

ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ЗМІНИ ПРЕДМЕТУ СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКОЇ РЕФЛЕКСІЇ

Ryzhko Larysa. Information and Communication Technologies and Change of the Subject of Social Philosophical Reflection.

A new phenomenon of modern knowledge, which was formed under the influence of IT, there is a change in the social and philosophical reflection. In modern culture the technosphere as a set of technical means, becomes part of sociosphere. Social is now seen not as opposed to natural, technological or economic, as well as a way to connect them and turn one into another. This phenomenon is the subject of this article.

Keywords: information and communication technologies, technosphere, network, network society.

Рижко Лариса. Информационно-коммуникационные технологии и изменение предмета социально-философской рефлексии.

Новым явлением современного познания, которое формировалось под воздействием ИКТ, есть изменение социально-философской рефлексии. В современной культуре техносфера, как совокупность технических средств, становится частью социосферы. Социальное теперь воспринимается не как противоположное естественному, техническому или экономическому, а как способ их соединения и превращения одного в другое. Этому феномену и посвящена данная статья.

Ключевые слова: информационно-коммуникационные технологии, техносфера, сети, сетевое общество.

Однією з прикмет сучасного буття є розгортання інформаційної революції, стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ). І якщо погодитися з Дж. Нейбітом¹, в тому, що історія цивілізації — це історія комунікації, то ми є свідками справді нетривіальних змін у соціальних процесах, у процесах формування особистості, її ідентифікації тощо. Справа в тому, що сучасні ІКТ стали своєрідними медіумами соціальних відносин. Причому їх функція не обмежується лише передачею інформації, здійснення комунікацій, але й доповнюється активною, навіть агресивною діяльністю у сфері т. з. соціальних технологій. У даному випадку «технології соціальні і технології «класичні» діють у нерозривному зв'язку»². Соціальні процеси, формування особистості виявляються нерозривно зв'язаними з технологічним розвитком, з опануванням цими технологіями.

¹ Див.: Нейбит Дж. Старт! Или настраиваем ум! Перестрой мышление и загляни в будущее. — М.: АСТ МОСКВА, 2009. — 286 с.

² Труфанова Е. О. Социальное конструирование субъекта через призму медийных и сетевых технологий // Наука и социальные технологии. — М.: ИФ РАН, 2011. — С. 52.

Новим явищем сучасного пізнання, яке виникло під впливом ІКТ, є зміна предмету соціально-філософської рефлексії. Цьому феномену і присвячена дана стаття.

Передусім зазначимо, що дослідники констатують т. з. поворот до матеріального в соціальних науках. «Формується нова реальність, яка створюється сучасною наукою і високими технологіями, якщо соціологи не хочуть залишитись на узбіччі науково-технічного прогресу, то вони повинні вийти за межі тієї реальності, яку вони обговорювали, — і включити нову науково-технологічну реальність в свій предмет»³. Цей предмет вже не лише відносини, зв'язки між людьми, цінності, які сповідують люди, а й те, що презентується матеріальними сутностями, або артефактами сучасних ІКТ.

У нинішній культурі техносфера, як сукупність технічних лаштунків, стає часткою соціосфери. Соціальне тепер сприймається не як протилежне природному, технічному чи економічному, а як спосіб їх поєднання і перетворення одного в інше. Артефакти не тільки відображають стан розвитку суспільства, вони значною мірою є тією речовиною, з якої і складається соціальність. Вони надають суспільству тілесність, вважає Б. Латур⁴. Прикметно, що ця «тілесність» усе частіше презентується електронно-інформаційними структурами. Відбувається своєрідна матеріалізація віртуального. «Ідея метаморфози віртуального в реальне (матеріалізація віртуального) захоплює подих, бо в момент будь-якого перетворення завжди є щось чудесне — таємниця творення, яка зачаровує душу кожної людини, яка має хоч іскру свідомості і чуттєвості»⁵. Цим пояснюється надзвичайна популярність комп'ютерних ігор серед молоді і не тільки, фільмів жанру «фентезі» тощо.

Але матеріалізація віртуального відбувається не лише у сфері розваг, а має місце і в цілком серйозних сферах. Головною ареною глобальних оборудок, таких як торгівля фондами чи форекс-трейдинг, чи здійснення різноманітних платежів, інтернет-магазини, отримання заробітної плати, стають електронні засоби зв'язку, телефон, комп'ютерні мережі. К. Кнорр-Цетіна відзначає: «коли послуги, які надавалися живою людиною, змінюються автоматизованими електронними послугами, не потрібно взагалі ніяких соціальних структур — лише електронно-інформаційні структури»⁶. Подібні постсоціальні перетворення свідчать про те, вважає К. Кнорр-Цетіна, що відомі нам соціальні

³ Огурцов А. П. Новый поворот к объекту в современном мышлении // Постнеклассика: философия, наука, культура. — СПб.: Издательский дом «Мирь», 2009. — С. 57.

⁴ Латур Б. Когда вещи дают отпор: возможный вклад «исследований науки» в общественные науки // Социология вещей. — М.: Издательский дом «Территория будущего», 2006. — С. 342—362.

⁵ Человек и новые информационные технологии: завтра начинается сегодня. — СПб.: Речь, 2007. — С. 31.

⁶ Кнорр-Цетина К. Социальность и объекты. Социальные отношения в постсоциальных обществах знания // Социология вещей. — М.: Издательский дом «Территория будущего», 2006. — С. 274.

форми звужуються, робляться тоншими — соціальність відступає. Це можна тлумачити як тенденцію до індивідуалізації. Можна припустити, пише К. Кнорр-Цетіна, що саме індивіди, а не держава, будуть нести відповідальність за задоволення потреб у соціальному забезпеченні і соціальній безпеці. У суспільстві послуг саме з особою, а не з гігантськими корпораціями будуть пов'язуватися засоби виробництва і комунікації. В сучасному суспільстві активно розвиваються структури, які будуються навколо особи, а не колективу. Але змінюється і особа, формується «комп'ютерна людина», яка сприймає світ крізь призму телекомунікаційних систем, крізь інформаційну призму, створену іншими людьми. Тому «комп'ютерна людина», з одного боку, має можливість доступу до велетенських масивів інформації, має реальну можливість впливати на цю інформацію, формувати її а, з іншого, існує ризик «зомбування», маніпуляцій за допомогою інформації. Навіть якщо людина здатна критично сприймати та аналізувати інформацію, протистояти маніпуляціям, то виникає проблема кількості інформації, інформаційного «шуму» і нездатності орієнтуватися в цьому вирі. Можливі і серйозніші проблеми, пов'язані зі змішуванням реальностей, неспроможністю відрізнити «віртуальну реальність» і події реального світу. Щоправда здебільшого йдеться про психологічну чи навіть клінічну проблему, яка можливо в легшій формі, але проявилась би і без ІКТ.

ІКТ переходять на новий щабель розвитку. Вони часто-густо сприймаються не як технічний артефакт, без якого неможливе сьогодинішнє життя, а один з головних елементів суспільства нового типу, а саме мережевого суспільства. Важливою рисою мережевого суспільства є орієнтація на неієрархічні структури, що вибудовуються довкола особи. Людина стає центром суспільних структур. Відбувається своєрідна мінімізація соціальних структур.

Мінімізація соціальних структур щільно пов'язана з розвитком інших культурних елементів і практик. «Згідно з цим сценарієм, постсоціальні відносини не є асоціальними або несоціальними. Їх можна назвати відношеннями, характерними для суспільств пізнього модерну, яким властиве співіснування і переплетення соціального з «іншими» культурами»⁷. В ролі «інших» культур виступають знання, експертиза, рефлексивність, технізація життєвого світу — тобто те, що включає «інформаційна культура». Наприклад, автори книги «Человек и новые информационные технологии: завтра начинается сегодня»⁸, говорять про зміну соціокультурної та технологічної парадигми життя.

⁷ Кнорр-Цетина К. Социальность и объекты. Социальные отношения в постсоциальных обществах знания // Социология вещей. — М.: Издательский дом «Территория будущего», 2006. — С. 276.

⁸ Див.: Человек и новые информационные технологии: завтра начинается сегодня. — СПб.: Речь, 2007. — 320 с.

Пояснимо цю думку. Однією з особливостей сучасної соціальної царини є її функціонування (повністю чи поки частково), в мережах які створені ІКТ⁹. Одним з прикладів цього — перенесення політики в сферу засобів масової інформації (в інформаційну реальність). Сьогодні політичне існування аналогічне існуванню в засобах масової інформації. Тому нерідкі випадки жорсткої боротьби за місце в ЗМІ, а неупередженість ЗМІ — це ідеал, який навряд чи може бути досягнутий, якщо зважати на те, що самі ЗМІ мають власні економічні, фінансові, політичні та інші інтереси. Тому мережа Інтернет усе частіше виконує роль ЗМІ. Навіть більше того. Інтернет усе частіше розглядають як можливість переходу від представницької до народної демократії шляхом створення системи «електронного урядування».

Останнім часом ми стаємо свідками, коли засоби ІКТ сприяють творенню принципово нових феноменів співробітництва в суспільстві. Прикладом може бути віртуальна енциклопедія Вікіпедія — результат співпраці тисяч користувачів мережі Інтернет. Або численні віртуальні бібліотеки, які дають можливість обмінюватися електронними версіями книг. Нарешті, різноманітні форуми, де обговорюються нагальні проблеми, даються поради.

Створюється особливе «мережеве суспільство». «Поняття «мережеве суспільство» передусім відображає не стільки процес «технологізації» сучасного суспільства, скільки якісні зміни в його організації, функціонування, мети, задач і проблем у зв'язку з використанням нових науково-технологічних ресурсів у глобальному масштабі»¹⁰.

Подібну тенденцію можна спостерігати і в діяльності різноманітних соціальних рухів, які мають на меті захист прав людини, захист природи, вирішення актуальних проблем певних регіонів тощо. Їх активне функціонування, в деяких випадках, можливе лише завдяки ІКТ. Те саме можна сказати і про т. з. «кібербезпорядки», чи *twitter* — чи *facebook*-революції. Події в передмісті Парижу восени 2005 року, які охопили і інші європейські міста, приводом яких стала смерть двох підлітків від електричного розряду в трансформаторній будці, були першим масштабним конфліктом організованим за допомогою засобів ІКТ. Таку ж роль відіграв Інтернет під час недавніх подій у Єгипті, Лівії, Тунісі. Такий тип децентралізованої організації дій великих груп людей отримав назву «рій» чи «свомінг» (від англ. *swarming*)¹¹. Спочатку подібні акції не мали нічого спі-

⁹ Див.: Человек и новые информационные технологии: завтра начинается сегодня. — СПб.: Речь, 2007. — С. 65.

¹⁰ Там само. — С. 114.

¹¹ Там само. — С. 87.

льного з політичними чи правовими діями, це т. з. «флеш-моб» (з англ. *Flash* — спалах і *mob* — натовп). Вони носили суто розважальні, нейтральні дії. Наприклад, через мережі пропонувалось в один і той час усім мешканцям міста вийти на вулицю з надутими повітряними кульками і випустити їх в певний час у повітря. Усе частіше мережеве суспільство починає набувати форми реальної суспільно-політичної сили, яку практично неможливо контролювати за допомогою традиційної влади, в межах традиційної держави. Час від часу ми стаємо свідками, коли на вулиці міст виходять тисячі людей з метою вирішити свої нагальні проблеми, прочитавши заклики в мережі Інтернет, чи отримавши повідомлення на мобільний телефон з приписом «передай іншому».

Непокоїть сучасний світ виникнення нового феномену, який можливий завдяки ІКТ та Інтернету — це «мережева війна». «Глобальність, швидкість, гнучкість і анонімність дій у нових мережах грає на руку терористам, у той час як організація демократичних суспільств виявляється в цьому разі уразливою»¹² — підкреслюють дослідники. Причому виграти в цій війні можна лише зруйнувавши мережу, і не допустивши можливості її відтворення. Але, як зазначають далі автори цитованої праці, найдраматичніші події відбудуться в точках перетину віртуальної та дійсної реальності. Коли маніпуляції в комп'ютерних програмах викликають лавину реальних наслідків у фізичному світі. Як, наприклад, техногенні, авіаційні катастрофи можуть бути наслідком видозміни відповідних комп'ютерних програм. Автори колективної монографії «Мережі і мережні війни. Майбутнє терору, злочинності та бойових дій» зазначають, що мережна війна має подвійну природу. З одного боку, знаходиться злочинці, терористи, радикальні націоналісти, а з іншого — активісти громадянського суспільства. «Мережну війну як форму конфлікту вирізняє мережна організаційна структура її учасників (багато груп насправді навіть діють без лідерів) і гнучкість — здатність швидко організовувати і здійснювати ройові атаки. Поняття кібервійни і мережної війни віддзеркалюють новий спектр конфліктів, що виникає з настанням інформаційної епохи»¹³.

Проте ІКТ не лише створюють конфлікти, але і сприяють їх стиранню, чи точніше створюють механізми здатні це зробити. Звичайно, універсальних рішень, чи створення програм, які б були придатні для будь-якого випадку не існує. Хоча інформаційні технології в найпростішому варіанті поширюють одна-

¹² Див.: Человек и новые информационные технологии: завтра начинается сегодня. — СПб.: Речь, 2007. — С. 85.

¹³ Мережі і мережні війни. Майбутнє терору, злочинності та бойових дій. — К.: Видавничий дім «Києво-Могилянська академія», 2005. — С. 8.

кове, типове, але, вони також дають можливість диверсифікувати систему, уникнути уніфікації рішень, а значить можливості тиражування одних і тих самих помилок. Ця можливість виникає завдяки тому, що фахівці з управління називають перевагами сильно децентралізованих фірм, і стверджують, що в майбутньому великі ієрархічні корпорації поступляться місцем новій формі організації — мережам. Звичайно, мережі не обов'язково повинні бути електронними, але сучасна глобальна мережа Інтернет дає велетенські можливості в цьому відношенні.

Недаремно «багато прихильників інформаційної революції розглядають Інтернет не лише як нову корисну технологію комунікації, а як провісника зовсім нової, неієрархічної форми організації, яка досконало задовольняє потреби складного, інформаційно-насиченого економічного світу»¹⁴.

Мережі дають можливість впоратися з інформаційними потребами все складнішого світу. В складних системах неможливість і неефективність тотального, ієрархічного контролю, стимулює розвиток локального чи мережевого, горизонтального контролю. Як зазначає Ф. Фукуяма, проблему координації всіх гравців децентралізованої організації можна розв'язати покладаючись на ринкові механізми, але це породжує низку негативних наслідків. «Іншим розв'язком проблеми координації сильно децентралізованих організацій є мережа — форма спонтанного порядку, який виникає в результаті дії децентралізованих агентів, а не створюється якоюсь централізованою владою. Щоб мережі справді були здатними створювати порядок, вони повинні залежати від неформальних норм, які зайняли місце формальної організації, — іншими словами, від соціального капіталу»¹⁵. Причому Ф. Фукуяма підкреслює, що мережа не різновид формальних організацій, а соціальний капітал, який оснований на моральних взаємовідносинах довіри. «Мережа — це група індивідуальних агентів, які поділяють неформальні норми чи цінності, понад тих, які потрібні для звичайних ринкових операцій»¹⁶.

Безумовно, різноманітні мережі в суспільстві існували завжди, а на ранніх етапах людського суспільства вони були домінуючою формою соціальних відносин. Але інформаційні мережі надають їм нового стимулу розвитку. Вони дають можливість об'єднання індивідів незважаючи на реальні географічні відстані між ними, державні кордони, дають можливість певною мірою долати мовний бар'єр та адаптувати культурні відмінності до параметрів інформаційної

¹⁴ Фукуяма Ф. Великий разрыв. — М.: АСТ, 2008. — С. 271.

¹⁵ Там само. — С. 270.

¹⁶ Там само. — С. 273.

культури, створюючи, тим самим, новий різновид соціальних відносин. Соціальних відносин, які носять глобальний характер, і не залежать від географічного положення людей. Але ця глобальність є також партикулярною. Дані соціальні відносини, як правило, носять комунікативний характер, і не включають емоційну, духовну складову, завжди формуються для обговорення якоїсь часткової, нехай і важливої проблеми, скажімо, професійної чи навіть гострої суспільно-політичної або ігрової чи розважальної, але якщо дискусія переходить в іншу «площину», то «віртуальний соціум» може миттєво розпастися. Тобто глобальність соціальних комунікацій, здійснюваних за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій, виявляється тематично-локалізованою, нетривалою в часі і тим самим частковою. І все ж, саме мережеві зв'язки організовані з допомогою Інтернет, стають реальною суспільно-політичною силою. Відповідно, зрозуміти соціальні процеси, так само як і процеси формування особистості, неможливо без вивчення їх технічних і технологічних опосередкувань.

Стаття надійшла до редакції 23.05.12