

ДВНЗ «Українська академія банківської справи Національного банку України»

## ПРОСТІР КУЛЬТУРИ: ВПЛИВ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

*Стаття присвячена проблемі трансформації культури в сучасному світі.*

*Показаний вплив сучасних технологій на формування суспільної та індивідуальної свідомості. Ключові слова: культура, медіакультура, комп'ютерна культура, комп'ютерні ігри.*

*Актуальність.* Науково-технічні відкриття та пов'язані з ними технологічні зміни істотним чином перетворюють простір культури. Процеси інформатизації, які орієнтовані на формування постіндустріального суспільства, а точніше інформаційного, створюють культуру, яка якісно відрізняється від культури попередніх епох. Оскільки культура є невід'ємною частиною життя людини, націлена на формування і розвиток людини, то дослідження культури повинно проводитися у зв'язку з діяльністю людини, її розвитком і вдосконаленням. А сучасна діяльність сьогодні протікає в умовах інформатизації суспільства, що також відбивається і на культурі. Якщо культура є якісною характеристикою певного розвитку суспільства, то культура інформаційної епохи відбиває та виражає складні процеси, які відбуваються в суспільстві у зв'язку з інформатизацією різних сфер життєдіяльності суспільства.

У кожної епохи – власні підстави для розширення простору культури. Основними напрямками розвитку культури в епоху глобалізації є інформатизація, віртуалізація, медіатизація, а основними характеристиками стають не стандартизація і уніфікація, а різноманіття і множинність, довкола яких розгортаються науково-практичні дискусії про сьогодення і майбутнє культури, які постійно оновлюються внаслідок інтенсивного освоєння людьми нових засобів зв'язку і комунікаційних технологій. Отже, інформаційно-

комунікативний чинник став одним з центральних у розумінні сутності сучасної культури.

Сучасний тип культури тільки набирає певних рис і тому навіть для її позначення використовують різні терміни: кіберкультура, комп'ютерна культура, інформаційна культура, екрана культура і т.д. Очевидне ускладнення всієї системи соціальних взаємодій, переструктуризація людських зв'язків і стосунків, трансформація моделей між особистих комунікацій дозволяють розглядати сучасний етап розвитку культури як один з найскладніших в історії людства. Такого поєднання традиційного і новаторського, плюралізму співіснування в єдиному просторі/часі всіляких норм і цінностей, артефактів, зразків, відносин, стилів і способів життя людство ще не знало. Це дозволяє вважати, що загальні характеристики сучасної культури відображають лише «частину айсберга», не вміщуючись у вузькі рамки, здавалося б, широкого поняття «постмодерністський еkleктизм», показує лише зовнішню оболонку культури, не розкриваючи і малої частини внутрішніх процесів її саморозвитку.

*Ступінь розробленості проблеми.* Проблематика, що пов'язана з дослідженням процесів глобалізації не є новою. Глобалізація, і як світоглядна ідея, і як стратегія, досліджувалася багатьма спеціалістами різних галузей. Це наприклад, Ж. Атталі, З. Бжезинський, В. Білецький, О. Білорус, І. Валерстайн, Г. Кісенджер, В. Лях, К. Поппер, Р. Робертсон, Дж. Розенау, Ф. Фукуяма, С. Хантінгтон, М. Шепелев. До проблем культури сучасного суспільства зверталися У. Бек, Д. Белл, Е. Кастельс, М. Култаєва, А. Моль, С. Пролєєв, М. Триняк та інші. При цьому, враховуючи, що інформаційні процеси, які все більше ускладнюються та набирають обертів, здійснюють корінні перетворення у структурі та змісті культури. Вже сама інформаційна культура трансформується та поділяється на різні види та форми. Тому, *мета* даної праці розглянути вплив сучасних інформаційних технологій на простір культури, і безпосередньо вплив комп'ютерної культури, зокрема комп'ютерні ігри на свідомість людини.

Майже чверть століття назад Д. Белл вказував на серйозні зміни в соціальному житті, способі і стилі життя, культури в цілому, які стануться у

зв'язку з розширенням телекомунікацій, повсюдним впровадженням комп'ютерної техніки [1, с. 330]. Але про становлення нового типу культури – інформаційної, медіа культури, заговорили порівняно недавно. Тому ця проблематика стає предметом серйозних дискусій і міждисциплінарних досліджень соціологів, філософів, культурологів.

За своєю складністю сучасний інформаційно-комунікативний простір значно складніший за всі, раніше відомі людині (міфологічний, релігійний, езотеричний простір, простір традиційних культур та ін.). А. Моль пише, що «культура здійснюється у діапазоні загальних соціальних змін, перш за все це стосується змісту культури, яка завжди є відображенням соціальної дійсності та відмінностями соціальних систем, що її породили» [4, с. 5]. Отже, завдяки поєднанню потужної логічної організованості, яка глибоко прихована і досить часто ніким не декларована і не контрольована, та механізмів самоорганізації комп'ютерна культура «вибудовує» особливі програми регуляції поведінки і діяльності людини за її ідеальними межами. Тим самим вона вторгається в сферу соціокультурного простору, здійснюючи вплив на індивідуальну і суспільну свідомість, містифікуючи (або спотворюючи) картину реального світу.

Невипадково перехід до нового типу культури – інформаційної культури – багато в чому пов'язується з появою інтерактивних інформаційно-комунікативних середовищ, що трансформують духовно-ментальні коди і мови культури. Віртуалізація соціокультурного простору змінює канали передачі соціокультурного досвіду, можливості адаптації людини до нових умов, перспективи творчої самореалізації.

«Обживаючи» комп'ютерну віртуальну реальність, людина змінює свій внутрішній світ, духовно-етичні установки, в цілому – тип світосприйняття та світобачення. Різка розбіжність норм поведінки і життєвих правил, цінностей і ідеалів у новому ключі розкриває проблему кризи соціокультурної ідентичності, висловлюючи припущення про формування нового типу ідентичності – «мережевої» ідентичності.

Як же людина відчуває себе в насиченому інформаційному середовищі? Чи здатна сучасна людина підтримувати мовну практику діалогу? Чи візуально-текстові контакти повністю задовольняють її потреби в спілкуванні? Що стоїть за процесом «колонізації» свідомості? Всі ці питання потребують дослідження і відповіді.

Інформаційно-комунікативна домінанта сучасної культури не може розглядатися лише як прогресивний цивілізаційний проект. За зовнішніми проявами приховані внутрішні протиріччя і глибинні сенси. У період різкої зміни типів, форм і знаків спілкування, коли вербальне поступається своєю першістю візуальному началу в передаванні інформації, а комунікативні форми обростають новими ритуальними текстами, виникає відчуття, що людство рухається в напрямку пошуку зовнішньої простоти в культурі, позбавляючись від надлишку і складності накопиченого століттями її ціннісно-сміслового багажу. Чи це так, покаже час. А сьогодні нова культура ставить перед вченими та політиками нові проблеми та відкриває нові дослідницькі поля, які потребують відповіді на питання, які ще декілька десятиліть назад навіть не могли бути поставлені.

Так, інформаційно-комунікаційні технології прямо і безпосередньо впливають на повсякденне життя людини, визначаючи специфіку та якість її праці, побуту, дозвілля, способу життя і навіть мислення. Вже сьогодні можна говорити про те, що розвиток комп'ютерних технологій створює не лише новий технологічний лад, а скоріше, нову соціальну реальність. Крім того, інформаційні технології значно розширюють можливості контролю не лише суспільного, але й приватного життя громадян.

Сьогодні основною формою реалізації культури стає екранна культура, яка розуміється як система отримання культурних зразків, способів їх виробництва та трансляції за допомогою екранних технічних засобів. Систематизуючим принципом такої культури є надання культурних артефактів в аудивізуальному та динамічному вигляді. Зрозуміло така культура є наслідком історичного розвитку попередніх форм культури – кіно, телебачення, компютеризація.

Інтенсивний розвиток комп'ютерної культури, або медіакультури, тобто сукупності інформаційно-комунікативних засобів, матеріальних та інтелектуальних цінностей, які напрацьовані людством в процесі культурно-історичного розвитку, в особливості аудіовізуальної, все більш активно впливає на суспільну свідомість, як засіб інформації, культурних та освітніх контактів, як фактор творчих здібностей особистості. Одним з проявів такої культури є комп'ютерні ігри, які виступають як стратегія дозвіллевої поведінки.

Комп'ютерні ігри не є абсолютно новим феноменом культури, оскільки ще в 80-х роках ХХ ст. загального поширення набули ігрові приставки і відеоігри. У той же час ступінь комп'ютеризації суспільства, диференціація видів ігор і поліпшення їх технічних характеристик дозволяють зробити висновок про те, що саме комп'ютерні ігри стають новою формою дозвілля, які в сучасному світі мають мільйони прихильників, насамперед серед представників молодого покоління.

Щодо розуміння та ставлення до поширення комп'ютерних ігор сьогодні не існує однозначної реакції. Це насамперед пов'язано з різними аспектами їх впровадження в повсякденне життя людини. З одного боку, можна констатувати, що «комп'ютер різко допомагає збільшити ефективність і якість багатьох форм діяльності людини, вводить людину в круг нових подій і концептуальних вистав, що цікавлять її» [3, с. 28]. Повчальні можливості комп'ютерних ігор, що включають можливість здобуття великого обсягу інформації в короткі терміни, уміння швидко прийняти рішення і втілити його у віртуальній реальності – всі ці здібності можуть використовуватися людиною і в звичайному житті. З точки зору психологічних спостережень комп'ютерні ігри виконують вкрай корисну в сучасному суспільстві функцію, оскільки вони розвивають сенсорні, перцептивні і когнітивні здібності людської психіки, тобто зменшують час реакції на зовнішні подразники і підсилюють імпульсивні скорочення розумової активності. Крім того, моделювання ігрових ситуацій, що частенько вимагає залучення великої кількості комп'ютерних ресурсів, стає чинником наближення гри до ситуацій, що реально виникають у житті.

Але, з іншого боку, досить часто межа між грою і реальністю виявляється настільки прозорою, що її перехід виявляється просто непомітний. Людина, вже в повсякденному житті, виконуючи свої побутові справи виконує умовні дії умовні дії, властиві персонажу комп'ютерної гри. Досвід, отриманий у комп'ютерних іграх, може сприйматися як достовірний, формуючи стереотипи поведінки в повсякденному житті.

Віртуалізація суспільства приводить до «цифрових розривів», порушення ієрархічного зв'язку між поколіннями. І не лише тому, що історичні особи і пов'язані з ними реальні події викидаються з контексту культури і в одному часі-просторі співіснують з міфологічними героями і віртуальними суб'єктами, але і внаслідок того, що взаємодія між людьми в реальному просторі-часі втрачає дійсну значущість для розвитку людини. «Витіснення» і заміщення символів і знаків, що формують ціннісну свідомість поколінь, що фіксують спадкоємність, особливо виразно виявляється на буденному рівні культури.

Необхідно мати на увазі, що отримані в результаті комп'ютерних ігор навички та вміння мають досить обмежену амплітуду вживання, що обумовлюється особливостями соціокультурної ситуації, а також індивідуальними психологічними і емоційними схильностями людини. Ігри не змінюють внутрішній світ людини, але вони здатні виразніше відображати ті схильності і психологічні комплекси, які накопичилися в її душі, що іноді вони виливаються в прояви агресії і вандалізму [2, с. 78]. Психологічно неврівноважена людина переносить негативні емоції, отримані в процесі гри, на реальний світ, зганяючи свою злість, як правило, на рідних і близьких. Подібна ситуація найчастіше зустрічається якраз у підлітковому середовищі, оскільки представники цієї вікової групи володіють підвищеною емоційністю, але при цьому вони ще не виробили захисних механізмів, що дозволяють «гасити» негативні емоції, не випліскувати своє роздратування назовні.

Серед інших негативних наслідків використання комп'ютерних ігор, можна назвати звуження кола інтересів підлітка, прагнення до створення власного світу, відхід від реальності, заміна живого спілкування з однолітками на спілкування з

комп'ютером один на один, що приводить до соціальної ізоляції і труднощів у міжособистісних контактах. Хочеться відзначити, що тенденція відчуження від основної маси однолітків виявляється безпосередньо пов'язаною з включенням в субкультуру геймерів (гравців), оскільки рівень освоєння і проходження комп'ютерних ігор безпосередньо впливає на зміцнення соціального статусу в цій локальній групі. Інакше кажучи, в рамках даної субкультури комп'ютерні ігри виконують функцію престижної поведінки, забезпечуючи збільшення відчуття власної значущості і одночасно сприяючи підвищенню статусу в очах інших представників даної субкультури.

Чималу роль у цьому процесі відіграє сам зміст комп'ютерних ігор, що є архетипічною матрицею процесу ініціації (підвищення соціального статусу за допомогою здійснення сукупності наказаних дій), причому особливо виразно архаїчна природа подібного мислення виявляється в квестах і RPG. Якщо військові або економічні стратегії (Warcraft, Civilization) направлені на розвиток насамперед стратегічного мислення, уміння розраховувати власні дії та дії противника на декілька ходів вперед, то ігри, що вимагають безпосередньої участі у військових або пошукових діях, абсолютно вписуються в структуру побудови архетипу.

Першою характеристикою архетипічної матриці є просторово-часова структура комп'ютерної гри. Незважаючи на те, що гра передбачає лінійну спрямованість часу, сюжет періодично «закільцьовується», повторюється в міру проходження окремих рівнів гри, що додає йому циклічність. Завершення одного рівня стає початком наступного, причому ця послідовність залишається незмінною аж до проходження останнього рівня гри, що знаменує собою самоствердження в статусі переможця, а в символічному сенсі – успішне проходження ініціації, що завершується придбанням нового статусу. Простір комп'ютерної гри також пронизаний подібною архетипізацією: він є багаторівневим світом, сегментованим за такими ознаками: «центр – периферія», «своє – чуже», «безпека – небезпека». Неправильні дії гравця здатні привести навіть до віртуальної смерті, що стає стимулом для поліпшення своїх ігрових

навиків, і, як наслідок, збільшення перебування у віртуальному просторі комп'ютерних ігор.

У тому випадку, якщо всі дії були виконані правильно, гра завершується, причому єдино можливим варіантом закінчення гри стає перемога гравця, оскільки інакше мета самої комп'ютерної гри залишиться невиконаною. Символічним знаком, що дозволяє підтвердити свій престиж і статус переможця в комп'ютерній грі, для гравця стають сейви (Save – збереження), тобто збережені позиції, що демонструють проходження гри до переможного кінця.

Зазначимо, що досить часто комп'ютерні ігри мають негативний вплив на психіку і свідомість захопленої їх змістом молодшої людини (ігри, мета яких полягає в постійному переслідуванні жертви, знищенні віртуальних противників за допомогою всіляких засобів і методів і тому подібне), причому вирішальним чинником у даному випадку є емоційна нестійкість самого індивіда.

У той же час, ґрунтуючись на можливостях комп'ютеру в цілому та безпосередньо комп'ютерної гри у моделюванні реальних явищ, можна говорити і про виховний потенціал. Буде неправильним не відзначити їх роль у розширенні кругозору, стимулюванні інтересу. Як зазначають дослідники, філософія видовища електронної гри полягає у розвитку цілого ряду здібностей, у тому числі творчих і пізнавальних.

Отже, субкультура геймерів займає важливе місце в структурі культурного простору сучасного міста, що виражається у створенні цілої індустрії розважальних установ, розрахованих саме на цю категорію населення, крім того, чинник престижності комп'ютерних ігор набуває більшого значення в середовищі підлітків, що не позиціонують себе як геймери. Наприклад, знайомство з основними, найбільш популярними комп'ютерними іграми, служить символічним маркером, що позначає приналежність підлітка до свого покоління, що сприяє налагодженню стосунків з однолітками, встановленню взаємних інтересів і прив'язаностей.



Таким чином, інформаційні технології в даний час розвиваються з експоненціальною зростаючою інтенсивністю, обумовлюючи зміни всіх рівнів буття суспільства і людини, у тому числі і її повсякденного життя.

Інформаційно-комунікаційні технології прямо і безпосередньо впливають на повсякденне життя людини, визначаючи специфіку та якість її праці, побуту, дозвілля, способу життя і навіть мислення. Розвиток комп'ютерних технологій формує не лише новий технологічний лад, але, скоріше за все, нову соціальну реальність. Ця нова реальність сучасної культури – це не стільки ідеальний простір, заснований на «нових міфах», які мають сакральний сенс, скільки середовище медіакультури, що «поглинає» людину, яка починає жити «віртуальним життям» у комп'ютерній «віртуальній реальності». Отже, інформаційно-комунікативний чинник став одним з центральних у розумінні сутності сучасної культури.

### Література

1. Белл Д. Социальные рамки информационного общества // Новая технократическая волна на Западе. – М. : Прогресс, 1986. – 330 с.
2. Болгов В.И. Социологический анализ новых форм социокультурной жизни // Социс, 2003, № 2. С. 78-84
3. Глинский Б.А. Философские и социальные проблемы информатики. М.: Наука, 1990. – 105 с.
4. Моль А. Социодинамика культуры. - М: Прогресс, 1973. – 406 с.

### Summary

**Boyko O.** The space of culture: the impact of information technology.

The article deals with transformation of culture in the modern world. The impact of modern technology on the formation of social and individual consciousness has been shown. Keywords: culture, mediaculture, computer culture, computer games.

Бойко О.П. Простір культури: вплив сучасних технологій [Текст] / О.П. Бойко // Науковий вісник Чернівецького університету. Філософія : зб. наук. праць. – Вип. 638–639. – Чернівці: ЧНУ, 2012. – С. 83–86.