидение и мы» сформулировал основной принцип анализа деятельности телевидения: любое явление на экране приобретает эстетические черты⁵⁸.

Уникальность телевидения состоит в том, что оно соединяет в себе два свойства – средства массовой информации и вида искусства.

Основные свойства телевидения как носителя массовой культуры таковы:

– **непрерывность** – телевидение, как и другие средства массовой коммуникации, воздействуют на личность с раннего детства и на протяжении всей жизни непрерывно и систематически;

– **инвариантность** – влияние телевидения многообразно, многоканально (слух, зрение, образное мышление, эмоции), многожанрово;

– **востребованность** – информация, получаемая по телевизионным каналам СМИ, максимально адаптирована к восприятию, понятна и проста по формам подачи;

– **многомерность** – воздействие происходит на разных уровнях восприятия – непосредственно-чувственном, эмоциональном, рациональном;

⁵⁷ Вачнадзе Г.Н. Всемирное телевидение. Новые средства массовой информации – их аудитория, техника, бизнес, политика. Тбилиси, 1989. С. 551.

⁵⁸ См.: Саппак В.С. Телевидение и мы. М., 2007.

– эффект априорной достоверности – человек более склонен верить в достоверность получаемой по каналам телевидения информации, чем опровергать ее.

Эстетика телевидения как вида искусства проявляется:

– при создании документальных телепрограмм на основе авторского замысла, сценарного плана, предусматривающего четкую композицию;

– при создании художественных фильмов, спектаклей, основанных на общих законах искусства с учетом телевизионной специфики, вытекающей из природы телевидения как массового зрелища;

– при формировании сетки вещания, при программировании и выпуске телепередач.

Телевидение в целом стало, как совершенно справедливо отмечает В.В.Егоров, «...своеобразным оригинальным видом искусства, причем самым массовым, синтетическим видом, вобравшим в себя достижения смежных искусств и на их основе развивающим свои особые закономерности, новые тенденции»⁵⁹.

Видео – относительно самостоятельная форма создания и распространения произведений искусства, оно появилось как следствие широкого распространения бытовой видеоаппаратуры. Видеозапись – это фиксация аудиовизуальной информации с целью ее сохранения, воспроизведения, монтажа. Просмотры видеозаписей осуществляются, как правило, перед небольшой аудиторией. Система видео фактически существует как самостоятельная отрасль, занимающаяся съемкой разножанровых видеофильмов, тиражирует и распространяет уже отснятые телефильмы и кинофильмы. Позволяя нам знакомиться с новинками мирового кинематографа или наслаждаться любимыми классическими фильмами, видео тем самым приближает нас к идее электронного коттеджа Э.Тоффлера.

Видео открывает также широкие возможности для творчества, т. к. с его помощью любой человек может фиксировать важные и интересные моменты в своей жизни и жизни близких (праздники, путешествия и т. д.). Как отмечает Э.Тоффлер, «видео дает возможность каждому потребителю стать производителем».

⁵⁹ Егоров В.В. Телевидение между прошлым и будущим. М., 1999. С. 280.

лем образов, принадлежащих только им»⁶⁰. Переход в цифровой формат еще больше расширяет перспективы накопления и хранения информации.

Интересно разделение средств коммуникации на «горячие» и «холодные», проводимое М.Маклюэном. По определению Маклюэна, «горячее средство – это такое средство, которое расширяет одно-единственное чувство до степени “высокой определенности”». Высокая определенность – это состояние “наполненности данными”»⁶¹. Телефон (и речь вообще) – это холодное средство коммуникации, т. к. ухо получает скудное количество информации, и слушателю приходится много додумывать самому. Горячие же средства коммуникации оставляют аудитории мало простора для додумывания, завершения информации. Кино – горячее средство коммуникации, телевидение – холодное. Для горячих средств коммуникации характерна низкая степень участия аудитории, для холодных – высокая. Например, лекция предполагает меньшее участие, чем семинар, а книга – меньшее, чем диалог. Причем Маклюэн считает, что изменения характера средств коммуникации может оказывать весьма существенное влияние на происходящие в обществе процессы: «разогревание такого средства коммуникации, как письмо, до состояния воспроизводимой интенсивности, свойственного печати, привело к возникновению национализма и религиозным войнам шестнадцатого столетия»⁶².

К сегодняшнему дню человечеством накоплен такой большой объем знаний в самых различных областях, что его уже просто невозможно хранить в памяти, а тем более эффективно использовать. Темпы накопления информации все возрастают, информационные потоки столь велики, что человек просто не успевает не только перерабатывать их, но даже воспринимать. Именно с этой целью и создаются различные устройства для хранения и обработки информации. Наиболее мощными средствами являются компьютеры, вошедшие в нашу жизнь как один из важнейших элементов научно-технического прогресса.

⁶⁰ Тоффлер Э. Третья волна. С. 275.

⁶¹ Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М.–Жуковский, 2003. С. 27.

⁶² Там же. С. 28.

Как справедливо замечает В.Н.Вачнадзе, «сегодня практически не остаётся таких сфер человеческой деятельности, которые не имели бы отношения к электронно-вычислительной технике, не были бы с ней связаны и не испытывали её влияния. Взаимодействие между ЭВМ и системами электросвязи (телефон, телеграф, телекс, радио и телевидение, спутники) резко повысило способность человека оперативно обрабатывать и использовать большие объёмы информации»⁶³.

Вычислительная техника сначала предназначалась только для обслуживания некоторого вычислительного процесса по реализации необходимых математических методов. Отрасль знаний бурно развивалась, и компьютер постепенно осваивал новые профессии, давая возможность человеку быстрым и удобным способом получать и обрабатывать необходимую информацию. Как образно замечает Г.Л.Белкина: «в процессе компьютеризации всё более густая компьютерная сеть опутает не только промышленность, но и человеческие головы»⁶⁴.

У пользователей компьютеров очень скоро возникло желание использовать эти компьютеры для обмена информацией друг с другом. Ставшее наиболее привычным средство компьютерного общения – это электронная почта. С ее помощью можно отправлять сообщения практически с любого компьютера на любой, т. к. большинство существующих компьютеров, даже работающих в разных системах, поддерживают ее.

Все мы пользуемся электронной почтой, с помощью которой письмо – текст, снабженный стандартным заголовком (с пометками «кому», «от кого» – как на бумажном конверте), – доставляется по указанному адресу и помещается в хранилище, называемое почтовым ящиком, с тем чтобы адресат мог обнаружить и прочитать его в любое удобное время. Электронная почта оказалась намного удобнее и быстрее обычной, бумажной.

При необходимости общения довольно больших групп людей можно использовать систему, отличающуюся от электронной почты, – компьютерную конференцию (форум). Компьютерные конференции объединяют миллионы компьютеров по всему миру. Их

⁶³ Вачнадзе Г.Н. Всемирное телевидение. С. 11.

⁶⁴ Белкина Г.Л. Компьютеризация и общество // Вопр. философии. 1988. № 6. С. 135.

устройство похоже, с одной стороны, на газету, с другой – на доску объявлений. Какого-то определенного списка участников форума не существует. Отправлять и получать сообщения может любой человек, чей компьютер связан с каким-нибудь другим компьютером, на который приходят сообщения конференции. Рассылка сообщений сгруппирована по темам, при желании получать сообщения группы, необходимо подписаться на эту группу, т. е. добавить название этой группы в список на своем компьютере. На форуме можно обсуждать интересную тему в такой компании, собрать которую в одном месте для личного общения стоило бы больших денег и огромных затрат сил и времени. Перечисление существующих групп может занимать несколько страниц. Оно может содержать группы для специалистов по античной философии и для любителей кошек, для обсуждения НЛО и для обмена секретами кулинарного мастерства, дискуссию о правах секс-меньшинств и группы поклонников телесериалов.

В нашей повседневной практике мы уже не можем обойтись без глобальной компьютерной сети Интернет, охватывающей весь мир. Интернет предоставляет уникальные возможности недорогой, конфиденциальной и надежной связи по всему миру.

Анализируя феномен под названием «Интернет» прежде всего с социокультурной точки зрения, можно выделить следующие его функции:

– **Интернет – это всемирная коммуникационная сеть**, позволяющая передавать мультимедийные сообщения во всепланетном масштабе;

– Интернет – это доступное каждому хранилище информации, всемирный банк данных;

– **Интернет – быстро набирающее популярность средство** проведения досуга и налаживания деловых контактов, а также социализации и самореализации личности.

Все эти функции учтены в определении, данном Интернету А.В.Соколовым: «Это социально-коммуникационная компьютерная сеть, предназначенная для удовлетворения личных и групповых коммуникационных потребностей за счет использования телекоммуникационных технологий»⁶⁵.

⁶⁵ Соколов А.В. Общая теория социальной коммуникации: Учебн. пособие. СПб., 2002. С. 110.

Можно выделить несколько аспектов феномена под названием «Интернет»:

– **философско-исторический аспект.** С философско-исторической точки зрения, появление и развитие «всемирной паутины», то есть всемирной информационно-коммуникационной сети является важной частью процесса формирования сферы глобальной постиндустриальной информационной культуры. Интернет транснационален, для него не существует государственных и национальных границ, он способствует межкультурному диалогу и сближению, а также вхождению национальных и региональных экономических зон в глобальную экономическую систему. Интернет – явление, способное развиваться при разных политических режимах, он не скован различиями культур и языка. Кроме того, на основе Интернета может формироваться (и уже формируется) всемирная база знаний человечества (достаточно вспомнить Википедию) и открываются широкие возможности дистанционного образования. По мнению некоторых исследователей, Интернет «способствует становлению новой формы существования человека – виртуальных социумов, которые в перспективе сольются в глобальное виртуальное общество»⁶⁶;

– **организационно-управленческий аспект.** Идеалом Сети является управление по принципу «отсутствия управления», то есть Интернет задумывался как абсолютно демократический институт, без верховного органа управления и властной иерархии. Правда, к сожалению, в последнее время этот принцип все чаще ставится под сомнение, т. к. все больше властных и коммерческих структур стремятся к управлению в Сети, сборе информации о пользователях и манипулированию ими;

– **этико-правовой аспект определяется противоречивой идеологией Сети:** с одной стороны – абсолютная открытость и гласность, свобода слова и самореализации; с другой – тайна частной информации, соблюдение норм морали и этики, запрет пропаганды насилия. Это связано с тем, что полная открытость практически неизбежно ведет к нарушению неприкосновенности частной жизни. Наблюдая за поведением какого-либо человека в Сети при путешествиях, покупках, лечении, общении, можно составить представление о его частной жизни, вовсе не предназначенной для

⁶⁶ Соколов А.В. Общая теория социальной коммуникации: Учебн. пособие. С. 111.

чужих глаз. С этим связаны различные негативные, а зачастую и преступные тенденции: сбор и продажа компромата на известных людей, манипулирование людьми путем отслеживания их активности в Сети, создания «личностного портрета» и «адресного предложения», а точнее, навязывания, товаров и услуг. Сеть открыта и анонимна, чем и пользуются недобросовестные люди, распространяя дезинформацию и клевету по всему миру. Для детей и подростков, составляющих большую часть аудиторию Сети, представляют опасность сексуальные, порнографические, насильнические сайты, которыми наполнено Интернет-пространство. Одной из острых проблем Сети остается проблема авторского права. Согласно закону, копировать и распространять интеллектуальную собственность в печатном или электронном виде (книги, фильмы) может только владелец авторского права. Но до сих пор существует недостаточно возможностей для защиты интеллектуальных произведений от незаконного копирования и распространения. В России законодательная база в области авторского права только формируется, в развитых странах положение, конечно, лучше, но все равно далеко от идеала;

– социальный аспект связан с анализом круга пользователей Сети. В ранний период становления Интернета это были преимущественно программисты-профессионалы и компьютерная «богема», создавшие программное обеспечение и саму структуру Сети. В настоящее время к ним присоединились практически все: рабочие и служащие, дети и старики, преподаватели и студенты. Существуют также коллективные пользователи – вузы, школы, учреждения здравоохранения, банки, музеи, СМИ, библиотеки. Для таких пользователей Интернет – удобный и полезный рабочий инструмент, помогающий успешно решать учебные, производственные или бытовые задачи. Сформировалась и третья группа – субкультура сообщества пользователей Интернета, для которых Сеть – «не вспомогательный инструмент деловой активности, а жизненная среда, с которой связаны жизненные смыслы личности, место самореализации человека»⁶⁷;

– психологический аспект легче всего выявить при анализе субкультурного сообщества, которое состоит, в основном, из молодежи, не достигшей 30 лет. Постоянное взаимодействие с вирту-

⁶⁷ Соколов А.В. Общая теория социальной коммуникации: Учебн. пособие. С. 112.

альной реальностью оказывает влияние как на все органы чувств человека, так и на его когнитивные способности и воображение. Из-за постоянных переходов от виртуального мира к миру реальному и наоборот происходит как бы раздвоение сознания. В результате претерпевает изменения духовный мир человека, его образ жизни и образ мысли. Большая часть его мотивов, интересов, установок, целей, стремлений, постепенно становятся ориентированными на виртуальность. Психиатры отмечают развитие таких психических отклонений, как Интернет-зависимость, тревожность, возникающая при работе с компьютером, хакерство, социальная инфантильность, поглощенность компьютерными играми⁶⁸. «Информационная бомба взрывается в самой гуще людей, осыпая нас шрапнелью образов и в корне меняя и восприятие нашего внутреннего мира, и наше поведение. Переходя от информационного пространства Второй волны к Третьей волне, мы изменяем свою психику»⁶⁹, – писал Э.Тоффлер.

По мнению М.Маклюэна, современная эпоха – это эпоха синтеза «человека слушающего» и «человека смотрящего». Маклюэн считает появление электронных средств связи в истории человечества «коммуникационной революцией». Отличительная особенность современных средств коммуникации состоит в том, что они воздействуют не на отдельные органы чувств, а сразу на всю нашу нервную систему. Окружающая реальность снова предстает во всей своей полноте и конкретности, а человек ощущает себя участником происходящих событий. Люди вновь обретают «сенсорный баланс» дописьменной коммуникационной эпохи.

Вот как описывает глобальную деревню Маклюэна А.В.Соколов: «Электронные технологии общения способствуют слиянию мифологического (непосредственного) и рационалистического (опосредованного) способов восприятия мира, создают предпосылки для целостного развития личности. “Электронная галактика” влечет “ретрибализацию” существующих обществ и на новой технологической основе воспроизводит “первобытное единство коллективного сознания”, превращая нашу планету в единую “глобальную деревню”. В этой “деревне” не будет инди-

⁶⁸ Эта проблематика будет более подробно проанализирована в параграфе 2.1. данной работы.

⁶⁹ *Тоффлер Э.* Третья волна. С. 263.

видуализма и национализма, отчуждения, агрессивности и военных конфликтов»⁷⁰. Грядущая всемирная цивилизация, – пророчил М.Маклюэн, – будет обществом «гармоничной коммуникации» и «образного мышления», являющихся обязательным условием формирования высших культур⁷¹.

М.Маклюэн формулировал свои выводы в 60-е гг. XX в., основываясь на возможностях телевидения, активно входившего в это время в нашу жизнь. Он пророчил закат «Галактики Гуттенберга» и рождение гармоничного «хомо телевизионис», но не мог учитывать перспективы развития компьютерной техники, т. к. в его время она еще не стала широко распространенным средством коммуникации; не было персональных компьютеров, баз данных с удаленным доступом, «всемирной паутины» Интернет, электронной почты. Однако Маклюэн предвосхищал рождение «гипермедиа» – объединения звука, неподвижных и динамических изображений, воплощенного в мультимедийных системах. Для комплексного осмысления феномена бытия человека в информационной среде большой интерес представляют его периодизация коммуникационных «эпох» и выводы о влиянии информационно-коммуникационных технологий на историю человечества, правда, иногда напоминающие скорее утопии, чем научные прогнозы.

Структура компьютерной реальности такова, что она построена как гипертекст, т. е. дает возможность выбирать направление движения по своему желанию. Гипертекст – это текст, созданный таким образом, что он может превращаться в систему, иерархию текстов, составляя одновременно единство и множество текстов.

С развитием компьютерных технологий изменилось осмысление пространства и времени. Пространство становится прагматическим, а время серийным, по нему можно перемещаться в будущее и отправляться в прошлое. То есть, строго говоря, времени в гипертекстовой реальности вообще не существует. Разумеется, речь не идет о физическом «исчезновении» времени и изменении пространства. Так как коммуникация с помощью электронных сетей является одной из форм социальной коммуникации, то пространство и время компьютерной реальности можно рассматривать как социальное пространство и социальное время.

⁷⁰ Соколов А.В. Общая теория социальной коммуникации. С. 105.

⁷¹ См.: Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М., 2003.

По мнению М.Кастельса, культура виртуальной реальности изменяет представление о времени в нашем обществе с помощью понятий одновременности и вневременности. Такую черту, как одновременность, можно определить следующим образом. Мгновенная передача информации по всей планете, прямые репортажи с места происшествий позволяют нам узнавать о социальных и культурных событиях практически сразу же, как они произошли. Кроме того, компьютерно-опосредованное общение делает возможным коммуникацию в реальном времени, объединяя людей по интересам в рамках многосторонней интерактивной телеконференции («чата»). Задержка во времени с ответом уже несущественна, т. к. новые коммуникационные технологии дарят нам чувство мгновенности, которая преодолевает временные барьеры так же, как и телефон, но только с гораздо большими возможностями, когда собеседники могут сделать паузу на некоторое время для того, чтобы получить новую информацию, расширить коммуникационное пространство, не чувствуя напряжения, возникающего при длительных паузах в телефонном разговоре.

Другая черта культуры виртуальной реальности – вневременность. Вот как определяет ее М.Кастельс: «вневременность мультимедийного гипертекста есть определяющая черта нашей культуры, формирующая ум и память детей, получающих образование в новом культурном контексте. История сначала организуется в соответствии с доступностью визуального материала, а затем подчиняется компьютеризованной возможности выбирать в окнах мгновения, которые нужно склеить и разделить, в соответствии со специфическими потребностями. Школьное обучение, развлечения с помощью СМИ, специальные репортажи новостей или реклама организуют темпоральность так, как это им удобно, поэтому достижения культуры, извлеченные из всего человеческого опыта, лишены временной последовательности»⁷².

Если отождествить реальность с текстом, а текст построить как гипертекст – получится гиперреальность. Французский философ Жан Бодрийяр, который ввел понятия гипертекста и гиперреальности, считает, что мы уже существуем в гиперреальности. Масс-медиа, огромные взаимозависимые потоки информации

⁷² Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М., 2000. С. 429.

рождают впечатление, что кто-то то и дело нажимает различные кнопки. Мы постоянно перемещаемся, как в компьютерной игре, в лабиринте гипертекста.

По мнению Бодрийара, войны 1991 г. между Ираком и США в Персидском заливе в обычном «реальном» смысле не было. Это была гипертекстовая война, целиком существующая на мониторах компьютеров и экранах телевизоров. Это не мистика – это особая метафизика гиперреальности, как бы сон наяву⁷³.

Связь с проблемой текста и реальности очевидна, т. к. гипертекст – это своего рода лабиринт, определенная картина мира, и, войдя в него один раз, выйти труднее, чем представляется на первый взгляд. Понятие гипертекста тесно связано с компьютерными виртуальными реальностями.

Появилась даже особая разновидность литературы – компьютерная художественная литература. Особенность этой литературы в том, что ее можно «правильно» читать только на дисплее компьютера. Она построена так, как строится гипертекст. Можно направлять развитие сюжета в прошлое и в будущее, изменять последовательность событий, углубиться в предысторию героев, поменять плохой конец на хороший. Серийность – это тоже одна из особенностей гипертекста.

Хотелось бы подробнее остановиться на такой проблеме, связанной с компьютерными технологиями, как виртуальная реальность. Правда, неверно было бы ассоциировать идею виртуальности исключительно с компьютерами. Ее «философское прошлое» гораздо богаче. По словам выдающегося российского специалиста по виртуалистике Н.А.Носова, «...идея виртуальности затрагивает глубинные пласты человеческого бытия, относящиеся к области философии. В античной и средневековой философии категория виртуальности являлась одной из центральных. В настоящее время категория виртуальности возвращается в современную науку и философию, что нашло свое выражение в возникновении специального направления – виртуалистики, включающей в себя философский, научный и практический разделы»⁷⁴.

⁷³ См.: *Бодрийар Ж.* Войны в заливе не было // Худож. журн. 1993. № 4.

⁷⁴ *Носов Н.А.* Виртуальная психология. М., 2000.

Если же говорить о компьютерной виртуальной реальности, то в этом случае сознание погружается в некий иллюзорный, созданный компьютером возможный мир, в котором оно может видеть, двигаться, слышать и осязать – и все это виртуально. Компьютерные средства дали возможность технически сконструировать интерактивную среду создания и манипулирования объектами, производными от реальных или воображаемых. Объекты представляют собой графические трехмерные изображения, способные создавать иллюзию самостоятельного движения и воздействия.

С помощью специального компьютерного оборудования (специальный шлем, костюм, очки и т. д.) создается эффект присутствия человека в этой среде (виртуальной реальности), а также возникает чувство единения с компьютером.

Термин «виртуальный» прочно вошел в культуру XX века. Он используется как в компьютерной технологии (виртуальная память), так и в других сферах науки и культуры: виртуальные частицы, виртуальный офис, виртуальные способности, виртуальные состояния.

Философия виртуальной реальности была первоначально представлена инженерами-компьютерщиками, общественными деятелями и писателями и только впоследствии стала разрабатываться профессиональными философами.

Концепция и практика виртуальной реальности имеют довольно разнообразные истоки возникновения и развития: компьютерная индустрия, американская молодежная культура, научная фантастика. Идея зародилась в маргинальной среде контркультуры, получившей впоследствии название «киберпанк». «Киберпанк» быстро прижился в массовой культуре и превратился в быстро развивающуюся «киберкультуру».

Среда виртуальной реальности нашла широкое применение – в компьютерном дизайне, системах дистанционного управления, учебно-тренировочных системах, в образовании и индустрии развлечений.

Одной из первых работ о виртуальной реальности стала книга Ф.Хэммета «Виртуальная реальность» (1993). Корни функциональной концепции виртуальной реальности, по мысли Ф.Хэммета, состоят в следующем:

1) функции компьютера могут изменяться в зависимости от совершенства программного обеспечения;

2) виртуальная реальность – наиболее естественный (за счет своей образности, красочности и сходства с реальным миром) для возможностей человека способ ориентации в электронном мире информации;

3) операции с компонентами виртуальной реальности очень похожи на действия с реальными предметами и инструментами;

4) работа в сфере виртуальной реальности дарит эффекты быстроты, легкости, носит характер игры;

5) возникает ощущение единства компьютера с пользователем, перемещение последнего в виртуальный мир, взаимодействие с виртуальными объектами ощущается человеком аналогично (а то и ярче) обычной реальности. Именно за счет своих интерактивных возможностей виртуальная реальность становится настолько функционально значимой⁷⁵.

Философия виртуальной реальности зародилась в последние 10–15 лет XX столетия. В свете разработанных в это время идей виртуальной реальностью является любая порожденная реальность, способная в свою очередь порождать новую. Степень вложенности таких реальностей может быть любой. Среда порождения также может быть любой, например, компьютерная реальность, психика человека или его интеллект. Для работы с понятием виртуальной реальности необходимо признание идеи множественности миров, а также идеи изначальной относительности и неопределенности «реального» мира. Обретение понятием «виртуальная реальность» философского статуса связано с осмыслением соотношения трех взаимосвязанных пространств бытия человека: мира объективно, мира видимого и мира умопостигаемого.

Одной из основных тенденций современности является тот факт, что компьютер из просто вычислительной машины, именуемой уже почти забытой аббревиатурой ЭВМ, превратился в многофункциональное устройство, которое с одинаковым успехом может служить профессиональным инструментом ученого, менеджера, бизнесмена, врача, юриста, а также средством обучения, развлечения, общения между людьми. Компьютеризация не

⁷⁵ См.: Дзюбенко М.А. Дайджест книги Фрэнсиса Хэммета «Виртуальная реальность». М., 1993.

могла не вызвать повышенного интереса исследователей и, как правило, интерпретируется как ключевая тенденция в моделях трансформации современного общества. Пожалуй, наиболее распространенным является тезис, согласно которому, тесное внедрение в нашу жизнь персональных компьютеров и информационно-коммуникационных сетей – это самый существенный шаг на пути к информационному обществу. По мнению Э.Тоффлера, вскоре мы «вплотную приблизимся к цивилизации “фотографической” памяти. Цивилизация Третьей волны будет иметь в своем распоряжении гораздо больше и гораздо лучше организованную информацию о себе самой, чем это можно было бы вообразить еще четверть века назад»⁷⁶.

Анализ развития средств записи, хранения и передачи информации свидетельствует о том, что во все исторические эпохи человечество стремилось использовать все доступные технические средства для записи, передачи, хранения и обработки информации.

До изобретения алфавитного письма информация хранилась в виде образов, с изобретением алфавитного письма европейская культура отдала предпочтение кодированию информации в символьном виде. С наступлением информационно-технической революции для записи, хранения и передачи информации максимально используются оба способа (образный и символьный).

Во все времена человек старался максимально использовать доступные для него способы накапливать информацию. Использование накопленной информации, видимо, дало возможность человеку как биологическому виду выжить в борьбе за существование.

Современные средства массовой информации и компьютерные технологии, создав «виртуальную реальность», изменили представление об основных философских понятиях – о реальности, пространстве и времени, поставили вопрос о разграничении текста и реальности. Виртуальная реальность заставляет сомневаться в обоснованности, эксклюзивности «обычного» времени и пространства, заставляет сомневаться в реальности самой реальности. Возникла идея множественности «миров», изначальной неопределенности и относительности «реального» времени.

⁷⁶ Тоффлер Э. Третья волна. С. 296.

Пространство в компьютерной реальности становится прагматическим (основное значение приобретают не реальные расстояния, а связи «здесь» и «там»), а время серийным, по нему можно подниматься в будущее и опускаться в прошлое. В такой реальности времени как бы вообще не существует.

Виртуальная реальность будит воображение, дает возможность преодолеть экзистенциальную ограниченность реальности, аннулировать свою заброшенность, выйти за пределы времени. Операции с виртуальными объектами идентичны операциям в реальном мире, но компьютерная реальность полностью подвластна человеку, это дает ему почувствовать свои творческие способности, даже, в некотором роде, «сверхспособности».

Информационная среда на протяжении развития человечества видоизменялась, проходя в своем становлении ряд этапов. Ключевые моменты, знаменующие собой переход от одного этапа к другому, называются информационными революциями. Таких революций в истории человечества было несколько (появление речи; возникновение письменности; открытие электромагнитных волн; и, наконец, последняя информационно-компьютерная революция).

Конечным результатом информационно-компьютерной революции должно стать создание новой информационной цивилизации. В основе процессов управления и самоорганизации в живой природе и в человеческом обществе лежит информация, поэтому возникновение информационного общества представляет собой качественно новый этап в процессах самоорганизации информационных структур. Возникающее информационное общество, по видимому, будет характеризоваться:

а) усилением роли информации и знаний в жизни общества и человека, овеществлением информации и превращением ее в основную ценность экономики, в ведущий фактор экономического развития;

б) интеграцией различных способов коммуникации (устных, письменных и аудиовизуальных) в интерактивные информационные сети. Информационное общество – это сетевое общество: оно создано сетями производства, власти и практики, которые формируют «культуру реальной виртуальности» (М.Кастельс);

в) сосредоточением на технологии улучшения обработки информации, поэтому воздействие знания на само знание является специфическим для информационного общества;

г) развитием творческого потенциала личности и возрастанием роли сознания в историческом процессе. Информационное общество – это «высокоорганизованное креативное общество» (Й.Масуда, А.Турен).

Одна из важнейших философских проблем информатизации связана с ее воздействием на человека. Можно согласиться с отечественными учеными Р.М.Юсуповым и В.П.Котенко в том, что важнейшим результатом информатизации в этом аспекте станет «возможность обеспечения своевременного и наиболее полного доступа каждого члена общества к мировому информационному фонду и изменение системы связей между людьми, связи каждого человека с каждым, изменение характера и стиля общения между людьми, резкое увеличение интенсивности, объёма и разнообразия общения. Усиление в результате информатизации коммуникативного аспекта социальных отношений между членами общества создает возможности для дальнейшего развития человека как личности»⁷⁷. В следующей главе предпринята попытка наметить основные контуры этой «информационной личности».

⁷⁷ История информатики и философия информационной реальности / Под ред. Р.М.Юсупова, В.П.Котенко. М., 2007. С. 159.

ГЛАВА 2. ФОРМИРОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ В ИНФОРМАЦИОННОЙ СРЕДЕ

2.1. Проблема адаптации и социокультурной идентичности человека в информационной среде

Любое живое существо, и человек в том числе, в процессе своей жизни постоянно приспосабливается, адаптируется к окружающей среде. Информационная среда, являясь частью окружающей среды, также требует адаптации. Человеческий мозг – сложный материальный объект, обрабатывающий информацию, поступающую из внешнего мира через органы чувств человека. Какое же влияние оказывают различные типы информации на деятельность мозга? В рамках освещения проблемы адаптации информации человеком представляется необходимым рассмотреть вопрос о связи между функциональной асимметрией мозга и восприятием информации, т. к. особенности восприятия информации и механизмы адаптации к информационной среде зависят, в том числе, и от того, какое полушарие мозга доминирует.

Согласно традиционным выводам нейрофизиологии, у большинства взрослых людей, являющихся правшами, левое полушарие доминирует. Оно управляет речью и движениями ведущей (правой) руки. Правое полушарие, в свою очередь, отвечает за образное восприятие внешнего мира.

Эксперименты, проводившиеся Л.Я.Балоновым и его группой в Ленинграде в 1970-х гг., показали, что левое полушарие связано с анализом речи, а правое с решением пространственных задач. У взрослого человека правое полушарие можно считать почти совершенно немым, оно понимает отдельные существительные и простые предложения типа «Спасибо». Зато в правом полуша-

рии содержится информация, позволяющая распознавать смысл слов. Оно воспринимает краски и звуки внешнего мира во всем их многообразии, а левое полушарие облакает это восприятие в логические и грамматические формы. Иными словами, правое полушарие предоставляет образ для мышления, а левое осуществляет сам акт мышления. Значительная часть конкретной смысловой информации о внешнем мире кодируется в правом полушарии в несловесной форме.

Левое полушарие человеческого мозга, контролирующее речь, сформировалось в процессе эволюции позже, чем правое полушарие, способное передавать информацию, пользуясь пространственными и зрительными образами. Упомянутые образы, которыми оперирует правое полушарие, – это, в первую очередь, образы предметов.

Из вышеизложенных фактов можно сделать вывод о том, что правое и левое полушарие «отвечают» за различные виды информации: левое – за буквенно-звуковую, правое – за образную.

Попробуем проследить, как на протяжении развития человечества доминировало то одно, то другое полушарие и как это связано с развитием средств передачи и хранения информации. Для этого попробуем сравнить тип передачи информации, используемый в бесписьменном и письменном обществе, и сопоставим его с доминированием у членов этих обществ правого или левого полушария.

Пока отсутствовали те искусственно созданные средства передачи информации во времени, которые были созданы в связи с изобретением письменности, в бесписьменном обществе такая передача в основном осуществляется посредством заучивания наизусть и воспроизведения сочетаний слов устного языка. Запоминанию способствовала организация текста в форме поэтического сочинения, исполнявшегося под музыку.

Единство музыкальной и поэтической формы (участвует правое полушарие) используется и как приём техники запоминания (мнемотехники), что и сейчас характерно для исполнителей древнейших индийских религиозных текстов – «Вед». Письменность в Индии получила широкое распространение довольно поздно, так что древнейшие индийские научные трактаты первое время существовали только в устной традиции.

Для носителя устного народного творчества произносимый им текст как бы заранее выстраивается в его сознании, хотя его мозг чаще всего хранит не весь текст, а основные составляющие (штампы), на основе которых он воспроизводится, и его общую схему. Но интересен тот факт, что скорость воспроизведения текста по этой схеме превышает скорость обычной разговорной речи. Похоже, что этот процесс определенным образом автоматизирован.

Отличие бесписьменной традиции устного воспроизведения фольклорных текстов от современной письменной литературы становится понятнее, если вспомнить научно-фантастическую утопию Р.Бредбери «451⁰ по Фаренгейту». В этом романе преследованию тоталитарного режима подвергаются все, у кого находят книги, сами же книги безжалостно уничтожаются. Небольшое сообщество книголюбов, которым удаётся вырваться из этого книгоненавистнического кошмара, для спасения художественной литературы разделяют её между собой. Каждый из них учит наизусть какое-либо одно произведение и заменяет другим книгу, которую легко можно уничтожить. В романе Бредбери сознание человека-книжки совершенно заполнено тем автором или той книгой, которую он запомнил.

Способы отличия себя от другого человека также связаны с асимметрией мозга. В первобытном обществе, чтобы отличить себя от другого, каждый индивид использует оригинальный способ, который несводим к средствам естественного языка; у каждого есть т. н. «своя песня». У такой песни есть существенное преимущество перед личным местоимением «я»: это местоимение каждый говорящий вновь присваивает себе, а собственная песня, как и имя, является собственностью только её хозяина. За распознавание человека по голосу также отвечает правое полушарие. Такой способ узнавания существенно древнее, чем оклик по имени и тем более пользование личными местоимениями.

В связи с проблемой «личной песни» мы видим, что ориентация на индивидуальное сознание и, соответственно, на личные местоимения характерна для левого полушария, тогда как налаживание контактов с внешним миром относится к функциям правого. За счёт доминирования правого полушария древний человек не выделял себя из внешнего мира и не осознавал себя как индивида.

Рассматривая культуру древних бесписьменных обществ, можно сделать вывод, что у членов этих обществ было слабо развито характерное для левого полушария логическое мышление, а традиция устного сказительства свидетельствует о преобладании формы памяти, характерной для правого полушария.

Интересные данные приводит Вяч.Вс.Иванов: «характерно, что даже предельная величина (10^9 бит), полученная в экспериментальной психологии для объёма долговременной памяти человека, на несколько порядков меньше предполагаемой информационной способности мозга в целом. Уже это делает необходимым существование при мозге и внешней пассивной памяти. Первые попытки создания такой памяти вовне начались с самого раннего периода истории – такова была уже в верхнем палеолите функция рисунков и других знаков (в том числе счётных), зарубок и т. п. (ориентированных, как позднее письменность, на зрительно-пространственные способности правого полушария)»⁷⁸.

В отличие от механической правополушарной памяти, творческая память человека связана с левым полушарием. Левому полушарию свойственно не столько запоминание текстов, сколько создание их заново.

Человеку потребовалось освободить перегруженное правое полушарие, чтобы развивалось творческое мышление. Это послужило одним из толчков к созданию внешней памяти, т. е. письменности.

Классификация письма базируется на том, какие единицы речи (целые сообщения, отдельные слова, слоги или звуки) передаются письменными знаками. Как слоговое, так и буквенно-звуковое письмо, в отличие от идеографии (иероглифы), а тем более от пиктографии, объединяют в группу фонетических систем. Это письмо характерно для доминантного левого полушария. Пиктографический и идеографический тип письма характерны для более древней стадии развития человеческого общества. Этот тип письма связан с правым полушарием.

Книгопечатание появилось в Китае в XI в., а в Европе в XV вв. и постепенно способствовало созданию специальной «внешней» памяти коллектива (книгохранилища, архивы и т. д.).

Современные работы по оценке информации дают неожиданные результаты: вся накопленная человечеством до сегодняшнего дня информация может быть переработана мозгом одного чело-

⁷⁸ Иванов Вяч. Вс. Чет и нечет. Асимметрия мозга и знаковых систем. С. 157.

века. Но эта возможность существует только теоретически. Для реализации этих потенциальных возможностей вся совокупность наших знаний должна быть организована более правильно. Задача сводится к разумной перекодировке накопленного массива информации: книгу целесообразно кодировать не в виде буквенной информации, которая специфична для левого полушария, а в виде комплекса значений, характерных для правого полушария.

Трудность усвоения всей этой информации заключается также в том, что до настоящего времени она хранилась и передавалась не как целостная система знаний, а как разрозненный набор текстов различных авторов. Этим обусловлено большое число повторений, делающих определенный (и достаточной большой) процент научных текстов избыточным. Считать повторы оправданными неверно, потому что, как показывает практика, повторяются наиболее устоявшиеся и не имеющие развития в будущем сообщения. Авторитет или популярность какого-то конкретного автора зачастую приводит к тому, что именно его тексты часто цитируются и повторяются в последующих работах других авторов. Представление об авторстве формируется с появлением письменности. Категория принадлежности характерна для левого полушария.

Наука новейшего времени, напротив, стремится к размытию личности автора и к построению единой надличной информационной системы. Стремление к обобщённо-собирательному авторству выражается не только в количестве подписей под работами или в употреблении во множественном числе личных местоимений «мы», «наш», но и в том, насколько в каждой научной работе должен учитываться весь предшествующий опыт исследований по этой теме. Обширная библиография и обзор современного состояния проблемы считаются обязательными не только в обзорных трудах, но и в оригинальных статьях.

Для наглядной иллюстрации того, в какой степени вытесняется проблема личного авторства, можно напомнить, что крупный представитель гуманитарной мысли М.М.Бахтин из пяти крупных трудов, опубликованных им при жизни, первые три издал не под своим именем, а группа известных французских математиков публиковалась под вымышленной общей фамилией Бурбаки. С развитием Сети эта проблема еще больше обострилась: зачастую ав-

торство в сети очень трудно отследить, да и сами авторы не всегда к этому стремятся, подписывая свои тексты псевдонимами или вовсе оставляя без подписи.

Рассмотрим теперь, какое влияние на проблему адаптивования информации человеческим мозгом оказали третья и четвертая информационные революции, связанные, напомним, соответственно, с развитием средств массовой информации, таких как радио, телевидение, кино, и с процессом компьютеризации всех сторон жизни общества. Известно, что правое полушарие оперирует целостными пространственными и зрительными образами, предметами, рисунками, иероглифами, жестами, музыкальными мелодиями и ритуализированными фразами и названиями вещей. В силу этого кино, телевидение, а также, во многом, компьютерные технологии (например, видеоигры) со своим образным языком являются искусством, обращённым к правому полушарию. Те свойства, которые характеризуют левое полушарие, в компьютерах, оперирующих с дискретными цепочками символов, доведены до крайнего своего выражения, поэтому с точки зрения биологической эволюции компьютеры продолжают функции этого полушария. Если библиотеки можно рассматривать, как внешнюю память человека, то компьютер можно представлять как внешний мозг с возможностями левого полушария. Соответственно, можно предположить, что «компьютерное поколение» превращается в людей правого полушария.

По мнению Вяч.Вс.Иванова, не исключено, что «крупницы истины содержатся и в многочисленных призывах обратить внимание на увеличивающуюся роль зрительных средств информации в современном мире. При этом следует подчеркнуть, что речь идёт, прежде всего, о таких средствах передачи информации (как телевидение и современное кино, всё больше сближающееся с документальным), которые ориентированы на конкретное восприятие реальности сегодняшнего дня. Это – средства, прямо обращённые к правому полушарию мозга»⁷⁹.

Психолог Шерри Теркл рассказывает в своей книге о негритянском мальчике, не воспринимавшем арифметику, но обожавшем джазовую музыку и ритмические танцы. Научившись играть с компьютером, он придумал игру, в которой цветные шарики под ритмичную мелодию совершали симметричные движения, и таким

⁷⁹ Иванов Вяч Вс. Чет и нечет. Асимметрия мозга и знаковых систем. С. 115.

образом научился решать довольно сложные уравнения, отождествляя переменные с типами движений, скоростями, расположением шариков. Мальчик явно работал правым полушарием.

Анализируя деятельность мозга, направленную на восприятие и обработку информации, можно сделать следующие выводы.

1. Полушария человеческого мозга выполняют различную функцию: левое полушарие специализируется на обработке речевых звуков и отвечает за логическое мышление, правое занято наглядным восприятием внешнего мира, означающей стороной знаков (рисунков, иероглифов, языка жестов), отвечает за обработку образной информации. Соответственно, механизмы адаптации к информационной среде зависят, в том числе, и от того, какое полушарие доминирует.

2. На пороге истории, в бесписьменном обществе, у человека было в основном развито образное мышление и, соответственно, правое полушарие. Рассматривая культуру древних бесписьменных обществ, можно сделать вывод, что у членов этих обществ было слабо развито характерное для левого полушария логическое мышление, а традиция устного сказительства свидетельствует о преобладании формы памяти, характерной для правого полушария. Появление фонетического письма способствовало формированию логического мышления и развитию левого полушария. Начиная с XX века можно наблюдать все время возрастающее количество образной информации – кино, телевизор, видеофильмы и, наконец, компьютер. Компьютерные игры, которыми увлечены и взрослые и дети, почти полностью предоставляют информацию в виде образов. Возрастание доли образной информации может привести к активизации правого полушария. Можно предположить, что у человека будущего оба полушария мозга будут гармонично развиваться и взаимодополнять друг друга.

3. На протяжении веков понятие авторства менялось. До появления письменности его не было. С появлением письменности появились и зачатки авторства. В настоящее время, напротив, наметилась тенденция к стиранию личности автора. Так как функция принадлежности соотносена с левым полушарием, то можно предположить, что доминирование левого полушария в числе других социальных и философских факторов оказывает влияние на проблему авторства.

Естественно, такая многоаспектная проблема, как проблема адаптации человека в информационной среде, не может сводиться только к проблеме межполушарной асимметрии. Попробуем рассмотреть другие ее аспекты.

Э.Тоффлер считает, что на пути к информационному обществу мы «обречены на трансформирование собственного сознания, т. е. того, как мы осмысляем свои проблемы, как обобщаем информацию, каким образом предвидим последствия наших поступков и действий»⁸⁰.

Наиболее характерной чертой современного информационного общества некоторые исследователи считают виртуализацию, замещение реальности образами, проникающую во все сферы общественной жизни: в политику, экономику, науку, искусство⁸¹. Действительно, если взять, к примеру, экономику, то успешная реализация товара обеспечивается в немалой степени рекламой. Реклама создает привлекательный образ фирмы или товара. На потребительском рынке обращаются именно эти образы, а не реальные вещи. Поэтому собственно экономический процесс, т. е. то, из чего складывается стоимость, протекает уже не на заводе, ферме или строительной площадке, а переносится в офис бизнес-аналитика или маркетолога, в рекламное агентство и студию. Производится не конкретная вещь (колбаса, костюм, автомобиль), а некий образ (привлекательности, силы, стильности, уверенности, респектабельности). Именно поэтому в последние десятилетия, несмотря на общий рост валового внутреннего продукта, не только аграрный сектор, но и обрабатывающая и добывающая отрасли промышленности становятся низкорентабельными отраслями, дотируемыми из бюджета. Прибыльными, способствующими экономическому росту, являются отрасли, которые способны порождать образы.

Еще один пример. За политическую власть сейчас борются не различные партии с их конкурирующими программами действий. Борьба происходит в сфере образов или политических имиджей, которые повышают или понижают рейтинг их обладателей. Реально существующая личность и деятельность политика используются только как «информационные поводы», т. е. являются своего рода

⁸⁰ Тоффлер Э. Третья волна. С. 288.

⁸¹ См., напр.: Иванов Д.В. Общество как виртуальная реальность // Информационное общество. М., 2004.

прикрытием для тех, кто создает имидж. Политический процесс в чистом виде протекает не на заседаниях партийных и правительственных комитетов, не в ходе переговоров между фракциями или партийных митингов. По словам Д.В.Иванова, «политика ныне творится в PR-агентствах, в телестудиях и на концертных площадках»⁸².

Средством формирования общественного мнения, воздействия на него (а не средством оценки его состояния, как принято считать) является и индустрия опросов аудитории. По крайней мере, так ее склонен рассматривать профессор факультета СМИ университета Сан-Диего Г.Шиллер. Рейтинги, основанные на выборочном опросе, когда опрашиваемым предлагается выбрать из вариантов мнений, сформулированных экспертами, представляют из себя лишь модель, образ общественного мнения. Респонденты, участвующие в опросе, оживляют эти модели, позволяя им реально влиять на принятие и осуществление политических решений. Поскольку образы и модели подменяют собой реальное поведение политических деятелей и волеизъявление граждан, постольку социальные роли, которые играют политики – кандидаты и «государственные мужи», а вместе с ними и роли избирателей становятся виртуальными.

Даже современную науку можно представить не как деятельность по поиску истины, а как своеобразную языковую игру, соревнование в построении моделей научного дискурса. Здесь прослеживаются две тенденции. Во-первых, эксперименты на моделях все чаще заменяют собой практический эксперимент. Если раньше теории могли базироваться только на основе открытия неких объективных, фундаментальных законов, то теперь принято моделирование без отсылки к каким-либо реальным процессам, например компьютерное моделирование природных, социальных и технологических процессов. Во-вторых, процесс фальсификации гипотез все чаще приходит на смену процессу верификации. Если раньше опровергнуть теорию можно было с помощью противоречащих ее положением опытных данных, то теперь для этого необходимо построить альтернативную модель.

Существует мнение, что в современной науке стремление к истине и прогрессу сменяется стремлением к финансовой эффективности. Наука, полагает Д.В.Иванов, критерий истинности ныне

⁸² Иванов Д.В. Виртуализация общества. СПб., 2000. С. 51.

видит не в доказанности и непротиворечивости результатов или в соглашении ученых-экспертов, а в спонсорской поддержке (государства и различных фондов). С этим утверждением трудно согласиться. Такая тенденция в науке действительно наблюдается, но, скорее, это не смена критериев, а условие выживания. Истина всегда останется истиной. Но все же процесс виртуализации происходит и в этой сфере. Действительно, в работе исследователей и студентов все больше усилий и времени тратится на создание, поддержание и представление образа, имиджа, необходимого для того, чтобы выигрывать конкурсы на получение стипендий для обучения за рубежом и различных грантов. Яркой выраженной тенденцией в науке последних десятилетий является создание и развитие именно тех проектов, которые работают на имидж и выступают символом компетентности: гранты, исследовательские фонды, консультирование, академические обмены, конференции, непрерывное образование.

Для современной культуры, названной Кастельсом электронно-коммуникационной системой, характерно то, что она не порождает виртуальную реальность, а конструирует «реальную виртуальность»⁸³, иными словами, правдоподобно имитирует действительность на экранах телевизоров и мониторах компьютеров. Поэтому люди зачастую склонны считать электронное воплощение действительности более истинным, чем то, что они видят в повседневном окружении.

Новые средства массовой коммуникации представляют из себя не просто синтез телевизора, компьютера, телекамеры и т. д., но являются мощным средством политического влияния, для достижения которого они даже могут инсценировать искусственную «действительность». Мультимедийные средства могут служить не информации, а дезинформации общества. Если говорить об отличии телевидения и Интернета от традиционных СМИ (газет и журналов), то на первый взгляд мы просто получили более эффективные средства распространения информации. Однако более глубокий анализ использования телевидения позволяет сделать интересные выводы. Б.В.Марков приводит такие примеры: «теле-революция в Румынии, телекратия правительства Берлускони в

⁸³ См.: Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М., 2000.

Италии, подготовка общественного мнения к войне с Ираком в Америке с новой силой подтвердили неконтролируемое воздействие электронных масс-медиа на общество»⁸⁴.

Яркий пример того, как событие, смоделированное на экране, воспринимается аудиторией более истинным, чем то, что происходит в действительности, приведен в книге С.Минаева «Media Sapiens». Это конечно, художественный вымысел, но уж очень яркий получается образ... «Речь идет об инсценировке... Представьте себе, что где-то в Москве гремит взрыв. Приезжают “скорые помощи”, “менты”, увозят погибших. Все это снимает на видео случайно оказавшаяся рядом группа каких-то телевизионщиков. Или просто любителей. К месту происшествия немедленно стягиваются журналисты и камеры. Врачи уже уехали, забрав всех пострадавших. Подтянувшиеся спецподразделения блокируют район и мешают снимать. Первая пленка попадает на все каналы... На следующий день...аудитория, видевшая накануне вечером взрыв, а утром наблюдающая попытку “замылить” его... думает, что “власти скрывают”»⁸⁵. Напрашивается вывод о том, что «реальность – не то, что на самом деле случилось, но то, что воспринимается как случившееся»⁸⁶.

И еще одно небольшое «лирическое отступление» в доказательство того, что «кино реальнее любой реальности». В нашумевшем фильме Квентина Тарантино «Бесславные ублюдки» героиня Шошанна Дрейфус вначале превращается в образ мстительницы на кинопленке, а затем уже его проекция на экран несет огненную месть гитлеровцам. И воздействие на зрителей (как на сидящих в кинотеатре фашистов в фильме, так и на нас, реальных зрителей) гораздо сильнее, чем если бы она произносила свою обвинительную речь, так сказать, «вживую»!

Как ни парадоксально звучит, новая коммуникационная система способна трансформировать даже, казалось бы, незыблемые основы человеческой жизни – пространство и время. Поскольку все человечество существует сейчас в едином информационном потоке, положение человека на карте лишается своего географиче-

⁸⁴ Марков Б.В. Человек в эпоху масс-медиа // Информационное общество. М., 2004. С. 452.

⁸⁵ Минаев С. MEDIA SAPIENS. Повесть о третьем сроке. М., 2007. С. 250–251.

⁸⁶ Mandelbrot B. Les objets fractals. Survol du langage fractal. P., 1989, P. 5–6.

ческого, культурного, исторического значения. Время в новой коммуникационной системе также теряет свое значение, т. к. прошлое, настоящее и будущее могут взаимодействовать между собой в одном сообщении. Говоря словами М.Кастельса, «материальный фундамент новой культуры есть пространство потоков и вневременное время. Эта культура перекрывает и включает разнообразие передававшихся в истории систем отображения; это культура реальной виртуальности, где выдуманный мир есть выдумка в процессе своего создания»⁸⁷.

Об этом же пишет и М.Маклюэн (что поразительно – персональный компьютер был изобретен лишь три года спустя после смерти ученого) «На протяжении веков эры механизации мы расширяли возможности нашего тела в пространстве. Сегодня, по пришествии века электронных технологий, мы имеем возможность распространить на всю планету нашу центральную нервную систему, что приводит к отмене таких понятий, как пространство и время»⁸⁸. Разумеется, имеется в виду социальное значение понятий «пространство» и «время».

В этой культуре границы между действительным и воображаемым подвижны, т. к. благодаря достижениям науки и техники креативный ум может постоянно изменять и реструктурировать реальные явления. По словам М.Кастельса, виртуальная реальность стала местом самореализации, социализации и профориентации личности.

Человек так устроен, что любое изменение окружающей его природной, социальной, культурной среды требует активизации адаптационных механизмов – многокомпонентных процессов изменения или приспособления организма к условиям среды или среды к нуждам и жизненным потребностям организма. Мы видим, что в условиях становления информационной эпохи все более существенной частью окружающей среды становятся средства массовой информации: газеты, телевидение, радио, Интернет. По словам М.Кастельса, «СМИ, особенно радио и телевидение, стали аудиовизуальной окружающей средой, с которой мы непрерывно

⁸⁷ *Кастельс М.* Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М., 2000. С. 353.

⁸⁸ *McLuhan M., Powers B.R.* The Global Village. Transformations in World Life and Media in the 21st Century. Oxford Univ. Press, 1989. P. 103.

и автоматически взаимодействуем»⁸⁹. То есть человек должен вырабатывать новые адаптационные механизмы (или пытаться как-то видоизменить уже существующие), чтобы успешно адаптироваться в этой новой информационной среде. Речь идет, прежде всего, о социальной адаптации, хотя определенные моменты адаптации физиологической тоже имеют место.

Что же такое социальная адаптация? Кроме собственно биологической адаптации у человека вырабатывается адаптация, основанная не на изменениях его физиологической организации, а на перестройке всего комплекса социальных отношений между людьми: социально-политических, морально-психологических, экономических и демографических. Такого рода адаптация, называемая социальной, происходит в процессе становления личности, обучения индивида и усвоения им ценностей, норм, установок и образцов поведения, присущих данному обществу, социальной общности или группе. Социальная адаптация осуществляется как в ходе целенаправленного воздействия на человека в системе воспитания, так и под влиянием широкого круга других воздействующих факторов: семейного и внесемейного общения, искусства, средств массовой информации. Как справедливо подчеркивают А.А.Реан, А.Р.Кудашев и А.А.Баранов в своей работе «Психология адаптации личности», «весьма важную роль играют адаптационные процессы в разнообразных видах профессиональной деятельности. Здесь могут быть выделены два аспекта: во-первых, адаптация к изменившимся условиям реализации деятельности (изменения в структуре социальных ценностей, организационные преобразования, совершенствования и инновации в технологии); во-вторых, это адаптация, вхождение в новую профессиональную деятельность»⁹⁰.

Под социальной адаптацией обычно понимают непрерывный процесс активного приспособления индивида к социальным условиям среды, а также результат этого процесса.

Можно выделить следующие основные типы адаптационного процесса.

1. Тип, характеризующийся активным влиянием личности на окружающую среду, ее освоение, изменение и приспособление к себе.

⁸⁹ Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. С. 320.

⁹⁰ Реан А.А., Кудашев А.Р., Баранов А.А. Психология адаптации личности. СПб., 2002. С. 4.

2. Тип, связанный с активным изменением личностью себя, со сменой собственных социальных установок и устоявшихся деятельностиных, поведенческих стереотипов. Это тип активного самоизменения и самоприспособления к среде.

3. Тип, активно ищущий в социальном пространстве новую среду, с высоким адаптивным потенциалом для данной личности.

4. Вероятностно-комбинированный тип, основанный на комбинации всех вариантов вышеперечисленных «чистых» типов. Предпочтение одного из вариантов осуществляется после оценки личностью вероятности успешности адаптации при различных типах адаптивного поведения.

В процессе социальной адаптации человек выступает как адаптивно-адаптирующее существо, т. к., в отличие от животных, не только приспосабливается к среде, но и преобразует ее в процессе своей деятельности, подчас создавая новую среду обитания (например, информационную). Важное значение при анализе социальной адаптации имеет культурологический аспект, в силу того, что культура является универсальной системой наследования адаптивно-адаптирующих стандартов и нормативов.

Отличительной чертой современной культуры является развитие процесса массовой коммуникации. По мере исторического развития содержания, вкладываемого в понятие «коммуникация», первоначальная его трактовка как простого влияния одних людей на других в процессе передачи информации уступила место осознанию этого явления как взаимодействия. Термин «коммуникация» содержит в себе значение передачи сообщения (информации), а также включает в себе явление объединения, возникающее при совместном потреблении информации, и возникновения некой общности людей, усвоивших данную информацию.

Массовая коммуникация – это процесс, включающий в себя получение (или создание), переработку и передачу с помощью постоянно совершенствующихся технических устройств социально значимой информации (познавательной, ценностно-этической) или информации, служащей проведению досуга и развлечению; представленной в знаково-символической форме, а также прием этой информации большими, зачастую социально разнородными, рассредоточенными группами людей.

Таким образом, массовая коммуникация выполняет следующие функции (по классификации С.А.Герасимовой):

– информационную – передача сообщений о фактах, событиях, идеологических ориентациях, о политическом значении тех или иных явлений;

– социальной регуляции – состоит из отклика получателя на информационное сообщение и определяет отношение адресата к полученной информации. Эта функция является важнейшим элементом процесса социального взаимодействия;

– развлекательную, адресованную массовой аудитории⁹¹.

Под влиянием научно-технической революции, появления массовой культуры и развития средств массовой информации сформировалось массовое сознание – особая форма общественного сознания. Исследования показали, что массовое сознание является, говоря словами Б.А.Грушина, «своеобразным фокусом, в котором сходятся все существенные сечения общественного сознания, и потому наиболее ёмким, так сказать, суммарным выражением уровня или состояния общественного сознания той или иной эпохи в целом»⁹². Специфика его именно в том, что оно синтезирует все формы, виды, уровни общественного сознания, является синкретичным.

Одним из механизмов адаптации массового сознания к всё возрастающему потоку информации является стереотипность массового сознания. Каждый человек по необходимости руководствуется стереотипами в своём поведении, в процессе принятия решений. Социальный стереотип – это модель, которая представляет некоторую категорию. Социальные стереотипы, как правило, осознаются обществом и периодически являются предметом публичных дискуссий, им присваиваются имена. Социальные стереотипы преобладают при формировании образа в киберпространстве, но создание стереотипов интересно не только для исследователей формирования образа в компьютерной реальности, оно важно для понимания повседневного, «некомпьютерного» поведения. Исследования установили, что стереотипы могут понижать информационную нагрузку, но также могут иметь и противоположное действие, т. е. обогащать бедную информацией среду, что харак-

⁹¹ См.: Герасимова С.А. Культурология и теория коммуникации. М., 2007. С. 65.

⁹² Грушин Б.А. Мнения о мире и мир мнений. М., 1967. С. 61.

терно для текстовой компьютерной среды. Представляется верной оценка стереотипизации В.С.Агеевым: «несмотря на то, что социальные стереотипы неизбежно упрощают, схематизируют, а то и прямо искажают видение социальной реальности, стереотипизация выполняет объективно необходимую и полезную функцию, поскольку само это упрощение объективно необходимо и полезно в общей психической регуляции деятельности»⁹³. Его мысль продолжают Т.П.Малькова и М.А.Фролова: «без стереотипов человек не справился бы с тем объемом информации, который он получает из внешнего мира»⁹⁴.

В большинстве событий, о которых сообщают средства массовой коммуникации, каждый индивид непосредственно не участвует. Большая часть узнаваемых им фактов не влияет прямо или непосредственно на его жизнедеятельность. Однако массовый поток этих фактов и сообщений попадает в сознание человека, вызывая в нем чувство соучастия в тех или иных процессах, соотносении с определенной общностью. В такой ситуации для современного человека наиболее остро встает вопрос осознания и конструирования своей социокультурной идентичности.

В литературе по социологии, социальной философии, психологии личности иногда происходит путаница понятий «социокультурная идентичность» и «самоидентификация» (а также вообще «идентичность» и «идентификация»). Видимо, проблема заключается в том, что смешиваются процесс и результат, действительно, неразрывно связанные между собой. Самоидентификация – процесс сопоставления «себя с собой», в результате которого формируются представления о себе как о целостной, самостождественной и уникальной личности.

Социокультурная идентичность – это переживание и осознание своей принадлежности к тем или иным социальным группам и общностям, определенному типу культуры. Соотнесение себя с определенными социальными общностями превращает человека

⁹³ Агеев В.С. Психологическое исследование социальных стереотипов // *Вопр. психологии*. 1986. № 1. С. 98.

⁹⁴ Малькова Т.П., Фролова М.А. Информационное общество: поиск детерминант формирования массового, группового и индивидуального сознания // *Современные социально-политические процессы и динамика массового сознания*. М., 1992. С. 34.

из биологической особи в социального индивида и личность, позволяет ему оценивать свои социальные связи в терминах «Мы» и «Они». То есть это некий достигнутый результат.

Проблема самоидентификации тесно связана с мироощущением и мировоззрением личности, с моделью поведения в обществе и, соответственно, с проблемами личностного роста и взаимоотношений с другими людьми. Идентификация – это механизм психологической защиты «Я» от внешней неблагоприятной среды, центр формирования способности личности к саморазвитию. Очевидна и связь самоидентификации с социальными стереотипами – это своеобразный мост между индивидуальным и социальным, между личностной и социальной психологией. Идентификация как один из важнейших механизмов социализации личности проявляется в соотнесении индивидом себя с какой-либо общностью или группой или (большой или малой, номинальной или реальной). Идентификация способствует активному усвоению стереотипов и образцов поведения, присущих членам той или иной группы, принятию групповых норм, установок, целей, социальных ролей, идеалов в качестве собственных.

Идентификация тесно связана с процессом социализации, зависима от состояния социальной среды, основных социальных институтов общества (семьи, государства, экономики, образования). Как справедливо замечает И.А.Акимова, «если социальная среда быстро и значительно изменяется, то это неизбежно ведет личность к поиску новых форм соответствия требованиям полностью или частично измененной социальной среды»⁹⁵.

В настоящее время информационные технологии проникают во все сферы общественной жизни, изменяют мировоззрение людей, трансформируют еще вчера казавшиеся вполне устоявшимися образование, бизнес, управление государством, создавая тем самым новую информационную среду существования человека – информационное общество. В таком обществе во много раз возрастает информационная нагрузка на индивида, его мировоззрение, психику, систему ценностей.

⁹⁵ *Акимова А.И.* Роль Интернета в процессе формирования социокультурной идентичности // Интернет – Культура – Этика: Материалы VIII Международн. Энгельмейеровских чтений. М., 2006. С. 132.

Современные средства массовой информации и коммуникации открывают перед индивидом широкий простор поиска оснований для социальной идентификации. Нельзя не согласиться с Г.М.Андреевой в том, что информация, предоставляемая СМИ, «расширяет перед индивидом возможности выбора группы принадлежности, ибо дает более широкий перечень различных групп, их спектр и совершенствует оценку их со стороны потребителя информации»⁹⁶. Возрастание интерактивности современных каналов информации (прежде всего телевизионных и электронных) открывает большие возможности для активного непосредственного участия человека в этом процессе, возможности манипулирования своей социальной идентичностью. Но здесь можно выделить как положительные, так и отрицательные тенденции.

Трансформации в области экономики и технологий приводят к существенным социальным изменениям. Благодаря технологическому слиянию компьютеров, телекоммуникаций и СМИ уже распадаются и будут распадаться гигантские глобальные и региональные предприятия и консорциумы. Многие исследователи, например М.Кастельс, отмечают при переходе к информационному обществу тенденцию к расшатыванию института традиционной семьи⁹⁷. Отсюда следует фундаментальная перестройка отношений в семье между супругами, между родителями и детьми. Эту же тенденцию отмечает и Э.Тоффлер: «распад семьи сегодня является ... частью общего кризиса индустриализма – развала всех институтов, порожденных Второй волной. Это часть “освобождения территорий” для социосферы Третьей волны»⁹⁸. Тоффлер считает, что компьютерные технологии несут в себе большую угрозу традиционной семье, чем распространение гомосексуализма, аборт и порнография. Он связывает это с тем, что доминирование традиционной семьи (работающий муж, неработающая жена и несколько детей) основано на системе массового производства, а компьютерные технологии все больше отдаляют нас от этой системы⁹⁹.

⁹⁶ Андреева Г.М. Психология социального познания. М., 2000. С. 246.

⁹⁷ См.: Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. С. 26.

⁹⁸ Тоффлер Э. Третья волна. С. 342.

⁹⁹ Там же. С. 343–344.

Понимание необходимости проведения природоохранных мероприятий постепенно проникает в основные социальные институты и эти ценности поддерживаются политиками. Политические системы становятся все более изолированными от граждан и переживают кризис легитимности. То и дело в них вспыхивают скандалы, происходят разоблачения и они в очень большой степени зависят от освещения в СМИ. Общественные движения являются локальными, разобщенными, ориентированными на узкую проблематику.

В мире, где происходят столь беспорядочные и плохо контролируемые изменения, люди группируются вокруг изначальных источников идентичности (национальных, этнических, территориальных). Религиозный фундаментализм стал, вероятно, самой внушительной силой, объединяющей вокруг себя людей. «В мире, пронизанном глобальными потоками богатств, власти и образов, поиск идентичности, коллективной или индивидуальной, приписанной или сконструированной, становится фундаментальным источником социальных значений»¹⁰⁰. Идентичность, особенно национальная и религиозная, представляет собой некое конечное основание с самых ранних этапов эволюции человеческого общества. Люди часто объединяются не вокруг некой деятельности, а вокруг глубинных основ своего существования.

Всплеск религиозного фундаментализма также, весьма вероятно, связан с современными тенденциями в развитии информационного общества. Как мы помним из истории, различные верования и идеи, зачастую фанатичные, всегда дремлют, готовые возродиться в подходящих обстоятельствах. Фундаментализм разного рода, исламский, христианский или какой-либо другой, распространяется в мире, где доступ к богатству и власти есть только у представителей глобальной элиты, а значительная часть общества (регионы и даже целые страны) этого доступа лишена.

В условиях слишком быстрого протекания, но запаздывающего осмысления социально-коммуникационных процессов коммуникации испытывают возрастающее давление со стороны социума. И если коммуникации разрушаются, то индивиды и социальные группы разобщаются и видят друг в друге чужака, а затем и врага. Под влиянием того, что идентичности становятся все более своеобразными, возрастает социальная фрагментация.

¹⁰⁰ Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. С. 27.

Коммуникация на основе компьютерных технологий способствует появлению огромного количества виртуальных сообществ. Для современного информационного общества в социально-политическом смысле характерно формирование социального действия и политической активности вокруг неких изначальных идентичностей, корящихся в исторических и географических условиях, или же созданных заново в поиске духовности и жизненных смыслов. Начальный этап эволюции информационного общества, по Кастельсу, характеризуются преобладанием такого организующего принципа, как идентичность. Идентичность – это процесс, в ходе которого социальная личность узнает себя.

Если говорить о такой неотъемлемой составляющей современного информационного общества, как всемирная сеть Интернет, то нельзя не отметить ряд существенных изменений, связанных с проблемой социокультурной идентичности.

С одной стороны, как об этом упоминает Г.Чоговадзе, Интернет предоставляет свободу идентификации: можно выбрать себе виртуальное тело, виртуальное имя, виртуальный статус, виртуальные привычки, виртуальную психику, виртуальные достоинства и пороки. С другой стороны, происходит отчуждение реального тела, статуса и т. д. Интернет трансформирует личность как совокупность индивидуальных качеств и личность как исторический и социокультурный феномен. Активными пользователями Интернета утрачиваются такие атрибуты личности, как неизменная самоидентификация и неповторимый стиль исполнения социальных ролей («творческая индивидуальность»). Осознают они это или нет, но, как правило, у них формируется размытая или изменчивая идентичность¹⁰¹. Общение через Интернет как раз и привлекательно обезличенностью, а еще более – возможностью самому конструировать образ собственного «Я».

Эта возможность особенно ярко проявляется в сетевых играх, или, как их называет австралийский исследователь данной проблематики Элизабет Рейд, многопользовательских мирах (МПМ). «Игрок в МПМ – ... самое загадочное из всех виртуальных существ, поскольку у него нет постоянной идентичности. Персонажи МПМ могут не иметь фиксированного облика и пола; они способны эволюционировать, мутировать, изменяться как с течением

¹⁰¹ См.: Чоговадзе Г. Информация: информация, общество, человек. М., 2003.

времени, так и по капризу их создателя. Благодаря этим особенностям гендер, сексуальность, идентичность и телесность утрачивают свою очевидность. Они не просто проблематизируются, но становятся неопределимыми»¹⁰². Анонимность общения через компьютер дает человеку возможность самопрезентации, позволяет произвольно «создавать» себя, быть виртуальной личностью, далеко не тождественной реальной личности, а лучше, сильнее, красивее, и таким способом самоутверждаться.

В повседневной жизни наши усилия по «подаче себя» обычно ограничены неизменностью нашего внешнего облика. Хотя физические характеристики в некоторой степени поддаются коррекции благодаря пластической хирургии, косметике или моде, в целом их достаточно сложно изменить. Мы вынуждены жить такими, какими появились на свет, и эта заданность поддерживает систему социальных институтов. Мы с легкостью судим о телах других людей и соотносим с физическим обликом определенный тип личности. На предпочтениях или предубеждениях по отношению к той или иной группе людей строятся многие социальные структуры.

Однако в виртуальных сообществах физический облик не является чем-то неизменным. То, как мы «выглядим» в виртуальном мире, зависит только от информации, которую мы о себе сообщаем. Человек может стать кем угодно – эльфом, Шреком или известным политиком. Изменяя физический облик, мы полностью погружаемся в царство символов.

Мир игры не диктует геймерам, какой должна быть их виртуальная личность. Игрок волен создать свой персонаж таким, каким его рисует воображение. Ничто не может помешать участникам игры самовыражаться так, как им нравится, вне зависимости от физических данных, ограничивающих их в реальной жизни. «Персонажи МПМ – это не более чем несколько байт компьютерной информации, это киборги, проявления личности за пределами физического мира, существующие в пространстве, где идентичность не задана заранее, а определяет себя сама. Для субкультур, образующихся на основе МПМ, это имеет колоссальные последствия.

¹⁰² Рейд Э. Идентичность и кибернетическое тело // Массовая культура: современные западные исследования. М., 2005. С. 204–205.

Они начинаются с отрицания связей между телом и личностью и ведут к ниспровержению категорий пола и сексуальности, играющих ведущую роль в реальном мире»¹⁰³.

Психоаналитик Шерри Теркл подчеркивает, что мультимедиа генерирует новые формы адаптации к жизни в социуме: «он-лайн сообщества предоставляют новые пространства, которые позволяют подросткам исследовать собственную личность, завязывать отношения, разделять свои радости и печали практически без всякого риска»¹⁰⁴.

«Но в центре этой игры с идентичностью всегда находится вопрос, как соотносятся двойственный по своей природе киборг и реальная человеческая личность. Где проходят границы между репрезентацией, симуляцией и воплощением? Насколько виртуальные действия, благодаря подлинности чувств, могут перейти в царство реальности? Эти вопросы стоят перед законодателями и философами нашего нового компьютеризованного мира. На них нелегко дать ответ, поскольку в киберпространственном существовании лишь одно неизменно: для каждого человека оно свое», – пишет Элизабет Рейд¹⁰⁵. С этим категоричным «выводом о невозможности выводов» можно поспорить. На некоторые вопросы все же можно попытаться найти ответы. Компьютерно-опосредованная коммуникация создает только иллюзию реальных отношений. Эти отношения во многом искусственны, лишены тех ценностей, без которых невозможны отношения в реальной жизни: чувства ответственности за любимого человека, готовности пойти ради друга «в огонь и в воду». Зачастую предлагаемая виртуальной реальностью компенсация востребована теми, кто не получает общественного признания и удовлетворения от общения в реальной жизни. Проблема же, связанная с социокультурной идентичностью, состоит в том, насколько подходит виртуальный опыт для решения практических задач реальной жизни, преодоления ее трудностей, соотнесения себя с реальными, а не виртуальными группами и общностями в процессе социализации. Очевидно, что реальные процессы

¹⁰³ Рейд Э. Идентичность и кибернетическое тело. С. 204–205.

¹⁰⁴ Цит. по: Керделлан К, Грезийон Г. Дети процессора: как Интернет и видеон-гры формируют завтрашних взрослых. Екатеринбург, 2006. С. 245.

¹⁰⁵ Рейд Э. Идентичность и кибернетическое тело // Массовая культура: современные западные исследования. М., 2005. С. 219.

самоидентификации и социализации принципиально отличны от умения существовать в реальности виртуальной, адаптироваться к ней. Жизнь намного сложнее и требует от человека совсем других качеств, умений и усилий, чем те, что востребованы в игре или действиях в виртуальном пространстве.

Энтони Гидденс и Зигмунд Бауман утверждают, что наша эпоха – эпоха кризиса идентичности: виртуальный мир, созданный СМИ, разрывает «связь времен». Он навязывает нам дешевые сенсации сегодняшнего дня, заставляя забыть о прошлом и не думать о будущем. Человек информационного общества погружается в виртуальную реальность, словно в наркотический дурман: он бежит от повседневной рутины к экрану телевизора или монитору компьютера, набирая телефонный номер или выходя в Интернет, забываясь в видеоиграх или листая иллюстрации модных журналов. Человек променял участие в реальной жизни на жизнь как бы в другом измерении. Ведь тот, кто смотрит сериал по телевизору, или общается в соцсетях, или звонит по мобильному телефону, или играет в компьютерные игры, принадлежит иному миру. Герой одной популярной песни современности сетует: «тебя дома нет, ушла в Интернет».

Здесь же скрываются и проблемы, связанные с воздействием компьютерной реальности на подсознание человека. Можно привести следующий пример. Реймонд Барглоу, анализируя это воздействие с социопсихоаналитической точки зрения, замечает своего рода парадокс: в то время как информационные системы и сети помогают человеку в плане организационно-интеграционных процессов, они одновременно расшатывают концепцию независимого субъекта. Эволюция от механических технологий к информационным постепенно подрывает понятия самостоятельности и суверенности. Технология помогает разрушить тот образ мира, который она же в прошлом и создала. Барглоу приводит фрагмент сна его собственного пациента в ультратехнизированной среде 1990-х гг.: «Образ головы... и позади нее подвешена компьютерная клавиатура... Я – это программированная голова!»¹⁰⁶. Это чувство абсолютного одиночества ново в сравнении с классическим представлением. В новой ситуации сновидцы выражают чувство одиночества,

¹⁰⁶ *Barglow R. The Crisis of the Self in the Age of Information: Computers, Dolphins, and Dreams. L., 1994. P. 6.*

воспринимаемое как экзистенциальное и неотвратимое, связанное с самой структурой мира. Абсолютно изолированное «Я» кажется потерянным в новом мире.

Эту же тенденцию, правда еще в «до-информационную» эпоху, отмечал К.Г.Юнг. «Омассовление никак не ведет к взаимопониманию между людьми, скорее оно ведет к атомизации, т. е. к душевному обособлению индивидов...»

В демократическом мире дистанция между людьми слишком велика, она куда больше того, что необходимо для благоденствия или даже душевных потребностей»¹⁰⁷.

«Но перед нами сегодня возникает настоящая опасность – вся действительность замещается словами. Это ведет к ужасающему отсутствию инстинкта у современного, в особенности у городского, человека. Он лишен контакта с растущей, живущей, дышащей природой. О кролике или корове знают только по иллюстрациям, энциклопедиям, киноэкрану и думают, будто их действительно знают, а потом дивятся тому, что в стойле “пахнет”, ведь об этом в энциклопедии ничего не написано»¹⁰⁸ – с сожалением констатирует К.Г.Юнг и с ним нельзя не согласиться. К несчастью, в эпоху, пронизанную информационными сетями, данная тенденция не только сохранилась, но и до крайности обострилась.

В информационном обществе система коммуникаций основана на цифровой, сетевой интеграции разнообразных видов коммуникации. Эта система охватывает все проявления культуры. Мультимедиа распространяет сеть электронных коммуникаций на все области жизни от работы до дома, от больниц до библиотек, от развлечений до системы образования. Исторически существующие институты (религия, мораль, авторитет, традиционные ценности, политическая идеология) не исчезают, но ослабевают, если не адаптируются в новой системе, где их влияние умножается электронной коммуникацией.

Чтобы передать и социализировать сообщение, необходимо присутствовать в этой системе. Все прочие сообщения все более сводятся к личным контактам. Однако из этого не следует, что несколько отправителей, занимающих центральное положение, имеют полное господство над сообщениями. Новая коммуникацион-

¹⁰⁷ Юнг К.Г. Аналитическая психология. М., 1995. С. 162.

¹⁰⁸ Там же. С. 110.

ная система способна охватывать и интегрировать все формы выражения и все виды интересов, включая социальные конфликты. В нашей повседневной практике все прочнее укореняется представление о том, что коммуникация на электронной основе это и есть собственно коммуникация. «Но цена включения в систему – это адаптация к ее логике, к ее языку, к ее точкам входа, к ее кодированию и декодированию»¹⁰⁹ – пишет М.Кастельс.

На проблеме «информационного» языка хотелось бы остановиться немного подробнее. Развитие у человека способностей к абстрактному творческому мышлению в немалой степени определяется богатством того языка, на котором он мыслит. «Нам представляется, – пишет К.К.Колин, – что в XXI веке **каждый культурный человек** должен достаточно свободно владеть тремя-четырьмя языками. Одним из них должен быть национальный государственный язык той страны, в которой постоянно проживает человек. Вторым должен быть “информационный” язык... Третьим языком должен быть достаточно беглый язык для научного и художественного творчества... Четвертым необходимым языком для людей XXI века должен являться их родной этнический язык, который может не всегда совпадать с национальным государственным языком... Человек будущего должен стать полиглотом, свободно владеющим тремя-четырьмя языками»¹¹⁰.

С лингвистическим аспектом связана отчасти и проблема информационного неравенства. Суть лингвистического аспекта заключается в том, что большая часть знаний в области новейших достижений науки, техники и развития технологий представлена в первую очередь на весьма ограниченном количестве языков наиболее развитых стран мира. К этим языкам относятся прежде всего английский, затем испанский, немецкий, французский, русский, а в последние годы японский и китайский. Существо рассматриваемой проблемы состоит в том, что перечисленными языками свободно владеет лишь относительно небольшая часть населения Земли. Значительная часть населения новыми технологическими знаниями воспользоваться не может просто потому, что не знает языка, на котором эти знания изложены. Информационно-коммуникационные сети способствуют продвижению одной культуры и

¹⁰⁹ Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. С. 353.

¹¹⁰ Колин К.К. Социальная информатика. М., 2003. С. 287.

одного языка. Едва ли десятая часть жителей нашей планеты в совершенстве знает английский язык, но тем не менее его используют 80 % интернет-сайтов. В исследовании, проведенном в рамках проекта «Глобальное использование сетей для обмена», утверждается, что преобладание английского языка и, в меньшей степени, других основных языков международного общения в Интернете закрывает доступ к сети для большей части населения Земли, говорящего на иных языках¹¹¹. Существуют довольно большие группы людей, не имеющие возможности обучаться в школе, где они могли бы изучить иностранный язык. На них этот фактор оказывает существенное влияние. Интересно, что даже те пользователи, которые владеют английским языком на базовом уровне, испытывают дискомфорт, который мешает им использовать все возможности, предоставляемые Интернетом.

Таким образом, проблема информационного неравенства является не только технологической, но и культурологической проблемой. Пока американская культура и английский язык преобладают в сетевом пространстве, но глобальное сопротивление этому уже появилось. Например, руководитель русской службы интернет-провайдера отозвался о Всемирной паутине как о «завершающем акте интеллектуального колониализма»¹¹². По этой причине существует оппозиция доминированию английского языка в торговле и коммерции, кризисном управлении, а также в научном и интеллектуальном дискурсе в Интернете. Например, правительство Франции, выступая против культурного и языкового единообразия в мире, обязало все французские интернет-сайты предоставлять содержание на французском языке.

Обеспечение доступности информации на разных языках – путь к гармоничному развитию информационного общества. Отсутствие многоязычной информации ведет к дискриминации национальных культур. Языковой барьер может затруднять общение с остальным миром даже в экономически развитых странах, где относительно широко распространен доступ к информации, образовательный уровень населения высокий и существует гармония между традициями и технологическими нововведениями. ЮНЕ-

¹¹¹ Состояние исследований по проблемам информационного общества. СПб., 2004. С. 46.

¹¹² Там же. С. 47.

СКО считает, что электронный перевод и разработка правовых инструментов, норм, стандартов, принципов и кодексов поведения приведут к расширению доступа к знаниям, к культурной и научной информации на всех языках и, в конечном итоге, увеличат многообразие языков в киберпространстве с помощью создания многоязычных интернет-сайтов.

Для выживания языка важно как решение людей изучать и использовать его, так и решение государства готовить преподавателей этого языка. Рассматривая вопросы языкового многообразия с точки зрения реализации права человека на образование, можно утверждать, что политика многоязычного образования способствует большей мобильности и расширяет возможности при поиске работы. Она способствует новаторскому, творческому самовыражению в мультикультурном и многоязычном обществе, что способствует борьбе с неграмотностью, воспитывает уважение к другим точкам зрения, ведет к национальному объединению, обеспечивает большее участие в демократическом процессе. Для защиты культуры и языка национальных меньшинств такая политика необходима. Доминирование английского языка частично обусловлено трудностями обеспечения многоязычия в компьютерных технологиях. Но, при желании, нет ничего невозможного в том, чтобы использовать в компьютерных технологиях самые разные алфавиты и шрифты, при том, что большое количество разработок систем таких шрифтов существует уже сейчас. Содействие сохранению и распространению в глобальных информационных сетях огромного массива знаний, существующего в каждой культуре, каждой стране и на каждом языке, внесет существенный вклад в обеспечение всеобщего доступа к этим знаниям и в поддержку многоязычия.

Возможность свободного доступа к средствам обработки и передачи информации и услугам является важной предпосылкой для обеспечения всем гражданам доступа к информационному содержанию Интернета, независимо от языка, на котором оно представлено. Тем не менее государственная политика в области внедрения и использования информационных технологий, как правило, отсутствует или неэффективна. Имеются также административные ограничения в отношении общественных институтов, стремящихся стать полноценными представителями информаци-

онного общества. Необходимо добиваться того, чтобы Интернет рассматривался как служба, предоставляющая общественные информационные услуги, а не только коммерческий продукт. Это возможно при условии развития и применения соответствующих технологий, проведения надлежащей политики и применения необходимых правил на государственном, региональном и международном уровнях.

Возвращаясь к проблеме идентичности и подводя итоги, важно подчеркнуть, что понятие «идентичность» отражает определенную проблему самосознания человека, т. к. вопрос идентичности возникает тогда, когда индивид не уверен в своей принадлежности: человек не уверен сам или не знает, как убедить окружающих в том, что он занимает именно то место в обществе, которое ему предназначено. Однако информационная революция изменила положение дел: впервые для человека стала актуальной не идентификация с некой общностью (социальной, национальной или профессиональной), а стремление ослабить общественные связи. Ведь «идентичность» означает, в первую очередь, соотносённость с определенным человеческим сообществом.

Одновременно сильно повышается значение ориентации на личную успешность – при забвении многих из основных общественных обязательств. Для представителя современного информационного общества главным становится самореализация, развитие личных способностей, высокий уровень доходов и идея постоянного личностного роста. В поисках самоосуществления и самоидентификации люди меняют профессии (резко возросшая популярность «второго высшего образования»), разрушают браки и вступают в кратковременные связи (распад традиционной семьи и рост нерегистрируемых гражданских браков), увлекаются эзотерикой, йогой, посещают тренинги личностного роста и психоаналитиков (психоанализ стал одной из самых модных профессий).

Для философского анализа главное в данном процессе (информационной революции) – то, что изменилось положение и роль человека в мире, его взаимоотношение с природой и техникой. Одна из важнейших философских проблем информатизации связана с ее воздействием на человека. В этом аспекте важнейшим результатом информатизации станет «возможность обеспечения своевременного и наиболее полного доступа каждого члена общества к миро-

вому информационному фонду и изменение системы связей между людьми, связи каждого человека с каждым, изменение характера и стиля общения между людьми, резкое увеличение интенсивности, объёма и разнообразия общения. Усиление в результате информатизации коммуникативного аспекта социальных отношений между членами общества создает возможности для дальнейшего развития человека как личности»¹¹³. Какие черты этой личности станут доминирующими – вопрос будущего. Влияние процесса информатизации на коммуникативные аспекты социальных отношений между членами общества создает предпосылки для переосмысления проблемы социокультурной идентичности.

2.2. Образовательный потенциал информационного общества

Формирование нового типа общественного устройства – информационного общества – существенно меняет весь облик современного мира. Если раньше могущество и положение страны на мировой арене определялось прежде всего объемами промышленного производства и темпами экономического роста, то теперь акцент сместился на информационные возможности страны. Существенные изменения произошли и в ценностной сфере: для индустриального общества были характерны одни ценности, для информационного – **другие, определяющиеся спецификой включения информационных ресурсов в жизнь общества.**

Если говорить о ресурсах, то для информационного общества это, в первую очередь, информация и творчество. Выработка этих ресурсов и использование их с максимальной пользой для общества требует нового поколения интеллектуальных высококвалифицированных работников, задействованных во всех сферах и отраслях производства, как материального, так и духовного.

Чтобы получить это новое поколение, необходим совершенно новый подход к образованию, смена образовательной парадигмы. Классическую образовательную парадигму должна сменить новая, максимально отвечающая запросам изменяющейся информации-

¹¹³ История информатики и философия информационной реальности / Под ред. Р.М.Юсупова, В.П.Котенко. М., 2007. С. 159.

онной среды. В основе образовательной парадигмы всегда лежат представления о развитии человека через образование: эти представления должны существенным образом измениться.

Смена парадигм в образовании имеет много общего с аналогичным процессом в науке. Сменяющим друг друга типам научной рациональности соответствуют особые, свойственные этим типам основания науки, с помощью которых можно выделить в мире и изучить соответствующие виды объектов или систем (простые объекты; сложные объекты или системы; саморазвивающиеся системы). При этом неверно было бы думать, что каждый новый этап развития науки приводит к полному отбрасыванию представлений и методологических установок предыдущего этапа. Между ними существует определенного рода преемственность. Неклассическая наука не отбросила за ненадобностью классическую рациональность, а просто включила ее в себя в качестве подчиненной. При решении определенного рода задач неклассические представления о мире и познании «оказывались избыточными, и исследователь мог ориентироваться на традиционно классические образцы (например, при решении ряда задач небесной механики не требовалось привлекать нормы квантово-релятивистского описания, а достаточно было ограничиться классическими нормативами исследования). Точно так же становление постнеклассической науки не приводит к уничтожению всех представлений и познавательных установок неклассического и классического исследования»¹¹⁴. Так же и в образовании: новая, «информационная» образовательная парадигма не требует полного отказа от старой. Например, если говорить о российских реалиях, то в советской образовательной системе было много полезного, и не нужно стремиться все это отбросить. Старая и новая парадигмы вполне могут сосуществовать согласно принципу дополнительности, как, например, классическая ньютоновская механика и теория относительности Эйнштейна.

Но если, все же, говорить об изменениях, то, прежде всего, меняется главная цель образования, которая теперь заключается не столько в усвоении определенной суммы знаний, сколько в создании условий для самореализации и самоопределения лич-

¹¹⁴ Стёпин В.С., Горохов В.Г., Розов М.А. Философия науки и техники (<http://www.philosophy.ru/library/fnt/00.html> (дата обращения 21.10.2013)).

ности. Это утверждение основано на изменении подхода к человеку и знанию. Человек в новой парадигме воспринимается как сложная система, а знание – как обращенное в будущее, а не в прошлое. По словам В.П.Демкина и Г.В.Можаевой, «критерием реализации новой образовательной модели становится опережающее отражение или степень “познания будущего”. В новой образовательной парадигме учащийся становится субъектом познавательной деятельности, а не объектом педагогического воздействия»¹¹⁵. Организация учебного процесса должна строиться на диалогических отношениях между преподавателем и учащимся. Целью обучения становится готовность учащегося к активной, творческой деятельности, не сводимой к простому восприятию полученных знаний.

Современный человек должен не просто иметь некий запас знаний (зачастую быстро забывающихся без употребления или лежащих «мертвым грузом»). Его главная задача – «научиться учиться»: уметь находить информацию, необходимую для решения тех или иных проблем, постоянно развивать в себе дополнительные навыки и приобретать новые знания.

По мнению В.П.Тихомирова, основной навык человека информационного общества, – это создание новых знаний. «Задача университетов все более состоит в том, чтобы не просто передавать своим студентам имеющийся набор знаний, пусть самых современных и востребованных, не только выпускать специалистов в какой-либо области, которые хорошо подготовлены и много знают. Нужно не только научить студентов извлекать знания из моря данных и информации, которая находится сегодня в Интернете, в других хранилищах и библиотеках. В рамках информационного общества этого недостаточно. Университет должен *научить знания создавать*. А для этого необходимо все большее сращивание учебной и научной сторон деятельности университетов, усиленный поиск творчески одаренной молодежи, стимулирование ее интереса к науке и творчеству, развитие ее способностей. Информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) создают для такого поиска

¹¹⁵ Демкин В.П., Можаева Г.В. Гуманитарное образование в информационном обществе // Гуманитарная информатика: Открытый междисциплинар. электрон. журн. Вып. 1 (<http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/1/demkin.htm> (дата обращения 30.09.2013)).

неограниченные, ранее небывалые возможности. Сегодня новому Ломоносову не нужно с рыбным обозом идти в Москву – достаточно войти в Интернет!»¹¹⁶.

Действительно, в последнее время дистанционное, виртуальное обучение все глубже проникает в образовательную систему. Для успешной социальной и профессиональной адаптации школьник, студент, специалист в обязательном порядке должны отвечать новым требованиям, которые предъявляет к ним современное общество, компьютеризированное и опутанное сетью Интернет. Но вместе с требованиями это общество предоставляет и массу возможностей для человека, который хочет получать новые знания:

- быстрый и своевременный доступ к информации где угодно: дома, в поездке, в учебном заведении, на работе;

- неограниченные возможности для накопления и хранения информации;

- скорость обмена между учащимися или работниками новыми, в том числе учебными материалами;

- возможность создания базы таких материалов и доступа к ней.

Современные информационные технологии позволяют как преподавателю, так и учащемуся быть вовлеченным в образовательный процесс, не выходя из дому. То есть организация образовательного процесса претерпевает сильные изменения. Поэтому, как справедливо замечают О.Е.Баксанский и Е.Н.Кучер, «потребуется некоторая адаптация учебного процесса к новой форме обучения»¹¹⁷.

Образование с использованием информационно-коммуникационных технологий открывает большие возможности для непрерывного образования в течение всей жизни, то есть непрерывного самосовершенствования, что, в конечном итоге, влечет за собой, повышение качества жизни.

Существует даже мнение, что, повышая качество образования с помощью традиционных методов, без использования электронного обучения, можно получить эффект в 5 %, а 95 % потенциала

¹¹⁶ Тихомиров В.П. Качественное образование для всех как основа формирования общества знаний // Информационное общество. 2005. Вып. 4. С. 6–10.

¹¹⁷ Баксанский О.Е., Кучер Е.Н. Дистанционное обучение как виртуальная образовательная реальность // Теоретическая виртуалистика: новые проблемы, подходы и решения. М., 2008. С. 263.

повышения качества «заложены в информационных технологиях образования, в электронном обучении, в его возможностях, не все из которых, может быть, еще раскрыты»¹¹⁸. Старые методы не могут обеспечить надлежащее качество образования в информационном обществе. И главное – образование должно быть качественным, только тогда широкий доступ к нему положительно скажется на развитии отдельного человека и общества в целом.

Преимущества широкого использования электронных технологий в образовании и дистанционного образования таковы:

- существенное расширение возможностей интеллектуально-го и познавательного развития учащихся, обеспечение доступа к любой информации по изучаемому предмету;

- для всех обучающихся независимо от их места жительства могут быть обеспечены равные возможности для получения образования и повышения квалификации;

- существенное повышение качества образования путем предоставления индивидуального графика и темпа усвоения материала, обеспечения возможности совмещать обучение и работу, скорейшего внедрения в образовательный процесс самых новых разработок, привлечения к работе над учебными материалами наиболее квалифицированных ученых и педагогов, вне зависимости от их места проживания и работы;

- повышение эффективности применения на практике уже имеющихся знаний за счет овладения навыками использования информационно-коммуникационных технологий;

- снижение стоимости образования. Дистанционное образование не предполагает большого количества специально выделенных учебных площадей, т. к. образовательный процесс может происходить, по сути, где угодно дома, на работе, в дороге;

- образование может быть непрерывным, что обеспечивает получение новых знаний и постоянное обновление и актуализацию существующих.

Соответствие образования требованиям информационной компетентности, по сути, означает, что образование человека информационного общества должно быть непрерывным, в течение всей жизни. Ведь при постоянно изменяющихся реалиях совре-

¹¹⁸ Тихомиров В.П. Качественное образование для всех как основа формирования общества знаний. С. 6–10.

менной жизни знания, полученные в молодости, быстро устаревают. Соответственно, и школьное образование должно быть организовано по-другому. Об этом писал еще Э.Тоффлер в работе «Шок будущего».

Человек, живущий и работающий в информационном обществе, должен постоянно приобретать новые знания и умения в трех основных сферах «умение учиться, умение общаться и умение выбирать»¹¹⁹.

Умение учиться. В современном информационном обществе информация устаревает очень быстро, ее необходимо постоянно обновлять. Поэтому школа будущего должна не только «вкладывать в голову» обучаемого некий массив знаний, но и учить им оперировать. Необходимо научиться вовремя отбрасывать устаревшие идеи и заменять их новыми, т. е. школьники должны «научиться учиться». Психолог Герберт Герджей из Организации по исследованию людских ресурсов следующим образом обозначил эту проблему: «Новое образование должно научить индивида, как классифицировать и переклассифицировать информацию, как оценивать ее достоверность, как при необходимости изменять категории, как переходить от конкретного к абстрактному и наоборот, как взглянуть на проблемы под новым углом зрения, как заниматься самообразованием. Неграмотным в будущем будет не тот человек, который не умеет читать, а тот, кто не научился учиться»¹²⁰.

Умение общаться. Темп жизни постоянно возрастает, а значит, увеличивается и количество коммуникативных контактов каждого человека. У многих людей, особенно подростков и молодежи, возникают трудности в установлении и поддержании полезных контактов с другими людьми. Особенно это касается тех, кто предпочитает общение в виртуальном мире (в социальных сетях Интернета, в чатах, на форумах). У таких людей могут возникать большие проблемы в сфере реальной, а не виртуальной коммуникации (дружба, любовь, создание семьи). «Если внимательно прислушаться к тому, о чем говорят молодые люди, то выяснится, что умение завязывать дружбу – некогда простое дело – приобрело для них уже новый сложный оборот», пишет Тоффлер¹²¹.

¹¹⁹ Тоффлер Э. Шок будущего. М., 2004. С. 450.

¹²⁰ См.: Там же. С. 451.

¹²¹ Там же. С. 452.

Роль образования здесь двойственна: либо оно должно помогать людям мириться с отсутствием глубокой дружбы, с одиночеством и подозрительностью, либо каким-то образом учить нас общению, новым способам завязывать дружеские отношения в кратчайшие сроки, организуя группы учащихся с творческим воображением или трудовые коллективы нового типа.

Умение выбирать. Информационное общество предоставляет индивиду расширенный спектр возможностей для выбора в самых различных сферах, тем самым повышая сложность принимаемых индивидом решений. Поэтому образование должно уделять внимание и проблеме чрезмерно богатого выбора, учить человека делать выбор, совпадающий с его системой ценностей, а значит, «помогать учащимся определить, развить и проверить свои ценностные ориентации»¹²².

Положительная тенденция использования информационных технологий в образовании – это расширение образовательных возможностей за счет дистанционного обучения (через Интернет), доступность в том же Интернете огромного массива информации практически по любой теме и наличие поисковых серверов, позволяющих эту информацию отыскать. Также среди несомненных плюсов – эффективность компьютера при изучении языков (его система автоматического исправления ошибок помогает избавить ребенка от чувства вины) и образовательные возможности, которые Интернет и дистанционное обучение предоставляют детям-инвалидам. Минус, знакомый каждому преподавателю, – уменьшение доли самостоятельной работы учащегося: зачем сидеть в библиотеке, изучать первоисточники, собирать нужную информацию по крупицам, когда все можно получить за считанные минуты в готовом виде – в виде скачанного из Интернета реферата, доклада или даже курсовой? Вместо глубоких знаний по той иной проблеме – разрозненное, мозаичное «понемногу обо всем». Множество учащихся убеждены в том, что им не нужно запоминать многочисленную информацию из школьного или институтского курса, ведь все необходимое можно с легкостью отыскать в Интернете. Эта тенденция не может не отразиться на формировании картины мира современного человека, на его способности к самостоятель-

¹²² Рябова Е.Н. Российское образование в контексте теорий информационного общества // В мире научных открытий. 2010. № 1(07). Ч. 3. С. 73–76. С. 75.

ному мышлению. Еще один момент: с одной стороны, память не перегружена лишней информацией, с другой – не используются возможности ее тренировки. Остается открытым вопрос и о качестве дистанционного обучения – ведь теряется очень важная составляющая – непосредственный контакт между преподавателем и учащимся.

В последнее время в литературе по проблемам информационного общества появился новый интересный термин – «медиаобразование». Различные исследователи этой проблематики вкладывают в него разный смысл.

Вопрос о том, что же представляет из себя медиаобразование, в чем заключается сущность и отличительные особенности, стал в последнее время одним из самых обсуждаемых в социологии, педагогике, журналистике, психологии и философии.

В медиаобразовании сегодня можно выделить следующие основные направления:¹²³

1. профессиональное медиаобразование (режиссеры, сценаристы, операторы, журналисты, редакторы, продюсеры, кинокритики);

2. медиаобразование как часть педагогического образования в университетах и педагогических вузах;

3. медиаобразование как составная часть общего образования школьников и студентов, обучающихся в обычных школах, техникумах, вузах;

4. медиаобразование в культурно-досуговых центрах;

5. дистанционное образование с помощью электронно-коммуникационных технологий;

6. самостоятельное (непрерывное) медиаобразование, которое может происходить в течение всей жизни.

ЮНЕСКО представляет медиаобразование как одно из основных направлений педагогики XXI в., а информационный фактор – как ведущий в образовательном процессе. В материалах ЮНЕСКО содержится следующее определение медиаобразования: «Под медиаобразованием (**media education**) следует понимать обучение теории и практическим умениям для овладения современными средствами массовой коммуникации, рассматри-

¹²³ См., напр.: *Кириллова Н.Б.* Медиакультура: теория, история, практика. М., 2008. С. 416–417.

ваемыми как часть специфической, автономной области знаний в педагогической теории и практике; его следует отличать от использования медиа как вспомогательных средств в преподавании других областей знаний, таких как, например, математика, физика или география»¹²⁴.

Интересна концепция медиаобразования известного британского исследователя Л.Мастермана. «Центральная и объединяющая концепция медиаобразования – репрезентация (representation). Медиа не отражает реальность, а репрезентует, т. е. представляет ее. Главная цель медиаобразования – “денатурализация” медиа. Медиаобразование в первую очередь – исследовательский процесс. Медиаобразование базируется на ключевых концепциях, которые в большей степени являются аналитическими инструментами, чем альтернативным содержанием. Медиаобразование – это процесс, продолжающийся всю жизнь. Медиаобразование имеет целью не просто критическое понимание (*critical understanding*), но и критическую автономию (*critical autonomy*)»¹²⁵.

В контексте теории социальной модернизации интересна и точка зрения С.Фейлитцен, согласно целью медиаобразования является выработка критического мышления, важной составной частью которого является выработка учащимися собственной медиапродукции. Медиаобразование необходимо для активного участия как в демократическом процессе, так и в процессе глобализации (*globalization*) и должно основываться на изучении всех видов медиа¹²⁶.

Существует и энциклопедическая точка зрения: «Медиаобразование – это изучение медиа, которое отличается от обучения с помощью медиа. Медиаобразование связано одновременно с познанием того, как создаются и распространяются медиатексты, так и с развитием аналитических способностей для интерпретации и оценки их содержания, тогда как изучение медиа (*media studies*) обычно связывается с практической работой по созданию медиа-

¹²⁴ Media education. Paris: UNESCO, P. 8.

¹²⁵ *Мастерман Л.* Обучение языку средств массовой информации // Специалист. 1993. № 4. С. 22–23.

¹²⁶ *Feilitzen C.* Media Education. Children and Media: UNESCO & NORDICOM. 1999. P. 24–26.

текстов. Как медиаобразование (media education), так и изучение медиа (media studies), направлены на достижение целей медиаграмотности (media literacy)»¹²⁷.

С помощью массовой коммуникации человек может расширять свои знания, воспринимать данные, факты, информацию, устанавливать взаимосвязи. То есть человек может обучаться с помощью СМИ. Обучающую функцию выполняют, прежде всего, детские и юношеские передачи. Взрослые, как правило, обучаются через информационные программы, а также приобретают знания, просматривая теленовости. Но с помощью СМИ человек может получать не только данные, факты и информацию. Масс-медиа формируют и некие установки, т. е. когнитивно-эмоциональные оценки людей, содержаний и предметов.

Образовательные передачи для детей должны стимулировать когнитивное развитие юных зрителей. Чтобы представить, какой компетенцией обладают дети и каких знаний им недостаточно, обратимся к теории Пиаже. Согласно этой теории, умственное развитие ребенка можно разделить на четыре стадии:

- 1) сенсомоторное развитие (от рождения до 18 месяцев),
- 2) наглядное, дооперациональное, мышление (от 18 месяцев до 7 лет),
- 3) формирование конкретно-операционального мышления (от 7 до 12 лет),
- 4) формально-операциональная стадия (от 12 лет).

В первой, довербальной фазе ребенок тренирует свои врожденные модели поведения по отношению к объектам своего окружения. Он включает новые объекты в уже существующий в его представлении порядок вещей и приспособливает свои схемы к новым объектам (процесс аккомодации). В конце этой фазы он развивает способность внутреннего совершения действий, у него есть представление об окружающем мире, формируется мышление. На фазе дооперационального, наглядного мышления для когнитивных процессов характерен эгоцентризм. По словам П.Винтерхофф-Шпурка, «хотя ребенок и начинает рассматривать стимулы как репрезентации предметов и взаимодействовать с ними в символической игре, тем не менее, он еще не может при-

¹²⁷ International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences. 2001. P. 94.

менять свои концепции сами по себе, без связи с самим собой и ситуацией»¹²⁸. Мышление полностью сконцентрировано на одном или нескольких аспектах его конкретной деятельности, он еще не может правильно и в полной мере понимать изменения и последовательность действий. На конкретно-операциональной стадии ребенок приобретает способность классифицировать. Он может мысленно представить достаточно длинную последовательность действий, он правильно объединяет объекты в классы, правильно оценивает такие параметры, как количество, длина, вес, численность и, следовательно, может сравнивать. На формально-операциональной стадии ребенок не только наглядно мыслит, но и может выдвигать гипотезы, проверять их правильность на опыте и понимать пропорции. Мышление приобретает свойства рациональности и систематичности. Каждая новая стадия развития основывается на уже выработанных навыках и способствует их дальнейшему развитию.

Чтобы правильно понимать телепередачи, ребенок должен развить определенные когнитивные способности, т. е. необходимые для этого операции мышления. П. Винтерхофф-Шпурк соотносит стадии умственного развития ребенка с его способностью восприятия различного рода телепередач¹²⁹.

Уже в сенсомоторной фазе, в возрасте 6–12 месяцев, дети реагируют на акустические телевизионные стимулы.

На стадии дооперационального, наглядного мышления внимание детей привлекают, в основном, яркие, заметные объекты. Движение, интенсивность, контраст, необычность, изменение, неожиданность и противоречивость – именно это привлекает и удерживает внимание детей. Именно эти признаки и отличают телепередачи и неудивительно, что внимание дошкольников привлекают и удерживают «преимущественно формальные признаки, например, громкая музыка, необычные голоса и акустические эффекты (громко-тихо), а также активность людей, быстрый темп действия и монтажа, частая смена сцен и визуальные спецэффекты»¹³⁰.

¹²⁸ Винтерхофф-Шпурк П. Медиапсихология. Основные принципы. Харьков, 2007. С. 132.

¹²⁹ Там же. С. 131–134.

¹³⁰ Там же. С. 134.

Необычные, бросающиеся в глаза формальные признаки не только привлекают внимание детей. Они помогают детям понять и структурировать происходящее, т. к. часто они выполняют драматургическую функцию (например, обозначают смену сцен, связывают на первый взгляд не связанные между собой сцены).

Дошкольники в фазе дооперационального, наглядного мышления, как правило, не могут целиком запомнить и воспроизвести телевизионную историю. Они еще не могут отделять важную информацию от второстепенной и поэтому для запоминания смысла используют особенно яркие, заметные признаки.

Впечатление на детей этой возрастной группы производят только яркие персонажи, они запоминают их имена и отличительные особенности. Вероятно, это и объясняет то, почему среди детей этой возрастной группы такой популярностью пользуются мультфильмы или детские сериалы с постоянными действующими персонажами. Дети часто не могут связать мотивы и последующее агрессивное поведение, у них возникают трудности с так называемыми «двуличниками», т. е. героями со злыми намерениями, но обманчиво дружелюбным поведением. К тому же, они с трудом отличают программы от рекламных пауз, если в этом им не помогают т. н. «разделители».

Результаты исследований, проведенных с детьми 5–10 лет, показывают, что самые младшие во время рекламных пауз смотрят на экран с меньшим интересом, чем в ходе предшествующей программы. В этом возрасте дети с трудом отличают вымысел от реальности. Например, они считают содержание программ реальным, если действующие лица выглядят реально (как в программе новостей, например). Проще говоря, они считают реальностью то, что выглядит реально.

Дети на стадии конкретно-операционального мышления, т. е. в возрасте 7–12 лет, имеют более гибкое мышление. Они часто формулируют собственные выводы, могут установить взаимосвязь между отдельными элементами ситуаций или событий. Например, к рекламе они проявляют значительно меньше внимания, чем дошкольники, и с большей гибкостью и опытом выбирают программу из множества предложенных. Второклассники часто могут воспроизвести содержание телевизионных историй только на основе имеющихся знаний, а не на основе увиденного.

Начиная с 10–12 лет – фаза формально-операционального мышления – ребенок или подросток может улавливать общие закономерности и мыслить теоретически. Подросток мыслит дедуктивно, он выдвигает гипотезы и проверяет их, учитывает одновременно много компонентов ситуации и отображает собственные мыслительные процессы. Благодаря такому восприятию развивается способность оценивать то, что предлагают СМИ: юные зрители могут пропускать менее важную информацию и концентрироваться на существенных элементах. В этом возрасте они правильно реконструируют телевизионные истории и могут отличить реальность от вымысла на основе формальных и содержательных признаков.

П. Винтерхофф-Шпурк выдвинул пять гипотез о том, как ТВ влияет на воображение.¹³¹

1) гипотеза «вытеснения»: просмотр телевизора заменяет собой игры, стимулирующие развитие воображения;

2) гипотеза «пассивности»: телевидение, как легкое СМИ, является пассивным развлечением;

3) гипотеза «потока информации»: количество информации, которое обрушивается на ребенка, настолько велико, что на ее обработку с привлечением воображения не остается времени;

4) гипотеза «возбуждения»: телевидение провоцирует возбуждение, которое потом проявляется в гиперактивной игре, а не в процессах планирования, связанных с воображением;

5) гипотеза страха: телевидение стимулирует развитие чувства страха, который препятствует работе воображения.

Некоторые зарубежные исследователи приходят к выводу, что с помощью телевидения можно добиться увеличения количества и глубины знаний у зрителей детского и юношеского возраста. Этот результат наиболее вероятен при просмотре передач, которые специально разработаны для этой цели и прошли апробацию. Правда, по мнению, П. Винтерхофф-Шпурка, «передачи такого рода едва ли позволяют сократить пробел в знаниях у детей из разных социальных слоев, так как дети из высокообеспеченных семей и семей среднего достатка получают от них большую пользу, чем дети из малообеспеченных слоев населения»¹³².

¹³¹ Винтерхофф-Шпурк П. Медиapsихология. Основные принципы. С. 154.

¹³² Там же. С. 156.

Но на овладение речью, приобретение навыков чтения, работу воображения и общие школьные успехи влияние телевидения одинаково и не зависит от социального происхождения ребенка. Комсток обобщает это следующим образом: «Просмотр телевизора отрицательно коррелирует с развитием ребенка, когда вытесняет интеллектуально и практически более богатую среду, предоставляющую лучшие возможности для получения опыта. Положительное влияние телевидения возможно только в том случае, если оно дополняет эту среду»¹³³.

Подводя итоги, нужно отметить, что в современном информационном обществе проблема качества, интенсивности и доступности образования стоит очень остро. Современные темпы развития таковы, что знания устаревают очень быстро, а потребность в новых знаниях колоссальна. Если раньше учебные программы не менялись десятилетиями, то сейчас они пересматриваются чуть ли не каждый год. Необходимо максимально интенсифицировать процессы обучения, не упуская при этом ни одной возможности, будь то дистанционное обучение или создание обучающих телепрограмм для детей. Важное значение имеет медиаобразование как овладение современными средствами массовой коммуникации и как развитие аналитических способностей и критического мышления для адекватной оценки предоставляемой ими информации. Без использования всех образовательных возможностей, которые предоставляют нам современные информационно-коммуникативные технологии, нельзя подготовить специалиста, квалификация которого соответствовала бы быстро меняющимся реалиям жизни.

Являясь неперменным условием развития человека и социума, образование выступает сознательно направляемым процессом, в ходе которого происходит освоение ценностей культуры, передача опыта овладения и преобразования действительности. Нельзя не согласиться с В.С.Грехневым в том, что «образование – это и творение, формирование личности человека как меры гармонии социального и индивидуального в каждом из людей. Передавая социально значимый опыт, накопленный челове-

¹³³ Цит. по: *Винтерхофф-Шпурк П.* Медиапсихология. Основные принципы. С. 156.

ством, образование учит людей жизни в обществе здесь и сейчас, но оно призвано готовить их и к будущему, тенденции которого закладываются сегодня»¹³⁴.

Образование является также важным фактором формирования личности. Информационные технологии все глубже проникают в образовательную систему. Для успешной социальной и профессиональной адаптации школьник, студент, специалист в обязательном порядке должны отвечать новым требованиям, которые предъявляет к ним современное общество, компьютеризированное и опутанное сетью Интернет. Но вместе с требованиями это общество предоставляет и массу возможностей для человека, который хочет получать новые знания.

Главная цель современного образования заключается не столько в усвоении определенного массива знаний, сколько в обеспечении условий для самоопределения и самореализации личности. Современный университет должен не только научить студентов извлекать знания из огромного массива информации, он должен *научить знания создавать*.

¹³⁴ Грехнев В.С. Информационное общество и образование // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 7: Философия. 2006. № 6. С. 90.

ГЛАВА 3. ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА ЛИЧНОСТИ

3.1. Адаптивное значение игровой деятельности в культуре

Культура – чрезвычайно сложная многоуровневая система, охватывающая все стороны жизни любого индивида, входящего в любой социум.

Неотъемлемым аспектом человеческого существования является мир игровой деятельности, мир различного рода забав и развлечений. Игра – неперенный спутник и показатель цивилизационного и культурного развития человечества. Игровая деятельность – сложный и неоднозначный феномен, имеющий историческую, культурную, эстетическую, этическую, коммуникативную, философскую и практическую грань. Игра является формой проведения досуга, институтом творчества, выполняет коммуникативную функцию и способствует самореализации личности. Как справедливо отмечает Т.А.Апинян, «игра и общественная жизнь настолько тесно взаимосвязаны, что некоторые ученые говорят о прямой взаимосвязи между характером господствующих игр и социально-экономическими структурами»¹³⁵. Игровой момент занимает значительное место в культуре, что зафиксировано в трудах выдающихся европейских мыслителей: Платон говорил об игровом космосе, отмечая важность игры как механизма, создающего культуру. И.Кант – о теории эстетического «состояния игры», об игре как универсальной форме познания, связанной с эстетическим восприятием и

¹³⁵ Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб., 2003. С. 6.

суждением вкуса. Ф.Шиллер считал, что человек только в тот момент «является человеком, когда играет»¹³⁶. Л.Витгенштейн рассматривает игру как значимый механизм формирования понятий в языке.

Фундаментальную разработку понятия игры можно найти в широко известной работе Й.Хейзинги «*Homo ludens*» («Человек играющий»). Й.Хейзинга утверждал, что культура – продукт играющего человека. Вот несколько основных моментов его понимания игры: игра всегда противопоставляется серьезному; игра – это свободная деятельность, структурированная определенным образом («всякая игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие»¹³⁷); игра представляет из себя состязание; из игры возникают институты культуры: (искусство, политика, этика, право и др.). Хейзинга считал, что в эволюционном плане игра родственна культуре, это особый феномен, объясняющий все виды соперничества, состязания, спора. В его книгах «Осень средневековья» и «Человек играющий: опыт исследования игрового элемента в культуре» средневековые предстает как «расцвет» игры, когда все играли во все: в простолюдинов и рыцарей, крестовые походы и схоластику, а настоящее показано скучным и серьезным, вытеснившим игру из повседневной жизни, время от времени извергающим мятежи и бунты – мрачные игры современности. В книге «*Homo ludens*» Хейзинга пишет о взаимосвязи игры и культуры: «кто обратит свой взгляд на функцию игры не в жизни животных и не в жизни детей, а в культуре, тот вправе рассматривать понятие игры в той его части, где от него отступаются биология и психология. Он находит игру в культуре как заданную величину, существовавшую прежде самой культуры, сопровождающую и пронизывающую ее с самого начала вплоть до той фазы культуры, в которой живет сам»¹³⁸.

Интересно, что все еще не существует теории игры, хотя наука породила немало теорий «серьезных» областей мира. Возможно, это связано с иррациональностью, заложенной в природе

¹³⁶ Цит. по: Волков Ю.Г., Поликарпов В.С. Человек как космопланетарный феномен. Ростов н/Д., 1993.

¹³⁷ Хейзинга Й. *Homo ludens*: Ст. по истории культуры. М., 1997. С. 26.

¹³⁸ Хейзинга Й. *Homo ludens*: В тени завтрашнего дня. М., 1992. С. 13.

самой игры, как подметил Й.Хейзинга: «бытие игры всякий час подтверждает, причем в самом высшем смысле, супралогический характер нашего положения во вселенной»¹³⁹.

Игровая деятельность в различных культурах представляет интерес прежде всего для специалистов в области культурной антропологии, этнологии и этнографии. Анализируя игры, забавы и развлечения, они соотносили их эволюцию с развитием различных культур. Известные антропологи Э.Тэйлор и Дж.Фрезер прослеживают путь распространения игр и забав, связывая его с диффузией культур¹⁴⁰. Однако самой ранней проблемой, сформулированной за рамками довольно узкого социологического материала, стало не столько явление взаимопроникновения игр и забав в различных культурах, сколько взаимозависимость между преобладающим типом игровой деятельности и общей моделью той или иной конкретной культуры.

Игровое поведение человека позволяет дать выход накопившимся в его психике негативным, разрушительным тенденциям и достичь катарсиса. Поэтому в большинстве цивилизаций большое значение придавалось различным карнавалам, мистериям, праздникам, фарсам, пантомимам и другим игровым феноменам культуры, где реализовывалось игровое поведение человека. Это подчеркивает и польский исследователь К.Жигульский: «Архитектура общественных зданий, строительство, ремесла и промышленность, торговля и услуги, поэзия и театр, цирк и амфитеатр – все это существовало главным образом или даже исключительно благодаря праздникам и для праздников. На примере Рима можно хорошо проиллюстрировать одно из основных положений теории праздника... а именно: роль праздника в ослаблении социальных напряженностей, в объединении, хотя и временном, антагонистических групп, в достижении – через празднование как совместное действие – подтверждения всеобщих ценностей»¹⁴¹.

¹³⁹ Хейзинга Й. Homo ludens: В тени завтрашнего дня. С. 13.

¹⁴⁰ См.: Тэйлор Э. Первобытная культура. М., 1989; Фрезер Дж. Золотая ветвь. М., 1984.

¹⁴¹ Цит. по: Волков Ю.Г., Поликарпов В.С. Человек: Энцикл. словарь. М., 2000. С. 247.

В трудах античных историков Тацита и Плутарха отмечается, что римляне, привыкшие к театральнo-цирковым представлениям с их боями гладиаторов и навмахиями, когда в искусственном водоеме разворачивались настоящие морские сражения, долго ностальгировали по временам Нерона. Христианская церковь в средние века также использовала зрелища для воплощения в них своих сюжетов и принципов. В мистериях, карнавалах, фарсах, фестивалях и других празднично-игровых ситуациях воплощается в эмоциональной форме двойственность природы человека – чувственное и духовное, грешное и праведное, злое и доброе начала. В литературе праздничные явления такого рода описываются как средневековый смеховой мир, заключающий в себе одновременно созидательное и разрушительное начала¹⁴².

Привлекательность игр, забав и развлечений заключается не в результате, а в самом процессе. Игры и забавы отражают конкретную культурную модель, передаются от одного народа к другому, но каждая культура проводит среди них отбор, приспособлявая к потребностям своего времени. Развлечения, характерные для той или иной культуры, довольно устойчивы, широко известны и воспроизводятся без изменений, но в соответствии с типом ментальности, обычаями и потребностями людей определенной культуры; в то же время постепенно преобразуя саму ментальность. Основываясь на подобного рода наблюдениях, польский исследователь Б.Сулковский замечает: «...развлечения каждого общества являются культурно экспрессивными, а ценности определенной культуры получают в забавах более рельефное выражение, ибо стереотипны и более непосредственны, нежели в искусстве»¹⁴³.

Т.А.Апинян выделяет черты, сближающие мифотворчество и игровую деятельность: «миф, как и игра, живет воспроизведением своей структуры. Незирая на варианты, модусы и новации, игра всегда есть повторение. Так и миф с его неизменной фабулой является повторением. Притча о блудном сыне или рассказ об умершем и воскресшем Боге, незирая на поток интерпретаций, в содержании своем остаются теми же. В силу этого можно использовать

¹⁴² См., напр.: *Бахтин М.М.* Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. 2-е изд. М., 1990.

¹⁴³ См.: *Sulkowski B.* Zabawa. Studium sociologiczny. Warszawa, 1984. S. 47.

миф как актера, как марионетку в авторском “спектакле”; опираться на зрительскую память, которая, в свою очередь, будет вызывать к нашему подсознанию, нисходить к глубинам архетипического»¹⁴⁴.

Американские антропологи Дж.Робертс, М.Арт и Р.Буш изучили способы игровой деятельности почти в 150 первобытных обществах¹⁴⁵. Они полагают, что игры выражают природу культуры, своеобразным образом моделируя различные виды человеческой активности. Спортивные соревнования в сублимированной форме изображают охоту и войну, стратегические игры воспроизводят системы межличностных отношений, другие забавы отражают проблемы познания мира. Исходя из этого, антропологи связывают отсутствие или наличие тех или иных забав и игр с определенными типами первобытных культур. Например, можно предположить, что стратегические игры, являющиеся моделями отношений между индивидами, чаще будут встречаться в обществах с четко выраженным выделением социальных статусов, страт и положений в обществе. Сопоставляя игры по жребию с характером верований, исследователи пришли к выводу, что если в первобытных религиях боги представляются доброжелательными, то в таком обществе популярны игры по жребию, тогда как развитие представлений о злых, карающих божествах, уменьшает популярность таких игр. Сравнительный статистический анализ связей между играми и основным строением общества показал, что в довольно примитивных культурах, с несложной технологией и техникой производства, с недостаточно развитой социальной стратификацией, несовершенной системой права и простой социализацией преобладают физические развлечения, большой популярностью пользуются охота и рыболовство. С усложнением культурной конфигурации большее влияние приобретают игры по жребию, стратегические игры. Современное высокоорганизованное общество объединяет все эти развлечения. По мнению вышеназванных американских исследователей, игры, забавы и развлечения могут служить методом социализации подрастающего поколения и средством усвоения определенных жизненных ролей. С ними солидар-

¹⁴⁴ Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб., 2003. С. 396.

¹⁴⁵ См.: Roberts J.M., Arth M.J., Bush R.R. Games in Culture // American Anthropologist. 1959. № 4.

ны и авторы отечественного учебника «Психология» под редакцией В.Н.Дружинина: «Механизм усвоения социальных ролей через ролевые игры обеспечивает возможность социализации личности, а также развития ее мотивационно-потребностной сферы»¹⁴⁶. Согласно теории психолога Карла Гросса, игра – не что иное, как подготовка организма в детском возрасте (обучение, тренировка) к испытаниям, предстоящим во взрослой жизни. Но даже в зрелом преклонном возрасте игра приносит радость и удовлетворение и способствует поддержанию хорошего самочувствия.

Исследуя современные развитые общества, ученые пытаются создать классификацию всей совокупности игр, забав и развлечений. Антропологи используют статистический метод, который позволяет, с одной стороны, зафиксировать факт различия образцов культуры разных социальных слоев и групп, с другой – увидеть, что забавы и игры передаются от одной культуры к другой и смешиваются. Известный французский философ и социолог Р.Кайуа считает, что существующие в каждом обществе забавы и игры можно разделить на 4 группы¹⁴⁷. По мнению Кайуа, человек удовлетворяет свои потребности в игре путем соревнования и взаимопомощи – *agon*, используя игры по жребию – *alea*, через подражание и притворство – *mimicry*, или поиском потрясения и экстаза – *ilinx*. Понятно, что в реальности конкретные игры и забавы редко в точности соответствуют этим категориям; скорее, они существуют в парных сочетаниях, например, *agon* – *alea* (карты), *alea* – *ilinx* (азартные игры), *agon* – *mimicry* (спортивное состязание). Самобытная природа конкретной культуры складывается из конфигураций этих направлений, определенных данными четырьмя категориями.

Игровая деятельность может отражать законы жизни социума или отрицать их, раскрывая тем самым систему ценностей общества и в случае соответствия ее (игровой деятельности) жизни, и в случае действия принципа компенсации (когда игры возмещают индивиду то, что не реализовано в жизни.) Через развлечения, игры и забавы всегда выражается суть данной конкретной культуры, зачастую они работают как своеобразная отдушина, давая

¹⁴⁶ Психология / Под ред. В.Н.Дружинина. СПб., 2008. С. 117.

¹⁴⁷ См.: Кайуа Р. Игры и люди / Пер. с франц. С.Н.Зенкина. М., 2007.

человеку свободу от господствующих в обществе традиций, запретов и ограничений, иногда служат для проведения досуга, как в случае массовой культуры.

Если рассматривать игру с точки зрения общения между людьми, то она представляет собой коммуникацию, которая может происходить тремя путями:

1) игра, сопровождающаяся невербальной коммуникацией, например, спортивные игры;

2) игра, сопровождающаяся вербальной коммуникацией, например, языковые игры типа кроссвордов и шарад;

3) игра, сочетающая вербальную и невербальную коммуникацию, например, драматическое представление¹⁴⁸.

В игровом мире человека XXI в. произошли изменения, связанные, прежде всего, с проникновением в нашу жизнь средств массовой информации и коммуникации – радио, телевидения, персональных компьютеров, мультимедиа. В отличие от традиционных игр, особенно в ходе какого-либо праздника, имеющих нередко нетворческий, ритуальный характер, электронные игры¹⁴⁹ зачастую находятся на грани с искусством, требуя доработки электронных образов воображением и подключения интеллекта. В то же время компьютерные игры могут приводить к формированию у некоторых индивидов пассивной позиции, тогда как в реальных играх происходит контакт с живыми партнерами и развивается физический и духовный потенциал личности. «Пророк электронной коммуникации» М.Макклюэн стремится найти творческие аспекты воздействия электронных масс-медиа на человека: «Даже преподаватель на телевидении приобретает в глазах учеников харизматические или мифические черты, превышающие значительно их чувства, вытекающие из непосредственного контакта... Трудно привести более убедительный довод о

¹⁴⁸ См.: *Соколов А.В.* Общая теория социальной коммуникации: Учебн. пособие. СПб, 2002.

¹⁴⁹ Некоторые исследователи более общим и более корректным термином считают именно термин «электронные игры» (или «видеоигры»), поскольку компьютерные игры возникли позже бума электронных игровых приставок в 70-х гг. XX в. (см. напр.: *Галкин Д.В.* Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // *Электронный журнал «Гуманитарная информатика»* (<http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm> (дата обращения 29.06.2013)).

сути телевизионного воздействия. Оно является не столько визуальным средством, сколько осязательно- слуховым, вовлекая все наши чувства в глубокое взаимодействие. Именно эта синестезия, или осязательная глубина телевизионного опыта, выбивают из колеи людей, давно привыкших к визуальному опыту, даваемому печатью или фотографией с их обычной позицией пассивности... Телевидение требует от зрителей прежде всего творческой реакции участия... Телевидение втягивает нас, обращается к нашим чувствам, но не вызывает у зрителя эмоций, не агитирует и не побуждает к действиям. Очевидно, это является общей чертой всех форм глубоких переживаний»¹⁵⁰.

Воздействию игр, связанных с компьютерной анимацией, присущ так называемый «эффект зомби». Если раньше в игровых фильмах зритель воспринимал антропоцентрический подход к миру, то теперь изображение на экране компьютера (например, персонаж игры), созданное на основе электронного моделирования виртуальных объектов, вызывает эффект зомби, т. е. ожившего трупа под управлением чужого сознания. Вот как описывает этот эффект российский исследователь А.М.Орлов: «Если исходить из... опыта компьютерной анимации – опыта имитации зомби и помещения его в достаточно тривиальную жизненную ситуацию (что характерно и для компьютерных фильмов, имитирующих людей и животных), становится понятным, что компьютерная анимация в своей картине мира размыла грань между живым и мертвым, между одушевленным и неодушевленным, между земной и “загробной” жизнью и просто вдвинула одно в другое. Ярким примером является знаменитый фильм “Терминатор-2”, породивший одновременно целый спектр разнонаправленных, разнополярных эмоций»¹⁵¹.

Еще одной интересной и неоднозначной чертой игр, зрелищ и развлечений начала XXI в. является то, что человек попадает в особое состояние, у него развивается своего рода магическая сверхчувствительность. Врач не может оторваться от наблюдения за операцией в фильме; мать жалеет экранного сироту, не желая отвлекаться на своего родного ребенка, требующего ее внимания;

¹⁵⁰ Цит. по: *Поликарпов В.С., Поликарпова В.А.* Феномен человека вчера и завтра. Ростов н/Д., 1996. С. 177.

¹⁵¹ *Орлов А.М.* Духи компьютерной анимации. М., 1993. Ч. 1. С. 14.

муж и отец проводит все свободное время (даже в ущерб сну) за компьютерными играми, не уделяя внимания жене и детям. Такое явление можно назвать «телеприсутствие», и оно очень привлекательно для пользователя. «Телеприсутствие» – способ забываться, погружаться в «киберпространство» и воспринимать его как реальность. Такое состояние приносит человеку чувство открытия, творческое ощущение переноса его в новую реальность. Но оно же таит в себе опасность, особенно для формирующейся личности, т. к. ведет к нарушению чувства времени, к отвлеченности от окружающей физической и социальной среды, и если вовремя не принять мер, можно оказаться в ситуации, когда стремление ребенка (да и взрослого) «уйти в компьютер» окажется сильнее осознания необходимости готовить себя к жизни в обществе.

«Радикальная критика этой гипнотической способности спектакля, – отмечает Сулковский, – приводит к выводу о возникновении состояния искусственного невроза». Возможно, такой вывод и является преувеличением, однако ошибкой было бы игнорировать тот факт, что любовь к массовому развлечению, которое доставляет отдых и вызывает искусственно стимулированное эмоциональное и интеллектуальное усилие, способствует инфантилизации взрослого человека, делая из него незрелую личность.

Весьма интересная новая черта современных игр связана с использованием информационных технологий, позволяющих человеку погружаться в виртуальную реальность. Например, человек может «участвовать» в любых спортивных соревнованиях, в различного рода зрелищах и развлечениях всех времен и народов. Для этого достаточно включить компьютер, снабженный соответствующими программами. Можно, вслед за В.В. Гудимовым, выделить следующие важные свойства компьютерной игровой реальности:¹⁵²

1) события в игре являются обратимыми (даже смерть игрового персонажа не приводит к концу игры, т. к., как правило, у него несколько «жизней»);

2) внетелесность (игровая реальность почти полностью вытесняет телесные ощущения зрительными);

3) миссия игры (сюжет) и идентификационные установки являются заранее заданными.

¹⁵² Гудимов В.В. Психология киберигр (<http://cyberpsy.ru/2011/04/gudimov-v-v-psixologiya-kiberigr/> (дата обращения 09.09. 2013)).

Новые информационные технологии делают возможным создание компьютерных фильмов с т. н. оплазмированными образами. В этих фильмах («Хаос» М.Толсона, «Изначальный танец» и «Текущие сущности» К.Симса) формируется образ особой целостной реальности, объединяющей в себе несовместимые в реальных условиях свойства. Это «образ» плазмы, где взаимопроникают органика и неорганика, металл и живая плоть, растения и животные, жидкие и твердые тела. «Образы этих фильмов, – пишет Орлов, – это не столько тела и предметы, сколько среда, состоящая из сгустков и эманаций особой природы, часто постоянно изменяющихся и обладающих свойством эластичности и “жизненной инерции”, что может подчеркивать вариативность их формы, цвета, структуры. В этом мире обычные масштабы исчезают и возникает возможность настройки восприятия как на макрокосм, так и микрокосм»¹⁵³. Причем специфические свойства оплазмированных образов компьютерной анимации соотносятся с чертами, характерными для высокоразвитого сознания. Подобное сознание присуще продвинутому последователю восточных духовных практик, например буддизма и даосизма. Компьютерные фильмы с оплазмированными образами производят очень сильное впечатление на зрителя, приобщая его к религиозным прозрениям и трансцендентной эстетике. Перечисленные черты, характеризующие взаимодействие человека с миром игр и развлечений, свидетельствуют о происходящем цивилизационном сдвиге и формировании нового положения индивида в усложняющемся мире.

В то же время игровая деятельность является одним из адаптивных механизмов культуры. Игра – неперенный спутник развития человечества. В древних культурах игры играли очень важную роль. Они способствовали социализации детей и подростков (например, обряд инициации), для тренировки, для подготовки к охоте. Коллективные игры выполняли творческую и коммуникативную функцию: первобытный человек испытывал чувство единства с коллективом, приобщался к социальной памяти общины и пытался вложить в эту память что-то свое. Но игра испытывает метаморфозы. В последней четверти XX в. развернулась индустрия досуга, обогатившая рынок развлечений компьютерными играми. Компьютер вытесняет традиционные формы игры и игрового об-

¹⁵³ Орлов А.М. Духи компьютерной анимации. Ч. 1. С. 16.

шения, что имеет как позитивные, так и негативные последствия. Электронные игры стали неотъемлемым атрибутом жизни детей и подростков, вызывая, с одной стороны, малоподвижность, ослабление, нетренированность опорно-двигательного аппарата и мышц, что можно трактовать как отрицательную адаптацию, с другой стороны, – способствуя развитию интеллекта, логическое мышления и воображения игрока. Компьютерные игры, в которых участвует большое количество игроков (геймеров) одновременно (например, командные стрелялки) способствуют социализации ребенка так же, как и командные спортивные игры, учат его сложным действиям в коллективе, компенсирующим недостатки каждого игрока силой и сплоченностью команды. Геймер, перемещаясь из одного виртуального мира в другой согласно сюжету игры, учится быстро реагировать на новое окружение и адаптироваться к нему. В быстро меняющемся обществе XXI в. тренировка интеллектуальной гибкости будет способствовать лучшему приспособлению к новым, неожиданным реалиям. Электронные игры в информационном обществе выполняют, таким образом, функцию социализации молодежи, подобно древним мистериям.

Игра – неотъемлемая сфера жизни каждого подрастающего человека. Бурное развитие индустрии компьютерных и электронных игр заставляет задуматься о том, какое воздействие они оказывают на детей и подростков, правомерно ли соотношение этой игровой деятельности с традиционной сюжетно-ролевой игрой. Большинство исследователей выделяют в этой области три основных направления: влияние компьютерных игр на особенности развития личности, адаптацию ребенка в обществе и на его интеллектуальное развитие¹⁵⁴. Наиболее широко исследуемой сферой воздействия компьютерных игр на детей является явно агрессивная направленность многих игр. С одной стороны, игровое поведение человека позволяет выпустить накопившиеся в его психике негативные тенденции и достичь катарсиса, осуществляя тем самым адаптивную функцию. Такая адаптивно-психологическая функция игры актуальна не только в древних культурах, но и в современном информационном обществе: возможно, расправа компьютерного

¹⁵⁴ См., напр.: *Смирнова Е.О., Радева Р.Е.* Образование и информационная культура: Социол. аспекты // *Тр. по социологии образования.* Т. V. Вып. VII / Под ред. В.С.Собкина. М., 2000.

игрока над «монстрами» в очередной игре-«стрелялке» позволит ему высвободить деструктивные тенденции психики, не допустив их перерастания в социальный конфликт. Существует и другая точка зрения: образцы агрессивного поведения, содержащиеся в игре, порождают враждебность ребенка, способствуя перенесению агрессивного поведения в реальность (здесь нельзя не вспомнить потрясшие мир случаи стрельбы в американских школах, спровоцированные, с очень большой долей вероятности, агрессивными компьютерными играми).

В связи с повальным увлечением детей и подростков компьютерными играми много говорится о возникновении болезненной зависимости, пристрастия к играм. Всем, наверное, знаком образ бледного, с воспаленными глазами подростка, проводящего за компьютером дни и ночи напролет. Но такое же пристрастие может возникать и к вполне традиционным, «невиртуальным» азартным играм типа карточных игр, казино, скачек. По моему мнению, игра сама по себе вряд ли может стать причиной болезненной зависимости, скорее она представляет собой своеобразный «тест на психическое здоровье». Но это ни в коей мере не означает преуменьшения проблемы зависимости от компьютерных игр, скорее подчеркивает необходимость комплексного анализа этой проблемы в более широких рамках проблемы зависимости вообще.

Особенно сильно затягивают сетевые игры, такие, например, как «Второй мир», которые предлагают не воевать или уничтожать врагов из лазерного пистолета, а создать персонаж в рамках абсолютно выдуманной демократии, некоем виртуальном воплощении реально существующего города. В играх такого типа, очень популярных в США, игроки живут в пространстве predetermined жизни, общаются в нем между собой и посвящают ему столько времени, что, в конце концов, оно начинает обуславливать их реальную жизнь – до такой степени, что психиатры говорят о «дереализации»¹⁵⁵.

Сами зависимые говорят о компьютерной игре: «Это круто, ...это круче, чем экстази... и не так опасно для здоровья». Но это еще как посмотреть! Закоренелые игроки суть те же больные. Их страсть вовсе не так безобидна: она не имеет ничего

¹⁵⁵ Керделлан К, Грезийон Г. Дети процессора: как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых. Екатеринбург, 2006. С. 184.

общего с коллекционированием марок или с увлечением садоводством. Это «наркомания без наркотиков», которая понемногу разрушает их¹⁵⁶.

По поводу протяженности и объема эпидемии Интернет-зависимости (сюда включены и сетевые игры) мнения врачей разделились, но тяжесть симптомов никого не оставляет равнодушным. Все они наблюдали или читали в профессиональных журналах свидетельства страданий. Первые симптомы часто проходят незамеченными: по пятьдесят раз на дню, и прежде всего с утра, зависимый устремляется к своему компьютеру, чтобы проверить, получил ли он почту, или, если он участвует в игре, чтобы продолжить прерванную партию. Затем он превращается в мономаньяка: теперь он интересуется только своей деятельностью в Сети и забрасывает подальше гитару, или поделки, или пешие прогулки, к которым прежде был неравнодушен. Он становится менее общительным: все чаще отказывается от походов в кино, бары или ужинов. Впрочем, у него больше нет настоящих друзей, кроме тех, которых он встречает он-лайн. Он замыкается в себе, отрицая очевидное, отказываясь довериться семье. Эта прогрессирующая изоляция является одним из самых очевидных симптомов развития болезни. Он пренебрегает своим окружением в пользу виртуального рая.

Вот какие признаки компьютерной зависимости перечисляет психолог Московской службы психологической помощи населению Наталья Ключникова: «Потеря контроля над временем, ложь о времени; проведенном за игрой; невыполнение обещаний, данных окружающим, об уменьшении времени, посвященного игре; нежелание отвлечься от игры; раздражение при вынужденном отвлечении; неспособность спланировать окончание сеанса игры»¹⁵⁷.

«Зависимость устанавливается постепенно, совершенно безболезненно», – объясняет Дан Велеа. В действительности эта всепоглощающая страсть похожа на все остальное – к игре, наркотикам, сексу. В таком случае содержимое компьютера заменяет зелье, а серфинг (*путешествие с сайта на сайт в Интернете. – Е.П.*) играет роль шприца? «Это заболевание очень близко к алкоголиз-

¹⁵⁶ Керделлан К, Грезийон Г. Дети процессора: как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых. С. 179.

¹⁵⁷ Симаганова М. Стрелялки дома, в школе... и в голове // Крылатский родник. 2008. № 16, авг. С. 6.

му», – считает Мишель Лежуайе, профессор психиатрии из больницы Луи-Мурье в Коломбе (*Франция. – Е.П.*). То есть схема вполне классическая. Вначале занятия серфингом, как выпивка, приносят удовольствие. Затем удовольствие превращается в настоящую потребность. Даже если больной чувствует, что подключение не несет ему ничего хорошего, он не может без него обойтись. Он больше себя не контролирует. Только вынужденное отключение – поломка компьютера – может помешать ему в этом¹⁵⁸.

Чарующие размеры Интернета, чувство власти, превращения и удовольствия, которое он предоставляет, таковы, что он может в самом деле ловить на крючок людей, которые до этого не страдали ни от какой чувственной зависимости. Но, увы, это не характерно для подавляющего большинства фанатов. Врачи в этом вопросе категоричны: большая часть из них уже проявляла прежде какую-либо патологию – они сидели на героине, употребляли различные стимуляторы, были одержимы сексом или игрой... В таком случае киберзависимость является, как говорят психиатры, «оппортунистическим синдромом», который ложится на уже существующие проблемы. «Мне часто приходится диагностировать проблему полизависимости, объединяющую одновременно множество различных зависимостей, – говорит Дан Велеа. – Сеть служит путепроводом, чтобы легче было утолить свою жажду в виртуальном мире»¹⁵⁹.

Большинство из интернет-зависимых пока сохранило нормальную социальную жизнь. Но на какое время? «Это молчаливая, невидимая зависимость, которая не сразу превращает в маргинала», – объясняет Дан Велеа. Зараженные долгое время не выказывают никаких симптомов: сигналы бедствия остаются незамеченными в их окружении. Тем не менее страдание уже присутствует и социально-профессиональный ущерб в конце концов проявляется. «Большинство из сетевых игроков, с которыми я сталкивался, были студентами, и три четверти из них бросили учебу», – вздыхает один из излеченных. Его свидетельство не имеет научной ценности, но оно звучит тревожно. Дан Велеа описывает случай двадцатидвухлетнего юноши, жившего с родителями, кото-

¹⁵⁸ Керделлан К, Грезийон Г. Дети процессора: как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых. С. 182.

¹⁵⁹ Там же. С. 188.

рые допустили, что он постепенно на их глазах стал «настоящем овощем»: «Они предпочитают знать, что он сидит у себя в комнате наедине с приставкой, а не скачет по рейв-вечеринкам, – вздыхает Дан Велеа. – Они покупают ему все игры, какие он хочет. Я спросил у них, отдают ли они себе отчет в том, что способствуют определенной форме наркозависимости, точно так же, как если бы они покупали ему пакетики с гашишем или бутылки со спиртным». Он заключает: «Опасность этой болезни в том, что социально она воспринимается положительно. Она не постыдна в отличие от алкоголизма. И она кажется менее серьезной, чем другие психические проблемы; родители ребенка-шизофреника, который злоупотребляет видеоиграми, всегда предпочтут поверить, что он просто обожает компьютер»¹⁶⁰.

Где же выход? Запретить детям и подросткам играть в электронные игры и вообще свести к минимуму их взаимодействие с компьютером и Интернетом? Вряд ли это правильно и вряд ли вообще возможно. Во-первых, потому, что сегодняшнее подрастающее поколение зачастую разбирается в компьютерах лучше старшего поколения и всегда найдет способ обойти родительский запрет. Кроме того, для сегодняшних школьников и студентов Интернет является необходимым инструментом для учебы: в нем осуществляется поиск информации, учебных материалов, организуются группы в соцсетях для обмена учебной информацией и совместного выполнения домашних заданий. Во-вторых, даже если запрет удастся реализовать, притягательность он-лайн мира сразу же многократно возрастет: запретный плод всегда сладок. Дети все равно будут обходить запрет, играя в игры и выходя в Интернет у друзей или в специальных салонах.

Необходимость подобного рода запретов и ограничений ставится под сомнение еще и потому, что Интернет сегодня признан «полезным для учебы»¹⁶¹, а компьютерные игры «способствуют развитию ребенка: они развивают его двигательные функции и его способность к концентрации»¹⁶². Некоторые детские психиатры также считают, что игры помогают преодолевать порог взросле-

¹⁶⁰ Керделлан К, Грезийон Г. Дети процессора: как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых. С. 190–191.

¹⁶¹ Там же. С. 244.

¹⁶² Там же.

ния: поскольку игра – это игра, она продлевает мир детства, при этом игрок переносится и во взрослый мир, т. к. персонажи игры, как правило, – взрослые. Игра дает бесценный опыт проб и ошибок, является своего рода «подготовкой к жизни». Кроме того (и это немаловажно), игра – источник удовольствия, которого не так уж много в нашей насыщенной стрессами и проблемами жизни. Авторы книги «Кто боится видеоигр?» выделяют пять видов удовольствия, которое приносит игра: соревнование, достижение цели (найти клад, например), понимание логики игры, удовольствие от повествования и зрелищное удовольствие¹⁶³.

Подводя итоги, хочется еще раз подчеркнуть, что игровая деятельность является одним из адаптивных механизмов культуры. Анализ игровой деятельности помогает выявить преемственность адаптивных программ между традиционными обществами и современным информационным обществом. В древних культурах игры выполняли весьма важные функции. Они помогали социализации молодого поколения; служили для тренировки силы, выносливости, внимания; использовались для подготовки к охоте. Роль игры в социальной адаптации человека заключается в том, что механизм усвоения социальных ролей через ролевые игры обеспечивает возможность социализации личности, а также развития ее мотиваций и стимулирования потребностей сферы. Коллективные игры выполняли творческую и коммуникативную функцию: первобытный человек испытывал единение с коллективом, прикасался к социальной памяти родовой общины и сам пробовал внести вклад в эту память. Игровое поведение человека позволяло высвободить накопившиеся в его подсознании негативные, разрушительные тенденции и достигнуть катарсиса. Поэтому практически во всех цивилизациях отводилось важное место разнообразным празднествам, карнавалам, мистериям, фарсам, пантомимам и другим явлениям игровой области культуры, где реализовывалось игровое поведение человека. Игровая деятельность может повторять закономерности «настоящей» общественной жизни или отрицать их, раскрывая тем самым систему ценностей общества и в случае соответствия ее (игровой деятельности) жизни, и в случае действия принципа компенсации (когда игры возмещают индивиду то, чего он не может достичь в жизни.) Игры, забавы и развлечения всегда

¹⁶³ См.: Alain et Frederic Le Diberder. Qui a peur des jeux video. Essais, 1993.

выражают особенности каждой конкретной культуры, иногда выполняют функцию клапана безопасности, позволяя человеку «выпустить пар», отвлечься от негативных явлений в личной и общественной жизни, иногда помогают проведению свободного времени, как в случае массовой культуры.

С развитием человечества и сменой исторических типов обществ игра испытывает метаморфозы. Наше время характеризуется стремительным развитием информационных и компьютерных технологий, которые существенно изменяют нашу повседневную жизнь. Сегодняшние дети живут в мире, существенно отличающемся от того, в котором выросли их родители. Компьютер вытесняет традиционные формы игры и игрового общения, что имеет как позитивные, так и негативные последствия.

3.2. Информационная компетентность как составляющая информационной культуры личности

Количество информации, с которой постоянно взаимодействует современный человек, намного превышает его потребности в ней и возможности ее усвоения. Нет сомнений в актуальности лозунга: «Кто владеет информацией, тот владеет миром», но нельзя позволить бурному потоку разноплановой, отрывочной и несогласованной информации захлестнуть себя. В этой связи на первый план выходят проблемы информационной культуры, информационной безопасности и вообще оптимизации взаимодействия человека с информацией.

Одной из составляющих информатизации является процесс частичного вытеснения информацией привычных промышленных ресурсов – материи (сырье; предметы и орудия труда) и энергии. То есть, говоря словами одного из теоретиков информационного общества Э.Тоффлера, самым важным сырьем для цивилизации «третьей волны» станет информация: «информация приобретет большую ценность, чем когда-либо, и новая цивилизация перестроит систему образования и научных исследований, а кроме того, реорганизует средства массовой информации»¹⁶⁴.

¹⁶⁴ Тоффлер Э. Третья волна. С. 560.

Технической базой информатизации является компьютерная техника, средства коммуникации и другие современные информационные технологии. По сути, информационное общество – это общество, в котором научно-технический и социальный прогресс зависит от грамотного использования информации.

В масштабах социума процесс информатизации в немалой степени сопряжен с ростом воздействия на различные стороны общественной жизни таких видов деятельности, которые предполагают работу с огромной массой информации. Это приводит не только к возрастанию роли информации, но и помогает осмыслению общества как целостного образования и отдельных аспектов его жизнедеятельности с позиций информационного подхода. Н.А.Калиновская и Д.Ю.Устимов подчеркивают появление таких изменений на разных уровнях: «на уровне межличностных отношений, на уровне малых и больших социальных групп, на глобальном уровне»¹⁶⁵. Весь мир опутан информационными сетями, что способствует более быстрому протеканию процессов интеграции в информационной сфере, чем в экономике. Чтобы такие изменения проходили успешно, они должны не «замыкаться в себе», а базироваться на грамотно сформированной и постоянно развивающейся информационной культуре общества.

Само понятие «информационная культура» появилось в разного рода исследованиях относительно недавно, и связано это с глобальными современными процессами информатизации и высокими темпами развития информационных технологий. Информационная культура всегда являлась частью жизнедеятельности человека и вместе с этой жизнедеятельностью претерпевала исторические изменения. Существует точка зрения, то та разновидность информационной культуры, с которой мы имеем дело в настоящем, связана с развитием таких информационных технологий, которых ранее не существовало. Безусловно, современная информационная культура находится в тесной связи с новыми, постоянно развивающимися средствами массовой коммуникации. Процессы построения информационного общества, проникновения информационно-коммуникационных технологий во все сферы нашей жизни не

¹⁶⁵ Калиновская Н.А., Устимов Д.Ю. Информационный стресс. Информационно-психологическая безопасность личности как качественная характеристика информационной культуры человека. Казань, 2006. С. 5.

могут не оказывать влияние на формирование информационной культуры личности, её отличительные особенности. С другой стороны, информационная культура, как и любое явление культуры, имеет свои исторические корни. Эти корни нужно искать в глубокой древности, когда человек начал использовать смысловую информацию и обмениваться ею. Способы хранения и передачи информации менялись (от устного к письменному, затем печатному и электронному). Каждому из этих способов соответствовала своя специфика процессов обращения информации в мире и бытия человека в мире информации. Это не могло не оказывать влияния на информационную культуру, её усложнение и обогащение. Соответственно, можно выделить три этапа развития информационной культуры: устный, письменно-печатный, электронный. Каждый этап вносил в пласт информационной культуры что-то свое, не отвергая предыдущего содержания.

Таким образом, очевидно, что возрастающий в процессе информатизации уровень информационно-технического развития общества определяется не только развитием комплекса информационно-коммуникационных технологий. Существует зависимость также от степени развитости информационной культуры как всего общества, так и каждого потребителя информации.

Впервые на глобальном уровне попытка определить обязанности власти и международных организаций по адаптивированию человека к существованию в информационном обществе была предпринята ЮНЕСКО в «Рекомендации о развитии и использовании многоязычия и всеобщем доступе к киберпространству». Этот документ гласит: «Государствам-членам и международным организациям следует содействовать распространению грамотности в области информационных и коммуникационных технологий (ИКТ). Решающее значение для информационного общества имеет развитие “человеческого капитала”, включая открытое, интегрированное и межкультурное образование в сочетании с обучением навыкам в области ИКТ»¹⁶⁶. Тем самым подчеркивается, что подход к решению проблемы подготовки человека к жизни в информационном обществе будет не тех-

¹⁶⁶ Рекомендации о развитии и использовании многоязычия и всеобщем доступе к киберпространству // (http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/multilingualism_recommendation.shtml (дата обращения 18.09.2013)).

нократическим, а гуманитарно-ориентированным, т. е. акцент переместится с развития технологий на проблемы адаптации личности к обитанию в информационном среде. Ориентированное на человека решение проблемы предлагает и одна из новых программ ЮНЕСКО – Программа «Информация для всех», отражающая существенный прогресс в осознании анализируемой проблемы: раньше она представала как чисто технологическая, а сегодня – как гуманитарная и социально-политическая. Поскольку создателем и конечным потребителем новой мировой информационной политики становится человек, то логично ориентировать ее именно на человека, а не на технологии и даже не на саму информацию¹⁶⁷.

Т.А.Шорохова выделяет комплекс знаний и умений, характеризующих человека с развитой информационной культурой: во-первых, это владение терминологией, включающей, прежде всего, следующие понятия: информационная среда, информационные ресурсы, информационное мировоззрение, информационное поведение. Во-вторых, способность на должном уровне формулировать свои информационные потребности и запросы. В-третьих, умение быстро и эффективно самостоятельно искать и находить информацию посредством компьютерных поисковых систем. В-четвертых, навык рационального хранения и оперативной переработки больших массивов информации. И, наконец, усвоение правил и норм «информационной этики» и развитие навыков общения на личные и профессиональные темы в информационно-коммуникационном пространстве¹⁶⁸.

При этом ошибочно было бы полагать, что человек высокообразованный, обладающий большим массивом знаний, и человек с развитой информационной культурой – это одно и то же. Ошибка заключается в отождествлении понятий «знание» и «информация». Наиболее четко граница между этими понятиями проводится в работах отечественного социолога Д.В.Иванова: «...информация... не

¹⁶⁷ См.: Программа ЮНЕСКО «Информация для всех» (<http://www.ifap.ru/ofdocs/unesco/programr.pdf> (дата обращения 18.09.2013)).

¹⁶⁸ См.: Шорохова Т.А. Сущность, структура и компоненты информационной культуры личности обучающихся в условиях дистанционного обучения // Хрестоматия материалов по формированию ИКЛ (<http://do.gendocs.ru/docs/index-325629.html> (дата обращения 18.09.2013)).

содержательна («знание») и не предметна («продукт»). ...Информация – это коммуникация, операция трансляции символов, побуждающая к действию»¹⁶⁹.

В современном информационном обществе информационная культура человека является одним из основных компонентов общей культуры личности. Информационная культура личности формируется в процессе возникновения перед личностью определенных задач на протяжении всей жизни человека. Современному человеку необходимы хорошо сформировавшиеся навыки эффективного взаимодействия с информационной средой уже в процессе получения среднего образования, не говоря уже о последующем образовании и профессиональной деятельности.

Ныне информационную культуру все чаще понимают как некий феномен информационного общества. В ее структуре можно выделить информационную культуру социума, информационную культуру отдельных групп взаимодействующих с информацией субъектов (например, школьников или работников образования) и информационную культуру личности.

В широком смысле информационная культура – это «обобщение, касающееся информационных знаний, умений и навыков человека, его способности работать с информацией и т. д.»¹⁷⁰. В узком же смысле слова это оптимизация процессов работы с информацией и подача ее потребителю в наиболее удобной форме для решения теоретических и практических задач; способы улучшения технических средств получения, передачи и хранения информации; эволюция системы обучения, подготовки человека к рациональному использованию информации и информационно-коммуникационных средств¹⁷¹.

Поскольку в определении «информационная культура» можно вычленить два равнозначных смыслообразующих понятия – «информация» и «культура», то можно выделить два подхода к его трактовке: информационный и культурологический.

¹⁶⁹ Иванов Д.В. Виртуализация общества. СПб., 2000. С. 11.

¹⁷⁰ Калиновская Н.А., Устимов Д.Ю. Информационный стресс. Информационно-психологическая безопасность личности как качественная характеристика информационной культуры человека. С. 5.

¹⁷¹ См.: Кравец В.А., Кухаренко В.Н. Вопросы формирования информационной культуры (http://www.e-joe.ru/sod/00/4_00/ku.html (дата обращения 18.09.2023)).

Многие исследователи едины во мнении, что информационная культура имеет прямое отношение, прежде всего, к «совокупности знаний, умений и навыков работы с различными разновидностями информации»¹⁷². Подобный подход называют информационным, поскольку он касается информационной деятельности человека. Если же речь идет о культурологическом подходе, то здесь информационная культура понимается более широко и может рассматриваться как способ бытия человека в информационной среде, как составляющая процесса формирования культуры личности вообще. Здесь логично подключить личностный подход, разработанный в культурологии. Таким образом, категорию «информационная культура личности» можно понимать вслед за Н.А.Калиновской как совокупность личностных качеств, характеризующих «целостное единство ценностных установок, способностей, знаний, умений и устойчивых навыков информационной деятельности и ориентации в современном информационном обществе»¹⁷³.

Принимая такое определение за рабочее, можно выделить три компонента в общей структуре информационной культуры личности:¹⁷⁴

– мотивационно-личностный (ценностные ориентации, мотивы взаимодействия человека с информацией, его потребности в информации);

– когнитивно-личностный (знания в сфере информационной деятельности и умение их применять, сформировавшийся комплекс знаний о собственных потребностях в информации, об информационно-коммуникационных ресурсах общества, способность проследить связь между ними);

– деятельностно-личностный (формирование навыков уверенной информационной деятельности).

¹⁷² Калиновская Н.А., Устимов Д.Ю. Информационный стресс. Информационно-психологическая безопасность личности как качественная характеристика информационной культуры человека. С. 6.

¹⁷³ Калиновская Н.А. Информационно-культурная составляющая подготовки специалиста в области информационной аналитики (http://libconfs.narod.ru/2002/1s/s1_p24.htm (дата обращения 30.08.2013)). С. 1.

¹⁷⁴ См.: Калиновская Н.А., Устимов Д.Ю. Информационный стресс. Информационно-психологическая безопасность личности как качественная характеристика информационной культуры человека.

Чтобы повышать уровень своей информационной культуры, современный человек должен постоянно приобретать новые знания и умения, вырабатывать особый стиль мышления, обеспечивающий успешную социальную адаптацию к изменениям информационной среды и гарантирующий достойное место в этой среде.

Информационная культура выполняет определенные функции: *регулятивную*, т. к. оказывает существенное влияние на многие виды деятельности, включая информационную; *познавательную*, поскольку тесно связана с образованием и деятельностью человека по изучению внешнего мира и самого себя; *коммуникативную*, ибо информационная культура является важной частью межличностного общения; *воспитательную*, т. к. информационная культура принимает активное участие в освоении человеком гигантского пласта всей человеческой культуры, и способствует формированию его поведения¹⁷⁵.

Сейчас в различных исследованиях можно встретить широкий спектр подходов к определению феномена «информационная культура». В научной и учебной литературе присутствуют различные взгляды, часто с противоположных позиций. Всеобъемлющего и однозначного определения этому понятию пока не выработано.

Исторический подход к анализу информационной культуры находит свое отражение в трудах А.И.Ракитова, К.К.Колина, Э.П.Семенюка и др. В рамках этого подхода анализируется процесс формирования и развития информационной культуры, выявляются влияющие на ее развитие исторические и социальные процессы и, в итоге, предпринимается попытка исторического моделирования информационной культуры, в котором и «должны сочетаться временной фактор и перечни компонентов информационной культуры»¹⁷⁶.

¹⁷⁵ См.: *Шорохова Т.А.* Сущность, структура и компоненты информационной культуры личности обучающихся в условиях дистанционного обучения // Хрестоматия материалов по формированию ИКЛ (<http://do.gendocs.ru/docs/index-325629.html> (дата обращения 18.09.2013)).

¹⁷⁶ *Семеновкер Б.А.* Информационная культура: от папируса до компактных оптических дисков (http://library.kemguki.ru/files/inf's_culture_of_person_index.doc. С. 12 (дата обращения 19.09. 2013)).

Чтобы проанализировать феномен информационной культуры не только в его современном состоянии, но и на всём протяжении развития человечества, исследователями в рамках исторического подхода выделяются ключевые моменты, называемые информационными революциями. Таких революций в истории человечества было несколько.

Первая – это появление у первобытного человека речи, ставшей основным средством обмена информацией между людьми. Революционные изменения произошли «прежде всего в мышлении, т. е. в средстве переработки информации»¹⁷⁷.

Вторая – появление письменности, намного расширившей возможности хранения и передачи информации. Овладение письменностью, распространение текстов, связанные с этим коммуникативные возможности положили начало новому этапу эволюции информационной культуры.

Изобретение книгопечатания стало информационной технологией, приведшей к *третьей информационной революции*, которая внесла существенные изменения в производство, культуру и организацию общественной и исторической деятельности. Тираж печатной книги был во много раз больше рукописной, зачастую существовавшей в единственном экземпляре. Круг пользователей информации (т. е. грамотных людей), в том числе и научной, в виде печатной литературы, также расширился во много раз, следовательно, получила более широкое распространение и информационная культура.

Четвертая информационная революция началась в XIX в. и основана на открытии и последующем широком применении электричества, а также изобретении таких информационно-коммуникативных средств, как телефон, радио, телевизор. Эти средства во много раз повысили скорость передачи информации, расширили объемы памяти и возможности хранения информации. Безусловно, вышеперечисленные процессы не могли не дать толчок к формированию нового человека с возросшим уровнем информированности и информационной культуры.

Новый этап информационной истории человечества ознаменовала собой *пятая информационная революция*, связанная с проникновением во все сферы нашей жизни средств цифровой вычис-

¹⁷⁷ Колин К.К. Социальная информатика. М., 2003. С. 21.

лительной техники. Особенно быстро развивался этот процесс в последние десятилетия XX в., когда были изобретены и получили широкое распространение персональные компьютеры. Внедрение их в нашу повседневную практику, по сути, совершило переворот в информационной сфере общества, существенно изменив повседневную, научную, производственную и педагогическую и деятельность человека.

В настоящее время процессы информатизации оказывает огромное влияние на все сферы жизни общества, существенно меняет условия жизнедеятельности людей, их культуру, поведение, мировоззрение. Именно поэтому, по мнению К.К.Колына, процесс информатизации общества, свидетелями которого мы являемся, следует расценивать как «новую социотехническую революцию, информационную основу которой составляет *шестая информационная революция*, результатом которой станет формирование на нашей планете новой цивилизации – информационного общества»¹⁷⁸.

Итак, согласно сторонникам исторического подхода, характер и содержание информационной культуры трансформируются соответственно изменениям глобальной информационной среды. Каждый следующий этап развития информационной культуры не отбрасывает компоненты информационной культуры предшествующих этапов, а органично включает их, перерабатывая и расширяя сущность информационной культуры.

Социальный подход к информационной культуре отражен в работах Э.П.Семенюка, М.Г.Вохрышевой, А.П.Суханова и др. Информационная культура является здесь способом «сглаживания противоречий социального характера посредством их информационного регулирования»¹⁷⁹. Субъектами информационной культуры здесь традиционно выступают социальные институты и социальные группы.

А.П.Суханов характеризует информационную культуру с философских позиций как «достигнутый уровень организации информационных процессов, степень удовлетворения потребностей людей в информационном общении, уровень эффективности создания, сбора, хранения, переработки и передачи информации»¹⁸⁰.

¹⁷⁸ Колына К.К. Социальная информатика. С. 48.

¹⁷⁹ См.: Шорохова Т.А. Сущность, структура и компоненты информационной культуры личности обучающихся в условиях дистанционного обучения.

¹⁸⁰ Суханов А.П. Информация и прогресс. Новосибирск, 1988.

Ю.С.Зубов и Н.А.Сляднева анализируют информационную культуру в свете микропроцессов, протекающих ныне в обществе. По их мнению, информационная культура – «это методика, методология и мировоззрение общества эпохи информатизации»¹⁸¹.

Понимание информационной культуры с технологической точки зрения дано в работах Э.П.Семенюка, К.К.Колина и некоторых других исследователей.

К примеру, Э.П.Семенюк пишет о том, что информационная культура – это «степень развитости информационного взаимодействия и всех информационных отношений в обществе, мера совершенства в оперировании любой необходимой информацией»¹⁸².

А такой исследователь, как С.М.Оленев, характеризует информационную культуру как «методический аппарат оперирования социальной информацией, сложившийся в ходе эволюции общества и накопивший в себе все многообразие способов взаимодействия человека и информации»¹⁸³.

Анализ существующих подходов к определению понятия «информационная культура» свидетельствует о том, что самым перспективным направлением при рассмотрении феномена информационной культуры является ее исследование на личностном уровне. Это связано с невозможностью существования культуры в отрыве от человека, т. е. с важной социокультурной ролью личности.

Одной из важнейших составляющих информационной культуры личности является проблема информационной компетентности. Эта проблема все чаще анализируется на страницах научной литературы. Но нельзя не учитывать, что реалии и темпы развития информационного общества уже не позволяют отождествлять информационную компетентность с банальной компьютерной грамотностью, необходим гораздо более подробный и полный анализ этой проблемы.

¹⁸¹ Цит. по: *Шорохова Т.А.* Сущность, структура и компоненты информационной культуры личности обучающихся в условиях дистанционного обучения.

¹⁸² *Семенюк Э.П.* Технологический этап научно-технической революции и информатика // НТИ. Сер. 1. 1995. № 1. С. 1–9.

¹⁸³ Цит. по: *Шорохова Т.А.* Сущность, структура и компоненты информационной культуры личности обучающихся в условиях дистанционного обучения.

Прежде чем говорить об информационной компетентности, несколько слов о понятии компетентности вообще. Представляется целесообразным различать понятия «компетентность» и «компетенция», как это делают, например, исследователи данной проблематики С.В.Тришина и А.В.Хуторской¹⁸⁴. Под компетенцией эти авторы понимают некое изначально заданное обществом требование к образованию и соответствующей подготовке специалиста, необходимое для качественного выполнения им своих профессиональных обязанностей. Например, информационная компетенция – это способность самостоятельно находить, отбирать, анализировать, и передавать нужную информацию при помощи устных и письменных коммуникативных информационных технологий.

Компетентность же – это обладание человеком определенной компетенцией, которое включает в себя его личную оценку этой компетенции и отношение к предмету своей деятельности. Другими словами, компетентность – это уже сформировавшаяся совокупность личностных качеств специалиста плюс некоторый опыт работы по специальности.

В бурно развивающемся информационном обществе информационная компетентность, несомненно, одна из наиболее востребованных и необходимых компетентностей. Большое значение здесь приобретает личность специалиста, т. к. профессиональные требования всегда рассматриваются через призму индивидуальности специалиста, его опыт и особенности мотивации для повышения своей информационной компетентности.

На официальном уровне термин «информационная компетентность» впервые упоминается в 1992 г. в проекте Совета Европы «Среднее образование в Европе»¹⁸⁵. Задачей проекта была оценка целей и содержания образования, выработка механизмов определения уровня успешности учебы. В более общем плане были определены ключевые компетенции, среди которых инфор-

¹⁸⁴ *Тришина С.В., Хуторской А.В.* Информационная компетентность специалиста в системе дополнительного профессионального образования // Эйдос: Интернет-журн. 2004. 22 июня (<http://www.eidos.ru/journal/2004/0622-09.htm>).

¹⁸⁵ *Нагимова Н.И.* Формирование и развитие у учащихся базовых компетентностей // Профессиональное образование. 2003. № 8. С. 21.

мационная компетентность – умение пользоваться компьютерной техникой, способность искать, находить и анализировать найденную информацию.

Что же касается нашей страны, то наиболее пристальное внимание отечественных ученых к проблеме информационной компетентности наблюдается в связи с вхождением России в Болонский процесс.

Исходя из реалий современного информационного общества, очевидно, что для достижения определенного уровня информационной компетентности специалисту необходимо:

- постоянно приобретать новые знания и умения в сфере информационно-коммуникационных технологий;
- развивать свои коммуникативные и интеллектуальные способности;
- осуществлять интерактивный диалог в едином информационном пространстве.

Для повышения уровня своей информационной компетентности человек информационного общества должен прежде всего уметь систематизировать полученную информацию и знания, выделять действительно важное для себя. Он не должен теряться в массиве разнообразной информации, должен уметь отличать новую от уже известной, оценивать значимую и второстепенную. Иначе он просто утонет в потоке информационного мусора, «спама» или станет жертвой информационного стресса, пытаясь «объять необъятное». Реализация этого навыка невозможна без повышения общего образовательного уровня.

Вообще, процесс информатизации привел к существенным изменениям в сфере науки и образования. В науке появляются новые направления, в исследованиях применяются нетрадиционные подходы.

В образовательной сфере возникают новые способы и методы обучения, связанные с использованием компьютерной техники, новых информационно-коммуникационных технологий. Ещё более существенны перемены в содержании образовательной деятельности, которая направлена теперь не только на трансляцию теоретических знаний и практических умений, но и на формирование у обучающихся информационного мировоззрения. Задача современных систем образования – сформировать у учащихся ин-

формационную культуру, на которой с необходимостью основано правильное информационное поведение человека в условиях современности. Построение новой информационной картины мира невозможно без развитых представлений об информационной культуре, без поиска новых способов взаимодействия с информацией. В условиях постоянного возрастания потока информации недостаточно простого накопления знаний, необходимо умение грамотно использовать информацию. В соответствии с этими процессами меняется вся структура системы образования, вносятся коррективы в подготовку кадров практически по любой специальности. С одной стороны, постоянно возникают новые профессии и специальности, с другой – меняются функции условия труда специалистов, работающих в привычных отраслях экономики, науки, культуры. И здесь, опять же, большое значение приобретает формирование информационной культуры работника, помогающей выстроить и оптимизировать взаимодействие с информацией в профессиональной деятельности, а также не поддаваться информационному стрессу.

Становится все более очевидно, что постоянное повышение уровня информационной культуры открывает перед каждым специалистом возможности повышения своей профессиональной компетентности и статуса и за счет этого, востребованности на рынке труда.

Вовлекаясь в образовательный процесс, субъект во все времена оказывался вовлеченным и в процесс коммуникации. Но никогда еще коммуникативные потоки не были такими широкими и разнонаправленными, как в современном информационном обществе. В процессе образования коммуникативную функцию выполняют не только личные контакты, но и бумажные и электронные носители информации (различные интеллектуальные обучающие системы, масс-медиа, электронные книги, учебные фильмы, социальные сети и т. д.). Российский исследователь Д.В.Иванов, анализируя проблему виртуализации общества, вообще считает, что в информационном обществе за словом «информация» скрывается не знание, а коммуникация, и призывает не путать распространение интеллектуального продукта (с помощью средств массовой коммуникации и информации) с его созданием. «Наблюдая современных политиков и их избирателей, биржевых брокеров и их клиентов,

журналистов и их аудиторию, нетрудно заметить: более информированный человек – это не тот, кто больше знает, а тот, кто участвует в большем числе коммуникаций», – пишет Д.В.Иванов¹⁸⁶.

Следовательно, для того, чтобы стать информационно компетентным, человек должен являться активным субъектом коммуникационных процессов. Конечной целью овладения информационной компетентностью является формирование активной самостоятельной, творческой личности, способной к самореализации и самоактуализации.

Информационная компетентность человека и информационная компетентность социума могут и должны взаимно развиваться и обогащать друг друга новым содержанием. Поэтому уровень личной информационной компетентности находится в зависимости от степени информационной компетентности общества, а та, в свою очередь, определяется информационной компетентностью его членов.

В структуре информационной компетентности можно выделить следующие компоненты:

- комплекс усвоенных знаний, необходимых для креативного решения поставленных задач;
- совокупность различных видов деятельности, необходимых для самореализации в профессии;
- личностные качества субъекта, его потребности, мотивации, направленные на повышение компетентности;
- выбор наиболее значимых ценностных ориентаций.

Информационная компетентность может приобретаться и совершенствоваться, в частности, (преимущественно детьми и подростками) через овладение навыками компьютерных игр. Сначала выделим положительные стороны воздействия компьютерных игр, помогающие ребенку и подростку адаптироваться в информационном обществе.

Ребенок, играя в компьютерные игры, в то же время обучается и навыкам работы на компьютере, которые пригодятся ему в учебе и в профессиональной деятельности. Он учится запускать программы, создавать и удалять файлы, перемещать курсор, управлять мышью, разбираться в структуре меню, ориентироваться в директориях и т. д. Кроме того, компьютер – хорошее

¹⁸⁶ *Иванов Д.В.* Виртуализация общества. Версия 2.0. СПб., 2002. С. 14–15.

средство для тренировки памяти, внимания (это имеет важное значение для отстающих в учебе школьников), развития грамотности (в текстовых редакторах предусмотрена проверка орфографии). Графические программы тренируют пространственное воображение, развивают мелкую моторику. Сейчас существует масса различных обучающих игр, помогающих учащемуся в освоении школьной или вузовской программы. Интересное визуальное и звуковое оформление способствуют возрастанию интереса к учебному процессу, а значит, повышается и общий уровень усвоения материала.

Быстрая смена игровых сцен и ситуаций, перемещение геймера из одного виртуального мира в другой способствует развитию навыка быстрой адаптации к незнакомым ситуациям. Это весьма полезное умение для жизни в нашем быстро изменяющемся обществе с его растущими темпами развития и усложнения.

Но, как всегда, существует и обратная сторона медали. Мозг современных детей и подростков перегружен информацией, причем именно визуального характера, от которой были защищены предыдущие поколения. Исследования т. н. клипового мышления, ставшего ответом на информационный взрыв последней трети XX в., показывают: мозг человека стремительно меняется в сторону способности перерабатывать огромные объемы информации, поданной в динамичной, даже агрессивной форме. Но у этих изменений есть большой минус – низкий уровень обучаемости, невозможность создавать новые информационные поля, а только существовать в пределах имеющихся, неспособность фиксироваться на предмете продолжительное время. Многие исследователи считают эту тенденцию весьма опасной для развития социума, но альтернативы предложить пока не могут.

Социолог Александр Фельдман считает возникновение клипового мышления своеобразной адаптацией человека на перенасыщенность информационной среды. Клиповое мышление превращает окружающий мир в хаотичный набор разрозненных, слабо переплетенных между собой фактов. Наш мозг привыкает к тому, что они все время меняются, как в калейдоскопе, и постоянно требует новых. По словам А.Фельдмана, «обладатель клипового мышления оперирует только смыслами фиксированной длины и не может работать с семиотическими структурами произвольной

сложности»¹⁸⁷. Проявляется это в том, что человек не способен продолжительное время сосредоточенно работать с какой-либо определенной информацией, и у него ухудшаются способности к аналитическому мышлению. Такое мышление формируется в ходе продолжительного потребления информации в отрывочном и разрозненном виде через Интернет, музыкальные каналы, и другие средства массовой информации.

Негативные стороны клипового мышления очевидны. Прежде всего, оно влияет на успешность учебы. Редкий современный подросток прочтет, например, «Войну и мир» целиком, а не какие-то обязательные для школьной программы отрывки или краткое изложение. Проводимые в школах исследования фиксируют резкое снижение коэффициента усвоения знаний. Старшеклассникам предлагалось ответить на несколько простейших вопросов из программы младших и средних классов. В вопросах содержался лишь тот материал, за незнание которого ставилась двойка. По результатам, коэффициент усвоения равнялся около 10 %¹⁸⁸. Аналогичный эффект наблюдается и у взрослых.

В интересной статье «Google делает нас глупее?» Nicholas Carr (автор книги «The Big Switch: Rewiring the World, From Edison to Google») пишет: «В последнее время у меня появилось неуютное ощущение, что кто-то или что-то ковыряется в моем мозгу, перераспределяя нейронные схемы и перепрограммируя память. Мой мозг не умирает, насколько я могу судить, но меняется. Я уже не думаю так, как думал раньше. Особенно это заметно при чтении. Раньше я с легкостью погружался в книгу или длинную статью. Мозг увлекался повествованием или поворотами дискуссии, и я часами бродил по длинным дорогам прозы. Теперь такое редко случается. После двух-трех страниц внимание начинает рассеиваться, появляется какая-то суетливость, я теряю нить, начинаю искать, чем бы еще заняться. Такое ощущение, что мне постоянно приходится подтаскивать свой непослушный мозг обратно к тексту. Глубокое чтение, которое раньше происходило совершенно естественно, превратилось в борьбу». И далее: «Ясно, что пользователи не читают онлайн в традиционном понимании этого слова; появляются

¹⁸⁷ Фельдман А. Клиповое мышление // Информ. портал Русколань (<http://www.xromo.com/ruskolan/tolpa/klip.htm> (дата обращения 18.09.2013)).

¹⁸⁸ См.: Там же.

новые формы чтения: пользователи горизонтально “пробегают” по заголовкам, страницам и абзацам в поисках быстрой добычи. Создается такое ощущение, что они выходят в Сеть, чтобы избежать чтения в его традиционном смысле»¹⁸⁹.

Также под влиянием клипового мышления слабеет чувство сопереживания, сострадания. Диакон Андрей Кураев высказал интересную мысль, размышляя о трагедии с обрушением «Трансвааль-парка». «...Но тот человек, который идет сознательно развлекаться и берет с собой детей для развлечения на место, политое человеческой кровью, конечно, тем самым демонстрирует, что с его совестным чувством что-то не так. Я думаю, что это люди, которые воспитаны в клиповом мышлении. Это мышление сиюминутного восприятия, то есть даже не мышление, а минутная реакция. Вот идут сводки новостей, одна с другой не связаны. Идет концерт, один номер с другим не связан. Вослед рекламные ролики – один с другим не связан. Наконец, есть множество телеканалов, которые ты постоянно переключаешь, и они тоже между собой никак не связаны. Человеку на осмысление какой-то ситуации дается две-три минуты, не более того. И тут же все забудь, поскольку начинается нечто совершенно другое. Другая информация ждет своей очереди, чтобы влиться в тебя и протечь через твои мозги. Это клиповое мышление в итоге мешает человеку быть целостным»¹⁹⁰.

Весьма печально еще и то, что возникает эффект обратного действия, и средства массовой информации сами стали перестраиваться согласно вкусам «оболваненной» ими аудитории. Например, текст во многих статьях, размещенных в Интернете, становится четко фрагментированным, разбитым на разрозненные смысловые блоки малого – несколько предложений – объема. В нем содержится много коротких фраз, картинок, фотографий, и главная его задача – не способствовать логическому мышлению, а вызвать эмоциональное отношение к описанным фактам. В результате роль читающего сводится к простейшей эмоциональной реакции на информацию. Такая форма представления материала оказалась

¹⁸⁹ *Кара Н.* Делает ли Гугл нас глупее? // Медиаэкология: исследования медийных экосистем в институте журналистики БГУ (<http://media-ecology.blogspot.ru/2011/03/google.html> (дата обращения 18.09.2013)).

¹⁹⁰ *Кураев А.* Заложники клипового мышления // Рос. газ. Федерал. вып. № 3474 (<http://www.rg.ru/2004/05/13/Kuraev.html> (дата обращения 18.09.2013)).

весьма удобной для задач коммерции. Манипулируя эмоциональной сферой человека, легче заставить его принять то или иное коммерческое предложение.

Но не все исследователи настроены пессимистично по отношению к клип-культуре. Например, Э.Тоффлер видит в ней и положительные стороны: поскольку в рамках клип-культуры мы вместо целостных и организованных «пластов» идей получаем разрозненные обрывки информации, целостную картину мира, «модель реальности» из них мы вынуждены создавать сами. По мнению Тоффлера, это ведет к формированию компетентных, грамотных индивидов, способствует проявлению «большей индивидуальности, демассификации как личности, так и культуры»¹⁹¹.

В современном обществе борются два вида мировосприятия: визуальное и текстуальное, причем визуальное приобретает все большее значение. Одной из составляющих визуального способа восприятия мира является визуализация. Современные информационно-коммуникационные технологии предоставляют практически неограниченные возможности для тотальной визуализации.

Опыт преподавателя говорит, что современные студенты плохо воспринимают лекции, если те не сопровождаются наглядными, образными компьютерными презентациями. Текст из учебника, не сведенный к выделенным предложениям и наглядным графикам, для многих также слишком сложен. Даже бизнес-презентации крупнейших мировых компаний содержат минимум текста и максимум инфографики – с целью стремительно донести информацию. С каждым годом люди становятся все более визуальными-ориентированными – это объективные последствия цифрового прогресса. Мозг современных детей и подростков развивается иначе, чем у людей предшествующих поколений, и для многих из них печатный текст – лишь бессмысленный набор символов.

Человечество всегда будет приветствовать получение визуальной информации, т. к. для большинства людей именно этот канал сообщений об окружающем мире является ведущим.

Вместе с тем создание все новых информационно-коммуникативных технологий делает возможным тотальную визуализацию общества, достигающую такой убедительной наглядности, что она не вызывает никаких сомнений в подлинности показываемого нам на экране кино, телевизора, мониторе компьютера.

¹⁹¹ Тоффлер Э. Третья волна. С. 279.

В этой ситуации очень важно помнить слова-предостережения социального философа и культуролога С.Зонтаг о том, что сегодняшнее общество требует культуры, основанной на изображениях: «Оно устраивает множество зрелищ для того, чтобы стимулировать сбыт товаров и делать нечувствительными к классовому, расовому и половому неравенству. Оно нуждается также в сборе беспредельного количества информации, чтобы эффективнее эксплуатировать природные ресурсы, увеличивать производительность труда, поддерживать порядок, вести войну и создавать рабочие места для бюрократов»¹⁹². Визуальные массмедиа определяют действительность как зрелище (для народа) и как объект слежки и управления (для правящего класса). «Производство изображений воспроизводит господствующую идеологию. Социальное изменение подменяется изменением изображений. Свобода потреблять большое количество снимков и материальных благ приравнивается к свободе вообще. Сужение свободы политического выбора до свободы экономического потребления нуждается в неограниченном производстве и потреблении изображений»¹⁹³. Эти слова, сказанные более 30 лет назад, весьма актуальны для современного российского общества.

Овладение информационной культурой как раз и направлено на то, чтобы отделять «зерна от плевел», т. е., используя себе на благо все возможности информационного общества, не позволять с помощью поработать себя и обеднять свой культурный багаж.

И в заключение хотелось бы выделить еще один немаловажный аспект информационной культуры. Борьба с предубеждениями и ксенофобией имеет решающее значение для достижения сплоченности и единства в обществах, характеризующихся многообразием культур. Уважительное отношение к различным культурам и стремление к их пониманию нужно стремиться вырабатывать, создавая их положительный образ в средствах массовой информации, преподавая историю различных культур в школах, организуя музейные экспозиции, показывающие самобытность той или иной культуры, а также акцентируя внимание на проблемах социально-экономической дискриминации и неравенства.

¹⁹² Sontag S. On Photography. N.Y., 1976. P. 178.

¹⁹³ Ibid. P. 179.

В современном мире, где постоянно возникают конфликты на расовой, религиозной, этнической почве, человек с более высоким уровнем информационной культуры способен к более терпимому восприятию явлений культуры. Формирование информационной культуры общества способствует смягчению отрицательных последствий глобализации – утраты оригинальности национальных культур, систем образования, традиций. Оно созвучно с лозунгом ЮНЕСКО: «Все разные, все уникальные», провозглашенному во «Всемирной Декларации ЮНЕСКО по культурному разнообразию». Развитие информационной культуры помогает также преодолеть противостояние двух полярных культур – технократической и гуманитарной и обеспечить «мирное» сосуществование традиционной книжной (библиотечной) и новой компьютерной (электронной) культуры.

Информационная составляющая словно пронизывает все «здание» культуры, является той опорой, которые обеспечивают ее устойчивость. С этой точки зрения информационную культуру можно рассматривать как необходимое условие успешного бытия человека в информационном обществе, как часть процесса формирования глобального культурного поля человечества.

Проблема адаптации человека в информационном обществе связана с тем, что в культурном отношении его приспособление к изменениям, внесенным в мир им самим, запаздывает. Мы еще до конца не адаптировались (ни в психологическом, ни в социальном плане) к меняющемуся миру и собственному новому в нем положению.

Чтобы современный человек стал человеком информационного общества в полном смысле этого слова, он должен стать потребителем информации, способным не только ориентироваться в потоке информации, но и уметь с пользой применять приобретенные знания как в личных, так в общественных целях, включая прогресс профессиональной деятельности, развитие образования, науки, культуры, техники. Одним из важнейших условий этого является постоянное повышение уровня личной информационной культуры, а также органичная интеграция в поле информационной культуры человечества.

Сейчас в литературе можно также встретить новое понятие – «информационный образ жизни», которое ещё не утвердилось в системе терминов информационных наук. По определению отече-

ственного исследователя Д.Ю.Устимова, это «способность индивида распределять собственное время и энергию на поиск, потребление и усвоение информации, умение использовать её в личной деятельности»¹⁹⁴. От специфики информационного образа жизни зависит «информационное поведение» человека, находящегося в насыщенной (зачастую, перенасыщенной) информационной среде. Информационное поведение личности может быть активным и пассивным и зависит от уровня его информационной культуры.

Еще одной немаловажной функцией информационной культуры личности является защита от информационного стресса, который зачастую возникает из-за нарушения баланса между увеличивающимися потоками информации и способностью человека к её восприятию и переработке. Возможности психики и физиологии человека небезграничны, и это касается и восприятия информации. Все мы рано или поздно сталкиваемся с проблемой переизбытка информации, поэтому важно знать основы психофизиологических аспектов работы с информацией для оптимального решения этой проблемы.

Подводя итоги, нужно отметить, что информационную компетентность в широком смысле можно понимать, как способность человека в полной мере осмыслить реалии информационного общества и использовать все предоставляемые им возможности, способность всесторонне адаптироваться и самореализоваться в информационном обществе. Нужно также учитывать и обратную сторону – чем более человек информационно компетентен, тем он нужнее и востребованнее в информационном обществе. Информационная компетентность не является чем-то изначально заданным, она может приобретаться и совершенствоваться; необходимым условием этого является соответствующее образование. Без использования всех образовательных возможностей, которые предоставляют нам современные информационно-коммуникационные технологии, нельзя подготовить специалиста, квалификация которого соответствовала бы быстро меняющимся реалиям жизни.

¹⁹⁴ Калиновская Н.А., Устинов Д.Ю. Информационный стресс. Информационно-психологическая безопасность личности как качественная характеристика информационной культуры человека. С. 7.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Информационная среда со всеми своими составляющими (электронные средства массовой коммуникации – радио, телевидение, Интернет; компьютеризация всех сфер жизни) стала настолько масштабным явлением в жизни современного человека, что нынешнюю эпоху можно с полным правом назвать информационной эпохой.

Если в прошлом человек обычно имел казавшееся совершенно очевидным, ясным и незыблемым представление о себе самом, то в наше время человек как никогда раньше испытывает тревожное, часто мучительное чувство своей неясности, неустойчивости, проблематичности. В поисках причин этой проблематичности человека антропологи обращаются в основном к психологическим и техническим проблемам и трудностям современной цивилизации, к новым задачам, возникающим в ходе развития самой науки.

Один из ведущих антропологов XX в. Гельмут Плесснер пишет, что современная наука и техника наложила на жизнь печать временности в такой же степени, в какой и она сама в каждый данный момент является в своих положениях и результатах лишь временной. «Если сегодня имеет основное значение одно изобретение или открытие, завтра – уже другое, а послезавтра – еще какое-либо третье, если состояние науки, техники, индустрии, экономики непрерывно стремится к своему преодолению, то и человек этого времени должен ощущать себя только как переход, как совершенно преходящую, промежуточную стадию...»¹⁹⁵.

Но переход к чему? Быть может, к новому типу человека, который Й. Масуда назвал «гомо интеллигенс»? Деятельность человеческого мозга всегда была ограничена традиционными способами и скоростями усвоения информации. Современные информационные технологии позволяют в значительной мере преодолеть эти ограничения. Они сделали возможным существенно повысить уровень информированности человека, качественно преобразовать его творческий потенциал, грандиозно увеличить память и сконцентрировать усилия на решении только тех задач, которые недоступны компьютеру. Креативные способности человека могут

¹⁹⁵ Цит. по: Корнеев П.В. Современная философская антропология. М., 1967. С. 4.

быть дополнены стремительно нарастающими креативными возможностями компьютеров. Это оказывает существенное воздействие на формы поведения, социальной деятельности, творчества, образа жизни человека.

Задача философа – проанализировать это воздействие, выявить его позитивные и негативные стороны, т. е. всесторонне проанализировать социокультурный аспект бытия человека в информационной среде.

В процессе такого анализа прежде всего становится очевидно, что информационная среда является фактором, требующим фундаментально новой адаптации человека. Специфика современной информационной среды ведет к коррекции существующих природных и социальных механизмов адаптации человека и выработке новых.

В настоящей работе выделены следующие основные особенности адаптации человека в современной информационной среде.

Во-первых, изменяется адаптирование информации человеческим мозгом в зависимости от типа самой информации – образной или знаковой (затронута проблема межполушарной асимметрии мозга).

Во-вторых, воздействие современной информационной среды способствует появлению таких адаптивных механизмов, как образование социальных структур по группам идентичности и стереотипность массовой культуры и массового сознания.

И, наконец, в-третьих, можно выделить серьезные проблемы, связанные с отрицательной адаптацией на социально-психологическом уровне (зависимость от Интернета и компьютерных игр, травмирование детской психики сценами насилия на экране).

Эти проблемы требуют комплексного осмысления (и, прежде всего, философского, как наиболее всеобъемлющего) для поиска оптимальных путей их решения.

Михаэль Ландман объясняет трудности современного человека противоречиями, присущими развитию культуры. Человек в своей глубочайшей основе есть «существо культуры». Но развитие культуры предъявляет к индивиду нашего времени целый ряд обременительных требований. Отдельный человек, как бы ни были велики его способности, не может идти вровень со стремительным прогрессом культуры, не в состоянии воспринять и усвоить все то, что требует внимания и изучения.

Информационная составляющая словно пронизывает все «здание» культуры, является теми опорами, которые обеспечивают ее устойчивость. С этой точки зрения информационную культуру можно рассматривать как необходимое условие успешного бытия человека в информационном обществе, как часть процесса формирования глобального культурного поля человечества.

Проблемы, возникающие в связи с переходом к информационному обществу, связаны с тем, что в социокультурном отношении приспособление человека к изменениям, внесенным в мир им самим, запаздывает. Мы еще до конца не приспособились (ни в психологическом, ни в культурном, ни в социальном плане) к меняющемуся миру и собственному новому в нем положению. Именно поэтому так важно не бездумно стремиться колоссальными темпами наращивать технико-технологический базис информационного общества (новые типы электронных устройств, новые информационно-коммуникационные технологии), а сосредоточиться на философской рефлексии, анализе социокультурного аспекта происходящих в обществе изменений.

Чтобы современный человек стал человеком информационного общества в полном смысле этого слова, он должен стать потребителем информации, способным не только ориентироваться в потоке информации, но и уметь с пользой применять приобретенные знания как в личных, так в общественных целях, включая прогресс профессиональной деятельности, развитие образования, науки, культуры, техники. Одним из важнейших условий этого является постоянное повышение уровня личной информационной культуры, а также органичная интеграция в поле информационной культуры человечества.

Содержание

Введение	3
Глава 1. Информационная среда как социокультурный феномен	
1.1. «Информационная среда» и «информационное общество»: уточнение понятий	8
1.2. Историко-философский анализ информационной среды. Становление информационной эпохи	28
Глава 2. Формирование и развитие личности в информационной среде	
2.1. Проблема адаптации и социокультурной идентичности человека в информационной среде	54
2.2. Образовательный потенциал информационного общества	82
Глава 3. Информационная культура личности	
3.1. Адаптивное значение игровой деятельности в культуре	97
3.2. Информационная компетентность как составляющая информационной культуры личности	113
Заключение	134

Научное издание

Петрова Екатерина Викторовна
Человек в информационной среде: социокультурный аспект

*Утверждено к печати Ученым советом
Института философии РАН*

Художник *Н.Е. Кожина*
Технический редактор *Ю.А. Аношина*
Корректор *А.А. Гусева*

Лицензия ЛР № 020831 от 12.10.98 г.

Подписано в печать с оригинал-макета 26.12.13.
Формат 60x84 1/16. Печать офсетная. Гарнитура Times New Roman.
Усл. печ. л. 9,00. Уч.-изд. л. 7,04. Тираж 500 экз. Заказ № 049.

Оригинал-макет изготовлен в Институте философии РАН
Компьютерный набор: *Е.Н. Платковская*
Компьютерная верстка: *Ю.А. Аношина*

Отпечатано в ЦОП Института философии РАН
119991, Москва, Волхонка, 14, стр. 5

Информацию о наших изданиях см. на сайте Института философии:
<http://iph.gas.ru/arhive.htm>

ВЫШЛИ В СВЕТ

1. **Анашина, М.В. Философия эпохи Хань: Учебное пособие [Текст] / М.В. Анашина; Рос. акад. наук, Ин-т философии. – М. : ИФРАН, 2013. – 101 с. ; 20 см. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0249-2.**

Учебное пособие «Философия эпохи Хань» посвящено завершающему периоду древнекитайской философии, когда произошел синтез учения школ, существовавших в предшествующую эпоху Чжоу. В это время официальной идеологией в Китае становится конфуцианство в интерпретации Дун Чжуншу, Конфуций обожествляется, формируется Пятиканоние. Конфуцианство включает в себя идеи легизма, натурфилософии, отчасти даосизма. В даосизме все более отчетливо проявляются религиозные идеи.

В учебном пособии рассматриваются общие аспекты философии указанного периода, а также идеи отдельных, наиболее значимых философов. Пособие предназначено для студентов востоковедческих специальностей и всех интересующихся китайской философией.

2. **Биоэтика и гуманитарная экспертиза. Вып. 7 [Текст] / Рос. акад. наук, Ин-т философии ; Отв. ред. Ф.Г. Майленова. – М.: ИФРАН, 2013. – 245 с.; 20 см. – Библиогр. в примеч. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0246-1.**

Седьмой ежегодный выпуск сборника посвящен анализу актуальных аспектов истории и методологии гуманитарной экспертизы, также большое внимание уделяется проблемам биоэтики и виртуалистики. Этические вопросы, возникающие в пространстве применения био- и психотехнологий, традиционно в центре внимания авторов сборника.

Статьи, из которых составлен сборник, объединены общей идеей – идеей противоречия, попытки одновременно осмыслить и даже соединить изначально несоединимые вещи и понятия. Именно амбивалентность нашего бытия, восприятия и познания отразилась в большинстве теоретических статей, в которых авторы предлагают противоречивые, но отнюдь не взаимоисключающие, порой неожиданные, парадоксальные, но весьма жизнеспособные идеи.

3. **Бурмистров, К.Ю. Еврейская философия и каббала. История, проблемы, влияния [Текст] / К.Ю. Бурмистров; Рос. акад. наук, Ин-т философии. – М. : ИФРАН, 2013. – 266 с. ; 20 см. – Библиогр.: с. 245–262. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0243-0.**

Книга посвящена практически не разработанной в отечественной науке теме – истории еврейской философской и мистической мысли как целостного феномена, рассматриваемого на протяжении всего периода его существования. При анализе различных школ и тенденций в развитии еврейской мысли показано их принципиальное единство, общие базовые элементы, лежащие в основе еврейского типа рефлексии – как философской, так и мистической. На значительном фактическом материале в книге рассмотрены также примеры рецепции идей еврейского мистицизма европейской мыслью Нового и Новейшего времени.

Книга предназначена для тех, кого интересует история еврейской философии и каббалы, а также проблемы влияния и заимствований в европейской философской и религиозной мысли последних веков.

4. **Визгин, В.П. Очерки истории французской мысли [Текст] / В.П. Визгин ; Рос. акад. наук, Ин-т философии. – М. : ИФРАН, 2013. – 133 с. ; 20 см. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0239-3.**

Книга содержит статьи и выступления последних лет. Всех ее героев объединяет то, что они внесли свой особый вклад в экзистенциальное философствование, которое во Франции зарождалось и развивалось в тесном единстве с литературой. В книге демонстрируется актуальность экзистенциального стиля мысли и слова. Урок Руссо, которым она открывается, преломившись и обогатившись в творчестве таких фигур, как Шатобриан, Жермена де Сталь, Мен де Биран и другие, продолжается в уроках, извлекаемых из опыта Марселя.

5. **Динамика взаимодействия внутренних и внешних факторов и вектор развития российского общества [Текст] / Рос. акад. наук, Ин-т философии ; Отв. ред. В.Н. Шевченко. – М.: ИФРАН, 2013. – 233 с.; 20 см. – Библиогр. в примеч. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0237-9.**

Монография посвящена философскому осмыслению влияния внешних факторов на выбор современной Россией стратегического вектора развития. В работе дается анализ целей информационной политики Запада в отношении России, показываются возможные последствия для России, следующие из теории «конца пространства», предлагается оригинальная версия понимания такого специфического явления как «русское чудо» и его роли в российской истории.

Монография предназначена для научной общественности, для всех, кого интересуют новые глобальные вызовы и угрозы России в XXI веке, оценка адекватности ответов на них со стороны российского общества и власти.

6. **История философии. № 18 [Текст] / Рос. акад. наук, Ин-т философии ; Отв. ред. Л.Б. Карелова. – М. : ИФРАН, 2013. – 315 с. ; 20 см. – Библиогр. в примеч. – 1 000 экз. – ISSN 2074-5869.**

В данном номере журнала представлены как исследовательские статьи, так и переводы фрагментов философской классики с японского, фарси и арабского. Раздел «Индийская философия» посвящен проблемам субъекта, буддийской логики, сравнения монистических парадигм, сохранения энергии как ценностной установки традиционных обществ. Авторы раздела «Дальневосточная философия» рассматривают вопросы понимания философии в незападных культурах, древнекитайской протологики, японской трудовой этики. Основные темы раздела «Арабо-мусульманская философия» – политическая мысль ислама и реконструкция философских смыслов в средневековой персидской поэзии.

7. **Карпов, К.В. Учение Григория из Римини о предопределении и свободе воли [Текст] / К.В. Карпов ; Рос. акад. наук, Ин-т философии. – М. : ИФРАН, 2012. – 128 с. ; 20 см. – Библиогр.: с. 113–122. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0226-3.**

Монография посвящена анализу учения Григория из Римини (ок. 1300–1358) о предопределении – одной из важнейших проблем в средневековой теологии. В монографии представлен систематический обзор взглядов на указанную проблему некоторых философов, в контексте которых Григорий из Римини и сформировал свое собственное, в высокой степени оригинальное учение. Впервые отечественный читатель имеет возможность ознакомиться с некоторыми представителями позднесcholастической мысли: Ландульфом Караччиоло, Франциском из Марке, Фомой Страсбургским. В ходе анализа позиции Григория из Римини автор пытается ответить на вопрос, является ли учение итальянского философа и теолога детерминистским.

8. **Куценко, Н.А. Философия, филология, теология в образовательной системе Российской империи XIX века [Текст] / Н.А. Куценко; Рос. акад. наук, Ин-т философии. – М. : ИФРАН, 2013. – 138 с. ; 20 см. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0254-6.**

В монографии, которая является продолжением исследований автора по истории академического образования в России, рассматриваются основные вопросы по его становлению и развитию. Сделан обобщённый анализ данного процесса, который начинается со времён Древней Руси, продолжается в Средние века и Новое время. Также затрагиваются вопросы преемственности отечественного гуманитарного и культурного наследия в новейшей российской истории. Представлены малоизвестные архивные материалы, содержащие ценные сведения о триединстве гуманитарного синтеза филологии, философии, теологии. Они приводятся на примере произведений видных представителей отечественной академической философии Нового времени в лице Георгия Щербацкого, Феофана Затворника и анонимного автора.

9. **Лингвистика, коммуникация и история: семантический анализ [Текст] / Рос. акад. наук, Ин-т философии; Отв. ред.: А.Ю. Антоновский, А.Л. Никифоров. – М.: ИФ РАН, 2013. – 183 с.; 20 см. – Библиогр. в примеч. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0248-5.**

Сборник посвящен анализу понятий *значение* и *смысл* в логической семантике, лингвистике, в теории коммуникации и в социальных науках. В своем наиболее узком и точном смысле эти понятия исследуются прежде всего в связи с языковыми выражениями, но авторам показалось уместным дополнить логико-лингвистическое понимание *значения* и *смысла* и рядом нелингвистических перспектив. Сборник дает достаточно полное представление о современных дискуссиях по поводу понятия значения и смысла, ведущихся как специальных областях, исследующих значение отдельных групп языковых выражений, так и вообще в социальной философии и в социальных науках.

10. **Меняющаяся социальность: контуры будущего [Текст] / Рос. акад. наук, Ин-т философии ; Отв. ред. В.Г. Федотова. – М. : ИФРАН, 2012. – 267 с. ; 20 см. – Библиогр. в примеч. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0218-8.**

Предлагаемая книга является плановой коллективной монографией, которой завершается исследовательский проект сектора социальной философии, в рамках которого выпущено уже две монографии «Меняющаяся социальность: новые формы модернизации и прогресса» (2010), «Человек в экономике и других социальных средах» (2008), а также материалы Круглых столов журнала «Полис» (2011. № 1) и Института экономики РАН «Мир перемен» (2011. № 2).

Данная монография описывает перспективы модернизации, капитализма, состояния масс и человека, консьюмеризм, угрозы безопасности и окружающей среды, места человека в социоприродном универсуме, рассмотрены сценарии будущего.

11. **Метавселенная, пространство, время [Текст] / Рос. акад. наук, Ин-т философии ; Отв. ред. В.В. Казютинский. – М. : ИФРАН, 2013. – 141 с. ; 20 см. – Библиогр. в примеч. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0238-6.**

В книге рассматриваются некоторые аспекты революционных изменений научной картины мира, обусловленные развитием современной космологии. Проанализированы философские, эпистемологические и онтологические основания концепции Метавселенной (Мультиверса), возникшие в неклассической физике и квантовой космологии. Обсуждаются парадоксальные для науки проблемы реальности принципиально ненаблюдаемых объектов. Затронуты споры вокруг понятия реальности в современной философии, физике и космологии. С разных позиций обосновывается статус математических структур, используемых современной космологией. Большое внимание уделено эпистемологическим проблемам самоорганизации пространства и времени в моделях Метавселенной, границам применимости современных смыслов этих понятий.

12. **Ориентиры... Вып. 8 [Текст] / Рос. акад. наук, Ин-т философии ; Отв. ред. Т.Б. Любимова. – М.: ИФ РАН, 2013. – 159 с.; 20 см. – Библиогр. в примеч. – 500 экз. – ISSN 2222-4351.**

«Ориентиры... Вып. 8» представляют собой периодическое издание, посвященное темам философии русской истории, исследованию идеологических процессов, встречи Востока и Запада в русской культуре и ряду смежных вопросов социальной философии. Важной чертой этого издания является то, что авторы стремятся в своих исследованиях подняться до метафизической точки зрения при рассмотрении различных культурных традиций, а также современного состояния русской и мировой культуры. Исследуются проблемы мифологического и утопического сознания, эзотерические концепции, а сквозной темой издания является рассмотрение идеологии как неустранимого измерения всех форм культурной и социальной жизни. Соотносясь с этой точкой зрения, рассматриваются различные социокультурные институты: наука, религия, философия, искусство.

13. **Политико-философский ежегодник. Вып. 6 [Текст] / Рос. акад. наук, Ин-т философии; Отв. ред. И.И. Мюрберг. – М.: ИФРАН, 2013. – 207 с.; 20 см. – Библиогр. в примеч. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0247-8.**

Шестой выпуск Политико-философского ежегодника полностью посвящен теме современной революции. Составители выпуска стремились отразить в выборе представленных материалов все богатство предметно-методологических подходов, сложившихся за период, начало которому положила эпоха Великой Французской революции. Задача осуществления понятийно когерентного анализа концепта «революция» реализуется в данном выпуске при помощи связующих (а) *понятий* (идентичность, нигилизм, гуманизм), (б) *методологий* (эпистемологический анализ, марксистский критицизм) и (в) *тем* (русская революция, консерватизм как часть революционной идеологии). Также представлены работы классиков (Дж.-С.Милль, Л.Штраус), впервые опубликованные а в русском переводе.

14. **Проблема воображения в эволюционной эпистемологии [Текст] / Рос. акад. наук, Ин-т философии; Отв. ред. Е.Н. Князева. – М.: ИФ РАН, 2013. – 207 с.; 20 см. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0242-3.**

В центре внимания авторов сборника – воображение как проблема эволюционной эпистемологии. К анализу этой традиционной для эпистемологии проблемы привлекаются данные современных когнитивных наук, наук о жизни, нейронауки, т. е. проблема обсуждается в междисциплинарной перспективе. Способность продуктивного воображения рассматривается в связи с новейшими исследованиями креативности, творческих способностей человека. Исследование воображения помещается в контекст современных дискуссий о ментальных образах, перцептивном мышлении, роли визуализации, встроенной в игры разума, в ментальные процессы, происходящие в различных состояниях сознания. Воображение исследуется в связи проблемами индивидуальной, телесной и духовной, культурной и социальной составляющих познавательных процессов.

15. **Рациональность и её границы: Материалы междунар. научн. конф. «Рациональность и её границы» в рамках заседания Междунар. ин-та философии в Москве (15–18 сент. 2011 г.) / Рос. акад. наук, Ин-т философии; Отв. ред.: А.А. Гусейнов, В.А. Лекторский. – М.: ИФРАН, 2012. – 233 с.; 20 см. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0221-8.**

Данная книга представляет собой сборник докладов международной научной конференции «Рациональность и её границы», которая состоялась во время заседания Международного института философии в сентябре 2011 г. в Москве. Основные темы, обсуждавшиеся на конференции: различные типы и аспекты рациональности, связь рациональности и морали, возможность вненаучной рациональности, рациональность как культурная ценность, а также границы понятия рациональности. Данные тексты ориентированы на читателей, интересующихся современными тенденциями эпистемологии и философии науки и особенно судьбами европейской научной рациональности.

16. **Релятивизм, плюрализм, критицизм: эпистемологический анализ** [Текст] / Рос. акад. наук, Ин-т философии; Отв. ред. *В.А. Лекторский*. – М.: ИФ РАН, 2012. – 181 с.; 20 см. – Библиогр. в примеч. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0232-4.

В книге обсуждаются современные дискуссии о релятивизме в эпистемологии и философских науках в целом. Представлены разные точки зрения, показаны различия между релятивизмом и реляционизмом, плюрализмом, скептицизмом. Проанализированы релятивистские идеи в разных сферах философского и научного знания. Среди исследуемых проблем – фундаментальные проблемы концептуализации релятивизма и его видов, а также более специфические проблемы – такие как социологизм в эпистемологии, проблема ценности истины в скептицизме и релятивизме, релятивизм в социальном конструкционизме, релятивизм и универсализм в работах Жака Деррида и др. Книга предназначена для специалистов в области теории познания и философии науки и всех, интересующихся современными проблемами эпистемологии.

17. **Социально-философский анализ модернизации: теории, модели, опыт** [Текст] / Рос. акад. наук, Ин-т философии ; Отв. ред. *В.Г. Федотова*. – М. : ИФРАН, 2013. – 221 с. ; 20 см. – Библиогр. в примеч. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0250-8.

Коллективная плановая монография Сектора социальной философии ИФ РАН посвящена социально-философскому анализу теорий, моделей и опыта модернизаций. В разделе «Капитализм и модернизация» анализируется первая модель капитализации России и дальнейшее развитие капитализма в мире. Второй раздел посвящен соотношению модернизации и науки в различных аспектах. В третьем разделе «Модернизация повседневности и повседневность модернизации» рассматриваются тренды постсоветской эпохи, в том числе и архаизация общества, развитие депрессивного региона, персональная модернизация. В четвертом разделе «Среда модернизации» обсуждаются ее цели, средства и перспективы постиндустриальной модернизации. Монография содержит новые результаты.

18. **Спектр антропологических учений. Вып. 5** [Текст] / Рос. акад. наук, Ин-т философии ; Отв. ред. *П.С. Гуревич*. – М. : ИФРАН, 2013. – 167 с. ; 20 см. – Библиогр. в примеч. – 500 экз. – ISBN 978-5-9540-0235-5.

Замысел данной монографии сводится к тому, чтобы проанализировать судьбу философской антропологии и обозначить ее действительную роль в системе современного гуманитарного знания. Сложность данной проблемы заключается в том, что в течение последних лет концепция «пустотности» философско-антропологического знания получила широкое распространение. Продолжается разработка темы человека в немецкой классической традиции, анализируются антропологические проблемы в постмодернизме, уточняются методологические принципы философской антропологии.