

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ,
МОЛОДІ ТА СПОРТУ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ РАДІОЕЛЕКТРОНІКИ

В.І. Штанько, Т.Г. Бордюгова

ІНФОРМАЦІЙНЕ СУСПІЛЬСТВО: СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКІ ПРОБЛЕМИ СТАНОВЛЕННЯ

Навчальний посібник

РЕКОМЕНДОВАНО
науково-методичною
радою університету.
Протокол № 5 від 20.06.2011

Харків 2012

Штанько В.І., Бордюгова Т.Г. Інформаційне суспільство: соціально-філософські проблеми становлення: Навч. посібник – Харків: ХНУРЕ, 2012. – 172 с.

Навчальний посібник є системним викладенням основних соціально-філософських проблем, що виникають у період становлення інформаційного суспільства. У посібнику поряд із теоретичними проблемами розвитку інформаційного суспільства у соціально-політичній, економічній та культурній сферах, висвітлено ряд практичних аспектів стосовно соціалізації та адаптації людини у сучасних умовах. Розглянуті актуальні проблеми інформатизації, глобалізації, віртуалізації усіх сфер сучасного життя.

Навчальний посібник буде корисним для студентів технічних вузів усіх форм навчання і для тих, хто цікавиться сучасними проблемами становлення та розвитку інформаційного суспільства.

Рецензенти:

Т.Г. Авксентьєва, канд. політ. наук, доц. каф. філософії ХНУРЕ;

Н.М. Дашенкова, канд. філос. наук, доц. каф. філософії ХНУРЕ;

Н.В. Чорна, канд. істор. наук, проф., зав. каф. українознавства ХНУРЕ;

О.Г. Руденко, д-р. техн. наук, проф., зав. каф. ЕОМ ХНУРЕ.

© **В.І. Штанько,**
Т.Г. Бордюгова, 2012

ЗМІСТ

СТАНОВЛЕННЯ КОНЦЕПЦІЇ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА	6
Всесвітня історія кризь призму розвитку технології і знання. Доіндустріальне, індустріальне і постіндустріальне суспільства	6
Інформаційне суспільство як фаза розвитку постіндустріалізму. Природа, статус і соціальні рамки інформаційного суспільства	9
Теоретичні концепції інформаційного суспільства	12
Концепція Деніела Белла.....	12
Концепція Йонезі Масуди.....	14
Концепція Елвіна Тоффлера.....	15
Концепція Мануеля Кастельса	16
Концепція суспільства знань	17
Основні моделі становлення інформаційного суспільства.....	19
Американська модель	20
Сінгапурська модель.....	21
Фінська модель.....	21
Контрольні запитання та завдання	23
Теми рефератів	24
Перелік рекомендованої літератури.....	24
ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАТИВНА ПРИРОДА НОВОГО СУСПІЛЬСТВА ..	26
Інформація і знання – найважливіший ресурс інформаційного суспільства. Основні підходи до визначення понять «інформація» та «знання»	26
Процеси інформатизації та комп'ютеризації, їхня роль у суспільному розвитку	29
Поняття комунікації. Інтернет як засіб масової комунікації.....	31
Контрольні запитання та завдання	34
Теми рефератів	35
Перелік рекомендованої літератури.....	35
ФЕНОМЕН ІНФОРМАЦІЙНОЇ ЕКОНОМІКИ	37
Поняття інформаційної економіки. Інформація як фактор виробництва.....	37
Сутність інформаційного ресурсу	41
Інформація як товар. Інформаційна теорія вартості.....	42
Трансформація праці та зайнятості в інформаційному суспільстві.....	44
Трансформація характеру і змісту праці	44
Новітні форми організації праці.....	45
Трансформація робочої сили і зміна структури зайнятості.....	48

«Індивідуалізація» поведінки споживачів та процесу виробництва.....	50
Контрольні запитання та завдання	52
Теми рефератів	53
Перелік рекомендованої літератури.....	53
СОЦІАЛЬНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ.....	55
Особливості соціальної стратифікації та соціальної мобільності в інформаційному суспільстві	55
Інформаційна нерівність: визначення, причини та шляхи подолання	60
Мережеві співтовариства: особливості їх формування та функціонування	63
Особливості урбанізації та деурбанізації в постіндустріальному суспільстві ...	66
Контрольні запитання та завдання	68
Теми рефератів	69
Перелік рекомендованої літератури.....	69
ПРОБЛЕМА ПОЛІТИЧНОЇ ВЛАДИ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ ...	71
Поняття влади та її трансформація в інформаційному суспільстві. Віртуалізація політики.....	71
Нові важелі влади в концепціях Д. Белла, М. Фуко, Е. Тоффлера, М. Кастельса 77	
Роль технократів у концепції влади Д. Белла.....	77
Теорія влади Мішеля Фуко	78
Концепція «зсуву влади» Е. Тоффлера	79
Трансформація влади в інформаційному суспільстві в концепції М. Кастельса	80
Проблема трансформації політичних режимів: доля демократії в інформаційному суспільстві. Поняття «електронний уряд» і «електронна демократія»	82
Мережеві суспільні організації та їхня роль у розвитку демократії.....	87
Інформаційний вплив та інформаційні війни.....	89
Контрольні запитання та завдання	92
Теми рефератів	92
Перелік рекомендованої літератури.....	93
ІНФОРМАТИЗАЦІЯ КУЛЬТУРИ	94
Роль інформаційних і комп'ютерних технологій у розвитку культури. Докорінні зміни в системі комунікацій	95
Феномен медіакультури	99
Мозаїчний характер сучасної культури.....	101
Віртуальні реальності та відеоігри як феномени культури інформаційного суспільства	103
Віртуальна реальність.....	103
Відеоігри	106

Інформатизація і мистецтво	108
Контрольні запитання та завдання	109
Теми рефератів	110
Перелік рекомендованої літератури.....	110
Людина в інформаційному суспільстві.....	112
Антропологічні виклики інформаційної цивілізації.....	112
Адаптація та соціалізація людини в інформаційному суспільстві	113
Ідентичність особистості в суспільстві інтернет-комунікацій.....	120
Маніпуляція свідомістю людини в системі ВР	124
Інформаційна безпека і свобода особистості в умовах становлення інформаційного суспільства.....	127
Вплив ІКР на антропосоціогенез	129
Контрольні запитання	130
Теми рефератів	131
Перелік рекомендованої літератури.....	131
ОСВІТА В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ: ПОШУК НОВИХ ПАРАДИГМ	132
Освіта як ключова цінність суспільств, заснованих на знаннях	132
Інформатизація освіти: технічний і культурний аспекти.....	133
Концепція безперервної освіти	135
Індивідуалізація освіти. Розвиток самостійного навчання	136
Відкрита освіта: зміна парадигми.....	139
Контрольні запитання та завдання	141
Теми рефератів	141
Перелік рекомендованої літератури.....	141
ЕТИКО-ПРАВОВІ АСПЕКТИ ІНФОРМАТИЗАЦІЇ.....	143
Свобода інформації та приватність: етичні й правові аспекти.....	143
Загальний доступ до знань: етична вимога чи юридичне право	146
Комп'ютерна та інформаційна етика: основні проблеми та перспективи розвитку.....	147
Контрольні запитання	152
Теми рефератів	152
Перелік рекомендованої літератури.....	153
ПЕРЕЛІК ТЕРМІНІВ	154
ПЕРЕЛІК ІМЕН	161

СТАНОВЛЕННЯ КОНЦЕПЦІЇ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

1. Всесвітня історія крізь призму розвитку технології і знання. Доіндустріальне, індустріальне і постіндустріальне суспільства.
2. Інформаційне суспільство як фаза розвитку постіндустріалізму. Природа, статус і соціальні рамки інформаційного суспільства.
3. Теоретичні концепції інформаційного суспільства.
4. Основні моделі становлення інформаційного суспільства.

Всесвітня історія крізь призму розвитку технології і знання. Доіндустріальне, індустріальне і постіндустріальне суспільства

Однією з важливих тем філософських роздумів є буття суспільства: що ми розуміємо під суспільством, яка мета і сенс історичного процесу, чи підпорядкований суспільний процес певним законам, які чинники і як детермінують історичний процес? Відповідь на ці запитання має не тільки теоретичне, але й важливе практичне значення, оскільки є підставою для вибору шляхів удосконалення суспільства.

В історії людської думки існують різні відповіді на ці запитання. Одні вважають, що детермінантами суспільного розвитку є духовні чинники («думки правлять світом», «історія є саморозвитком абсолютної ідеї»), інші шукають причини історичного розвитку в природних основах існування суспільства (географічний детермінізм), у взаємодії суспільства і природи, в економічних чинниках і класовій боротьбі, розвитку техніки та технології.

У ХХ ст. були досить поширені концепції, які стверджували, що в основі суспільного розвитку лежить розвиток техніки і технології. Вперше усвідомлення значної ролі науки і технології в розвитку суспільства відбувається в епоху Нового часу і Просвітництва. В “Новій Атлантиді” (1627) Френсіса Бекона стверджується

думка, що прогрес людства, джерело його постійного процвітання забезпечується шляхом розвитку науки і технології: «знання – сила». Саме в цей час, на думку багатьох дослідників, формується особлива концепція розуміння суспільного розвитку – **технологічний детермінізм** і особливий тип цивілізаційного й культурного розвитку – **техногенна цивілізація**. Характерними особливостями цієї цивілізації є швидкі зміни техніки і технологій завдяки систематичному застосуванню у виробництві наукових знань. Техніка стала розцінюватися як єдиний засіб вирішення всіх проблем людського життя і досягнення гармонії на шляху раціонально спроектованого світопорядку. Завершилося формування світоглядних установок, що визначили подальший розвиток техногенної цивілізації, в епоху Просвітництва. У системі цих установок сформувалася ідея особливої цінності прогресу науки і техніки, а також переконання в принциповій можливості раціональної організації соціальних відносин. Це переконання спиралося на реальний факт впливу штучно створеного людиною предметного середовища на всі види її життєдіяльності, на зростання динаміки соціальних зв'язків, їх швидкої трансформації. Досить розповсюдженим стало твердження, що техніка – єдиний засіб вирішення всіх людських проблем і досягнення соціальної гармонії.

Основними концептуальними рисами технологічного детермінізму є: перетворення НТП у детермінанту усіх соціальних змін: розвиток техніки і технології розглядається як вихідний момент суспільного розвитку; абсолютизується соціальна цінність техніки й технології, стверджується, що вони автоматично, стихійно породжують нові суспільні відносини; заперечується залежність розвитку науки і техніки від соціальних умов.

Грунтуючись на цій концепції, французький філософ ХІХ ст. **Огюст Конт**¹ сформулював поняття **індустріального суспільства** – соціальної системи, в якій основним видом господарської діяльності є промислове виробництво. Основними ознаками такого суспільства є – машинне виробництво, раціональна (технологічно доцільна, економічно вигідна) організація праці, вільний ринок, державна система, що забезпечує єдність громадянських прав, рівність можливостей.

¹ Фундаторами теорії індустріального суспільства також вважають Сен-Симона, Г. Спенсера, Е. Дюркгейма.

Подальшого розвитку концепція технологічного детермінізму та концепція індустріального суспільства набула у 50 – 60-ті роки ХХ ст. під впливом НТР середини ХХ ст. і необхідності усвідомлення її соціальних наслідків. Основні ідеї **концепції індустріального суспільства** сформульовані в роботах американського економіста **Уолта Уінмена Ростоу** «Стадії економічного росту. Некомуністичний маніфест» (1960) і в лекціях в Сорбонні французького філософа **Раймона Арона** (1956 – 1959). Так, Ростоу вважає, що в розвитку людства можна виділити п'ять стадій – “традиційне суспільство”; «період передумов», або “перехідне суспільство”; період “злету”, або “зсуву”; період “зрілості” (індустріальне суспільство) і ера “високого рівня масового споживання”, ідеальним типом якого Ростоу вважає “англо-американський зразок”.

В подальшому ідеї індустріального суспільства були розвинуті в роботах французьких соціологів **Р. Арона і Ж. Фурастьє**, американського економіста **Д. Гелбрейта**, американських соціологів **З. Бжезинського, У. Фоунса** та інших.

Відомий американський соціолог **Збігнев Бжезинський** у книзі “Між двома епохами. Роль Америки в технотронну еру” (1970) намагається довести, що “технотроніка”, під якою він розуміє нову техніку й електроніку, та її вплив на культурний, психологічний, соціальний і економічний розвиток суспільства, визначає соціальний устрій, є вирішальним, самодостатнім чинником соціального прогресу. При цьому технологічний детермінізм залишає осторонь духовну й культурну сторони життя, не визнає за ними активного впливу. Людина в цьому випадку розглядається як зовнішній регулятор, свого роду зовнішня сила стосовно науково-технічного і соціального прогресу, а не як першопричина соціального розвитку.

Ґрунтуючись на принципі технологічного детермінізму, виділяються певні **етапи розвитку суспільства**. В основу кожного етапу покладений особливий техніко-технологічний тип виробництва: чи то машини епохи промислової революції, чи раціоналізоване й автоматизоване виробництво (конвейєр, автомати й автоматичні лінії), чи промислові роботи й електронні пристрої, що використовуються у виробництві і, зрештою, інформаційна техніка й технологія.

Найчастіше апологети концепції технологічного детермінізму виділяють в історії людства три стадії: **«традиційне, аграрне» суспільство, «індустріальне**

суспільство», «постіндустріальне» (або інформаційне суспільство). Так, на думку Елвіна **Тоффлера**, в розвитку історії можна виділити три хвилі, що нашаровуються одна на одну, – «аграрна», «індустріальна», «інформаційна». Остання стадія розглядається, з одного боку, як принципово нова стадія історичного розвитку, а з іншого – як продовження попередньої, як її нова фаза.

У 1980-ті роки ідеологія технократизму стала підсилюватися. Концепції «індустріального суспільства», «суспільства загального благоденства», що розроблялися західними науковцями, в 70 – 80-ті роки ХХ ст. замінюються різними варіантами «постіндустріального суспільства» – «постбуржуазного» (К. Боклдінг), «технотронного» (З. Бжезинський), «програмованого» (А. Турен), «суперіндустріального» та «інформаційного суспільства» (Е. Тоффлер), автори яких звертають особливу увагу на збільшення питомої ваги виробництва, перетворення і передачі інформації та наукового знання у сфері суспільного виробництва.

Інформаційне суспільство як фаза розвитку постіндустріалізму. Природа, статус і соціальні рамки інформаційного суспільства

У другій половині 70-х років ХХ ст. все більш явно став заявляти про себе бурхливий розвиток інформаційних технологій², які радикальним чином змінюють технологічну базу суспільного виробництва, впливають на всі сфери людської діяльності. Все це змушує деяких дослідників – економістів і соціологів – говорити про **«інформаційну революцію»**, яка призводить до суттєвих трансформацій соціуму. Під **інформаційною революцією** розуміють передусім **докорінні зміни в системі виробництва, отримання, переробки, обміну та використання інформації**. Важливим елементом цієї системи є комп'ютерна техніка та інформаційно-комп'ютерні технології.

² За деякими оцінками, удосконалення інформаційних технологій відбувається у 3-6 разів швидше, ніж технологій використання енергії.

Найперші спроби аналізу особливостей впливу цієї техніки й технології на суспільство були зроблені у Сполучених Штатах та Японії.³ **Фріц Махлуп** (Fritz Machlup) у своїй книзі «Створення та поширення знань у США» (1962) одним з перших відокремив знання та інформацію від «звичайної» промислової та соціальної діяльності. Він підрахував, що 1958 року близько 29 відсотків соціальної діяльності в США припадало на «індустрію знань», що стало основою для твердження про становлення інформаційного суспільства як фази розвитку постіндустріалізму. Робота Махлупа сприяла також появі звіту для Уряду США Марка Пората «Інформаційна економіка» (1977), в якому переконливими статистичними доказами зазначається, що США перетворюється на інформаційне суспільство.

На виключну роль інформаційно-комунікаційних технологій у перетворенні сучасного суспільства вказує і **Маршал Маклюен** (Marshall McLuhan). Розглядаючи інформаційні революції в історичному ракурсі, він, насамперед, звертає увагу на друкарські винаходи XV-го століття. **Книгодрукування** (перетворення мови та інформації на одиниці, що можуть бути перекомбіновані), разом з поширенням наукової думки, були по суті революційними винаходами, які змінювали все, до чого тільки торкалося книгодрукування. Винайдений Гутенбергом у середині XV ст. друкарський верстат завершив **докорінну зміну способів мислення і сприйняття дійсності**, започаткований в античності. Книга, яка стала загальнодоступною, дозволила людям подолати культурні й історичні кордони, стала головним чинником в освіті й науці, критерієм, що зумовлює рівень інтелектуального розвитку індивіда. Згідно з логікою і структурою друкованого тексту, формувався й особливий тип культури, що характеризується пануванням лінарного текстового метанарративу. Саме так, за твердженням Маршалла Маклюена, відбулося становлення «галактики Гутенберга» – універсума, в якому друкарський верстат став формуючим фактором культури індустріального суспільства.

³ Винайдення самого терміну «інформаційне суспільство» приписується професору Токійського технологічного інституту Ю. Хаяши. У звітах, поданих японському керівництву, високоіндустріальне суспільство визначалось як таке, в якому розвиток інформаційно-комп'ютерних технологій дасть можливість людям отримати доступ до надійних джерел інформації та позбавить їх від рутинної праці, забезпечивши високий рівень автоматизації виробництва, в той час, як продукція стане більш «інформаційною».

Із входженням в ужиток електронних засобів масової комунікації стан справ у «галактиці» докорінно змінюється: книга починає поступатися позиціями телебаченню та комп'ютерам. У постіндустріальному суспільстві все більшого значення набуває тип культури, основним матеріальним носієм текстів якої є не писемність, а «екранність». «Екранна мова» – це часовий потік екранних зображень, що вільно вмщує в себе поведінку й усне мовлення персонажів, анімаційне моделювання, письмові тексти і багато чого іншого. Широке розповсюдження й домінування телебачення означає, на думку М. Маклюена, кінець “галактики Гутенберга”, тобто системи комунікацій, що ґрунтується на типографському мисленні та фонетичному алфавіті. В роботі «Розуміючі медіа. Розширення людини» (1965) він висловив своє бачення трансформаційного потенціалу нових комунікаційних технологій, вважаючи, що нові технології відкриті, багатоспрямовані, інтерактивні і значно розширюють наші можливості комунікації, які раніше були обмежені простором і часом.

Відомий дослідник впливу технологій на комунікацію та через комунікацію на суспільство **Марк Постер** (Mark Poster) розрізняє три різні способи передачі інформації у суспільстві – через усне мовлення й особистий контакт, письмовий обмін інформацією та електронний, стверджуючи, що історію суспільства можна розглядати крізь призму особливостей пануючої системи комунікацій. З винаходом нових ІКТ, на думку Постера, виникла не лише нова форма обміну інформацією, але й дві інші змінили свої властивості. Постер показав, що оскільки кожен метод збереження та передачі інформації пливає на людські стосунки, що конституують суспільство, у самому суспільстві відбуваються значні зміни: усталений спосіб співіснування, притаманний суспільству в останні двісті років, сьогодні руйнується землетрусом, породженим електронними засобами комунікації, і перетворюється на якісно новий спосіб соціального співіснування, який нам ще необхідно буде зрозуміти.

Однак акцент виключно на технологічних передумовах формування інформаційного суспільства сьогодні вже недостатній для розуміння його природи й особливостей. Реальний процес історичного розвитку людства ставить під сумнів його однозначну прямолінійну залежність від розвитку техніки й технології. У роботах **Деніела Белла** є намагання відійти від «прямолінійного»

технологічного детермінізму, зазначається, що виділення різних етапів розвитку соціуму залежить від так званого «вісьового принципу» – стрижневого напрямку, в просторі якого розвивається соціум. Вісьові принципи – різноманітні. Наприклад, за вісьовим принципом «форма власності» у розвитку суспільства можна виділити різні суспільно-економічні формації (феодалізм, капіталізм, соціалізм). Обравши інший принцип – розвиток техніки й технології, можна розглядати історичний процес як процес переходу від доіндустріального до індустріального та постіндустріального типів суспільства. Саме такий вісьовий принцип і обирає Д. Белл, відділяючи аграрну, індустріальну та постіндустріальну стадії соціальної еволюції.

У сучасних дослідженнях проблем трансформації соціуму, формування «інформаційного суспільства» ставиться в залежність від структурної перебудови всіх суспільних зв'язків та відносин, досліджується соціальний контекст розробки та впровадження нової техніки й технології, зокрема ІКТ.

Досить виваженою і цікавою в цьому контексті є точка зору **Льюїса Мамфорда** (Lewis Mumford), який розглядав інформаційну революцію як невіддільну частину історичного розвитку форм і засобів комунікації. Технологічна історія, вважав він, – це не лише прогрес у вдосконаленні технологічних винаходів, а скоріше, процес постійної взаємодії між матеріальним і символічним, між матеріальною технологією та її соціальною значимістю й використанням.

Теоретичні концепції інформаційного суспільства

Концепція Деніела Белла

Однією з найбільш авторитетних концепцій нового типу суспільства в 70 -х роках ХХ ст. була концепція, розроблена американським соціологом **Деніелом Беллом**. У роботі «**Настання постіндустріального суспільства. Досвід соціального прогнозу**», яка була опублікована в 1973 р., він стверджував, що розвиток всесвітньої історії потрібно розглядати крізь призму розвитку технології і знання. Белл сформулював основні ознаки нового суспільства – створення

економіки послуг, домінування прошарку науково-технічних спеціалістів, центральна роль теоретичного знання як джерела новацій і політичних рішень у суспільстві, можливість самопідтримуючого технологічного зростання, створення «інтелектуальної» техніки. На його думку, найбільшим джерелом структурних перетворень у суспільстві є зміна в характері знань, коли змінюється природний устрій на устрій технологічний, а методи організації соціальної діяльності (спосіб прийняття рішень), по суті, є інтелектуальними технологіями.

У сучасному суспільстві, на думку Белла, на передній план виходить розвиток новітніх технологій, механізми їхнього контролю та можливості щодо перетворення дійсності; виникають нові технології прийняття рішень, надзвичайно важливим стає теоретичне знання. Він звертає увагу на те, що широке розповсюдження теоретичного знання ґрунтується на його здатності до уніфікації і кодифікації. Теоретичне знання в постіндустріальному суспільстві набуває нового статусу: воно перетворюється на джерело інновацій. Нове знання Белл розглядає як вісь, навколо якої може бути організована нова технологія, економічне зростання та стратифікація суспільства. Він вважав, що капіталізм під впливом нових технологій трансформується в нову соціальну систему, вільну від соціальних антагонізмів.

У статті «Соціальні рамки інформаційного суспільства» Белл обґрунтовує думку, що ознаки «постіндустріального суспільства», про яке він писав в 70-ті роки ХХ ст., стали реальністю в 80 – 90 рр. ХХ ст. під впливом комп'ютерних технологій передачі та відтворення інформації та виникненням телекомунікаційних і космічних мереж зв'язку й передачі інформації. Саме широке розповсюдження цих технологій у всі сфери людської діяльності, в тому числі і в побут, дали підстави вважати, що, по суті, **постіндустріальне суспільство можна тлумачити як інформаційне**. Як символ і матеріальне втілення технічної революції, що розгортається, Белл розглядає комп'ютер. Подібно до того, як електрика змінила все суспільне життя другої половини ХІХ століття, так і комп'ютер виступає в ролі домінанти сучасних культурних інновацій.

Концепція Йонезі Масуди

Однією з найбільш цікавих концепцій інформаційного суспільства є концепція **Йонезі Масуди**, директора Інституту інформаційного суспільства. В роботі «Інформаційне суспільство як постіндустріальне» (1983) він сформулював основні принципи композиції майбутнього суспільства, вважаючи, що його основою буде комп'ютерна технологія з її функцією підсилення інтелектуальної праці. Інформаційно-комп'ютерна техніка та технологія швидко перетворюватиметься на нову виробничу силу й зробить можливим, вважає Масуда, масове виробництво когнітивної, систематизованої інформації, технології і знань; а провідною галуззю економіки стане інтелектуальне виробництво, продукція якого накопичуватиметься і розповсюджуватиметься через синергетичне виробництво та дольове використання. Виходячи з того, що основний тип виробництва буде сконцентрований навколо виробництва та розподілу інформації, Масуда намагається осмислити, як саме змінюватимуться існуючі структури суспільства, сформовані для іншого типу суспільних відносин і зв'язків.

Масуда виокремлює 17 параметрів, котрі мають змінитися в інформаційному суспільстві, оскільки інформаційна технологія робить можливим і необхідним переоцінку певних основоположних принципів, що визначають напрям соціально-економічного розвитку. Так, зокрема, якщо в індустріальному суспільстві завод, що складався з машин і устаткування, був центром виробництва товарів і своєрідним символом цього суспільства, то в майбутньому суспільстві інформаційні послуги, які передбачають існування інформаційних мереж і банків даних, замінять завод як основний центр виробничої діяльності, і саме вони стануть своєрідним символом, який визначатиме специфіку нового суспільства.

На його думку, в новому інформаційному суспільстві основним суб'єктом соціальної активності стане «вільне співтовариство», а політичною системою – «демократія участі». Нове суспільство потенційно матиме можливість досягнути ідеальної форми соціальних відносин, оскільки функціонуватиме на підґрунті синергетичної раціональності, яка замінить принцип вільної конкуренції індустріального суспільства. Масуда пропонує дуже привабливу своєю гуманністю утопію XXI ст., яку сам називав «комп'ютопією».

Концепція Елвіна Тоффлера

Однією з поширених концепцій інформаційного суспільства є концепція **Елвіна Тоффлера (Alvin Toffler)**. Він вважає, що перехід до інформаційного суспільства не є лінійним продовженням попереднього розвитку, а скоріше – якісним перетворенням у сутності та завданнях суспільства. В книзі «Третя хвиля» він, розглядаючи історію як неперервний хвильовий рух, послідовність хвиль, що накочуються одна на одну, виділяє в історії цивілізації три хвилі: «перша хвиля» – аграрна (до XVIII ст.), «друга хвиля» – індустріальна (до 50-х років XX ст.), «третя хвиля» – постіндустріальна (починаючи з 50-х років XX ст.). До- і постіндустріальні хвилі в розвитку техніки та їхній вплив на суспільство описуються Тоффлером як хвилі, що “симетрично” розбігаються. Якщо перша «аграрна хвиля», що продовжувалась майже 10 тис. років, «вихлюпнула» індустріально-заводський, масовий тип культури і суспільства, то «третя хвиля» виносить людство від нього в безкінечність технологічної творчості індивідуумів. Тоффлер наполягає на тому, що економіка не є більше головним чинником сучасного суспільства. Розвиток та активне використання потужних інформаційно-комп’ютерних технологій – це основа третьої хвилі, на зразок того, як землеробка та індустріальні технології були ключовими в розвитку попередніх хвиль.

Перша хвиля сприяла зникненню малих соціальних груп, які раніше складали основу людських поселень, та створенню напівурбанізованих суспільств, у яких стали можливі прояви культурних і соціальних інновацій. Поступово індустріалізація, вважає Тоффлер, дала змогу раніше вилученим, або принаймні маргіналізованим, соціальним групам вільно користуватися здобутками нового суспільства й прискорила розвиток науки, техніки та культури. Як і під час попередніх, за третьої хвилі, зазначає він, суспільство також зазнаватиме докорінних змін. Така перебудова спостерігається в процесах взаємовідносин сучасних держав, у способі організації сучасного суспільства та в економічній діяльності.

На думку Тоффлера, всі “індустріальні” суспільства стоять перед “суперіндустріальною революцією”, яка позбавить “значення великий конфлікт XX ст. – «конфлікт між капіталізмом і комунізмом» і створить нове,

“суперіндустріальне суспільство”. Таке суспільство матиме посткапіталістичну соціальну структуру, в якій поняття приватної власності втратить свій сенс не внаслідок соціального перевороту, а як автоматичний наслідок розгортання НТР. Суспільству, що формується, вважає американський соціолог, притаманні такі риси, як децентралізація виробництва і населення, різке зростання інформаційного обміну, подальша індивідуалізація особистості із збереженням солідарних відношень між людьми та співтовариствами.

Елвін Тоффлер робить припущення, що соціальне відчуження і соціальні труднощі, які багато хто відчував у кінці 60-х років минулого століття, були прямо пов’язані з «шоком майбутнього» – нездатністю встигати за нестримними змінами, які викликані приходом інформаційної ери. Це пояснюється тим, що постіндустріальне інформаційне суспільство не є послідовним продовженням суспільства індустріального. Воно є радикальною зміною, комплексним перетворенням, таким революційним за своїм характером, як і індустріальна революція. Інформатизація стає тією хвилею, на якій можна спробувати втриматись, але змінити напрям її руху неможливо, вважає Тоффлер.

Концепція Мануеля Кастельса

В 90-ті роки ХХ ст. широкої популярності набула концепція глобального інформаційного суспільства, яка знайшла своє відображення в роботах **Мануеля Кастельса**. У тритомному виданні «**Інформаційна епоха: економіка, суспільство та культура**» (2000) він обґрунтовує думку, що ІКТ призвели до появи нового виду суспільства, яке він називає «**мережевим**». Становлення нового стану суспільства, вважає Кастельс, є результатом трьох динамічних процесів: революції в інформаційних технологіях, яка нарощувала темпи з середини 1970-х років, реструктуризації капіталізму з 1980-х років (переважно завдяки діям державних апаратів), та соціальних рухів, що виникли у 1960-х і 1970-х, які й донині залишаються впливовими (особливо фемінізм і рух за збереження довкілля).

Виходячи з того, що інформація за своєю природою є таким ресурсом, що легше за інших долає будь-які перепони, інформаційна ера розглядається ним у контексті епохи глобалізації. Широке поширення ІКТ привело до якісно нових

зв'язків між часом і простором. Час вже не є таким послідовним і може бути накопичений завдяки примноженню інформації, і так само може бути швидко розтрачений через активну комунікацію, просторова побудова нашого світу набагато більше залежить від функціонування електронних мереж, ніж від суто фізичних параметрів. Кастельс вводить поняття «позачасовий час» (“timeless time”) і «плинний простір» (“space of flows”). Все це свідчить, вважає він, про прихід нової ери – інформаційної.

Нове суспільство, яке народжується, на думку Кастельса, формується так, що отримання, аналіз та передача необхідної інформації стають «фундаментальними витокami продуктивності і влади», де не лише компанії, а й індивіди, можуть отримувати користь від нових комунікаційних можливостей. Електронні мережі дозволяють продукувати і розповсюджувати знання та інформацію, збільшуючи можливості пристосування людей до соціального середовища та його перетворення. Це приводить до появи глобальної інформаційної економіки, де праця стала менш стандартизованою, гнучкість (обов'язків, розкладу) стала нормою, а сам робітничий клас став менш консолідованим і навіть у певному розумінні – «демасовікованим». Разом з цими економічними перетвореннями відбуваються також зміни й у характері суспільних відносин.

Кастельс не розглядає інформаційну еру та породжене нею суспільство як щось однозначно позитивне: світ став більш консолідованим завдяки розвитку комунікативних технологій, але разом з тим, активно відбувається процес його соціального розшарування та фрагментації. Він пише про зростання несправедливості в розподілі благ, яка є невіддільним супутником вищезгаданих економічних перетворень. До того ж, суспільство стало занадто захоплюватись феноменом іміджу (як у сфері культури, так і політики) та комерціалізації комунікативного простору.

Концепція суспільства знань

Еволюція концепцій інформаційного суспільства йде від ідей постіндустріалізму, які акцентують увагу на економічному аналізі нового суспільства, через аналіз технологічних і соціальних аспектів інформаційного

суспільства до сучасних досліджень **суспільства знань** (Knowledge-based Society), що набувають соціально-філософської спрямованості.

На відміну від концепції інформаційного суспільства, що ґрунтується на досягненнях уніфікованих інформаційних технологій, концепція суспільства знань намагається відійти від однозначно технологічного підходу до розвитку суспільства та акцентує увагу на проблемі не стільки доступу до знань, скільки на необхідності спільного використання знань та розвитку здібностей кожної людини, її прагненні до інновацій та створення нових знань⁴. У цьому суспільстві знання є головним і всеосяжним ресурсом для індивідуумів. Такі традиційні фактори виробництва, як земля, праця і капітал, не зникають, але відходять на другий план. Вони можуть бути продуктивними лише в тому випадку, якщо інтегровані у знання. Суспільство знань має забезпечити соціальну інтеграцію, подолати таке явище, як соціальне відчуження, оскільки знання є громадським надбанням, яке має бути доступним для кожного. У концепції суспільства знань зазначається важлива, але не провідна роль Інтернету та мультимедійних засобів, належна увага приділяється таким «інструментам» знання, як преса, радіо, телебачення та, найважливіше, – система освіти, оскільки більшість населення світу відчуває брак книг, шкільних підручників і викладачів, а потім вже потребує комп'ютерів та доступу до Інтернет. Головними принципами концепції суспільств, заснованих на знаннях, є: якісна освіта для всіх; універсальний доступ до знань; свобода висловлення думок; повага до культурного та мовного різноманіття. Ця концепція передбачає зміщення акцентів у дослідженні соціуму з технологій на більш широкі соціальні, етичні й політичні проблеми, які впливають на його розвиток.

Концепції інформаційного суспільства, постіндустріального суспільства і суспільства знань є дуже близькими теоретичними моделями суспільства, які ґрунтуються на переконанні, що якісні соціальні трансформації нерозривно пов'язані з провідною роллю інформації і знання.

⁴ Поняття «суспільство знань», яке вперше було використане в 1969 р. П. Друкером, набуло подальшого розвитку в 90-х роках ХХст.

Узагальнюючи існуючі підходи до тлумачення поняття «інформаційне суспільство», можна зазначити, що це суспільство, визначальними рисами якого є такі критерії:

- **технологічний:** ключовий чинник – інформаційно-комп'ютерна технологія, яка має широке застосування на виробництві, у системі освіти та в побуті;
- **соціальний:** інформація є важливим чинником зміни якості життя, формується й утверджується суспільство знань, в якому головною умовою творчого розвитку людини і суспільства стає знання, отримане завдяки безперешкодному доступу до інформації та вмінню працювати з нею;
- **економічний:** інформація є визначальним чинником економіки як ресурсу, послуг, товару, джерела додаткової вартості і створення нових форм зайнятості;
- **політичний:** свобода отримання та використання інформації стимулює формування політичного процесу, визначальними особливостями якого стають зростаюча участь населення в політичних процесах і можливості пошуку консенсусу між різними класами й соціальними групами;
- **культурний:** сприяння утвердженню глобального суспільства, в якому обмін інформацією не матиме ні часових, ні просторових, ні політичних кордонів; суспільства, яке, з одного боку, створює умови для взаємопроникнення культур, а з іншого – відкриває кожному етносу та співтовариству нові можливості для самореалізації.

Основні моделі становлення інформаційного суспільства

Формування інформаційного суспільства – загальний вектор розвитку глобального сучасного соціуму. Однак вибір шляхів, засобів і механізмів реалізації стратегій інформаційного розвитку залежить від особливостей технологічного і соціального розвитку країни, специфіки її соціально-економічних умов, національно-культурних особливостей.

Має сенс говорити про існування декількох основних моделей формування інформаційного суспільства, що реалізуються сьогодні:

- “**модель Силіконової долини**” – або американська модель – відкрите інформаційне суспільство, яке формується на ринкових засадах;
- “**сінгапурська модель**” – авторитарне інформаційне суспільство, що розвивається також на ринковому підґрунті;
- “**фінська модель**” – відкрите соціально-контрольоване інформаційне суспільство, що розвивається на базі суспільства добробуту.

Найбільш докладно ці моделі описані в дослідженнях відомого філософа та соціолога **М. Кастельса** та в дослідженнях, які він здійснив разом з фінським ученим **П. Хіманеном**.

Американська модель

Американська модель, або як її часто називають – “Модель Силіконової долини” заснована на використанні ринкових механізмів і орієнтована, передусім, на надання послуг населенню й бізнесу. Саме американська економічна модель, що зорієтована на пріоритеті приватної ініціативи, вважалася оптимальною для впровадження інформаційних технологій і пов'язаних з ними соціальних змін.

З кінця 90-х років ХХ ст. Силіконова долина приносить прибуток у 60 мільйонів доларів щодня. Але люди, пов'язані з високими технологіями, складають невеликий прошарок суспільства і мають неоднакові можливості. Вони живуть у своєму світі, поруч з яким знаходяться нетрі⁵. Третина людей у Долині повністю виключена з процесу соціального розвитку: живуть у бідності, навіть не розуміючи, що відбувається. Цей розподіл особливо видно за расами: афроамериканці більш ізольовані від високотехнологічного суспільства, ніж білі, для них єдиним способом вижити стають злочинність, розповсюдження наркотиків тощо. Формується дуже нестабільна модель суспільства, яке роздирається протиріччями. Силіконова долина викликає ненависть в антиглобалістів. То чи можна розглядати цю модель інформаційного розвитку як єдино можливе майбутнє, наскільки вона успішна із соціальної точки зору?

⁵ Така сама ситуація складається також в Індії, де розвиток високих технологій межує з нетрами.

Сінгапурська модель

“Сінгапурська модель” менш відома. Кастельс у порівняльній таблиці моделей інформаційного суспільства позначає такі її характеристики, як висока частка (58 %) високотехнологічної продукції в об’ємі експорту (у США – 32, а у Фінляндії 27 %), значний рівень розвитку електронної торгівлі, висока конкурентоздатність і ВВП на душу населення. При цьому важливими факторами сінгапурської моделі є істотне розшарування суспільства за рівнем добробуту і практично повна відсутність демократичних механізмів, високий рівень технологічного розвитку супроводжується державним авторитаризмом. Зокрема показник “свобода ЗМІ” (інтервал від 0 до 100, де 0 відповідає свободі ЗМІ) у Сінгапурі дорівнює 68, що в чотири рази перевищує цей показник у США (15), Фінляндії (14) і втричі показник розвинутих країн (19).

Фінська модель

Інтерес до Фінляндії як до одного з “інформаційних суспільств” обумовлений низкою міркувань: проявом у Фінляндії соціальних та інституціональних рис, що різко контрастують з американською моделлю і з досвідом азіатських країн; прагненням виявити роль держави добробуту в розвитку інформаційного суспільства та взаємин процесів глобалізації і національної ідентичності. Але головне у фінській моделі – поєднання інформаційного і соціального розвитку, орієнтація на соціальні потреби. Технологічне та економічне зростання – це тільки один з вимірів інформаційного суспільства. Зрештою людей хвилює, який рівень добробуту інформаційне суспільство може забезпечити своїм громадянам і які соціальні застосування можуть знайти новітні технології, підкреслюють Кастельс і Хіманен, аналізуючи особливості формування ІС у Фінляндії.

Міжнародні дослідження індексу технологічного розвитку ООН показують, що Фінляндія займає разом США і Сінгапуром перші місця. При порівнянні конкурентоздатності економік (індекс IMD) вони також на перших трьох місцях. Проте істотні розходження видні на соціальному рівні. Індекс соціальної несправедливості (співвідношення між доходами 20 % найбагатших і 20% найбідніших жителів) у Фінляндії складає лише 3,6 при майже втричі більших

показниках США (9,0) і Сінгапуру (9,6). Середній показник для передових країн складає 5,8, а інший світ показує ще більшу соціальну несправедливість (індекс дорівнює 13,5). У Фінляндії розвиток технологій інформаційного суспільства супроводжується стійким зниженням соціальної нерівності з 0,270 (1970 р.) до 0,204 (1990 р.). Але найбільш своєрідною рисою фінської моделі є поєднання високих темпів розвитку технологій інформаційного суспільства і держави добробуту. У Фінляндії кожен громадянин має можливість одержувати безкоштовну державну освіту, загальне медичне й соціальне страхування. Ця соціальна політика діє за могутньої підтримки всього суспільства.

Досвід Фінляндії руйнує досить укоріненний стереотип про нібито нерозривний взаємозв'язок ліберальної економіки, заснованої на невтручанні держави в діяльність корпорацій, і високим рівнем технологічного розвитку. Започаткований цією країною досвід успішної взаємодії держави, громадянського суспільства й бізнесу з переходу до нових інформаційних технологій, відкриває можливість іншої (порівняно з каліфорнійською та азіатською) більш збалансованої моделі ефективної інформаційної трансформації суспільства, що не роздирається соціальними конфліктами. У становленні «фінської моделі» вирішальну роль відіграло прагнення до рівності, соціальної справедливості, що розуміється як гарантування державою рівних можливостей для людей, які належать до різних соціальних груп.

Кастельс і Хіманен, аналізуючи досвід Фінляндії, доходять висновку, що інформаційне суспільство і «держави добробуту» (welfare state) не є антагоністами, більш того, успішне інформаційне суспільство – необхідна умова щедрої «держави добробуту». При цьому важливою умовою розвитку інформаційного суспільства, що ґрунтується на свободі ініціативи його учасників, є неавторитарний, відкритий, демократичний характер держави. За останню чверть століття фіни зуміли не тільки створити конкурентоздатну економіку на основі передових технологій і зрівнятися із США у продуктивності праці. Вони зуміли звести нанівець головний порок глобалізації – наростання соціальної нерівності. Не дивно, що фінська модель викликає жвавий інтерес у багатьох країнах, особливо в країнах колишнього СНД. Осмислення особливостей цієї моделі крізь призму соціально-економічного й політичного розвитку України, на наш погляд,

може стати в нагоді під час розробки стратегії й тактики трансформацій українського суспільства.

Для ефективного розвитку інформаційного суспільства необхідна конструктивна взаємодія трьох суб'єктів інформаційної трансформації: держави, бізнесу й суспільства. Саме загальне усвідомлення необхідності технологічних перетворень як умови консолідації суспільства для вирішення проблем соціального розвитку стало передумовою успіху Фінляндії. І це, на наш погляд, та проблема – формування необхідного „критичного” рівня усвідомлення українським суспільством необхідності рішучих кроків на шляху в глобальне інформаційне суспільство – на вирішення якої має бути спрямована діяльність державних і суспільних інститутів України. Необхідною передумовою її вирішення є насамперед зусилля українських вчених, державних і суспільних діячів з актуалізації проблем розвитку інформаційного суспільства; формування в суспільній свідомості розуміння сутності інформаційного суспільства, позитивних і негативних наслідків впровадження новітніх технологій у різні сфери життя суспільства, усвідомлення того, що інформаційні технології самі по собі ще не є гарантом національно ефективної соціальної трансформації суспільства.

Контрольні запитання та завдання

1. Які стадії розвитку суспільства Ви знаєте? Назвіть їх авторів та основні характеристики.
2. Що таке «інформаційне суспільство»? Назвіть основні ознаки інформаційного суспільства.
3. Які існують проблеми у визначенні інформаційного суспільства?
4. Що таке мережеве суспільство за М. Кастельсом?
5. Чим відрізняється суспільство знань від інформаційного суспільства?
6. Що таке технологічний детермінізм та яку роль він відіграв у розвитку концепції інформаційного суспільства?
7. Опишіть основні риси постіндустріального суспільства Д. Белла.
8. Що таке постіндустріальне суспільство? Коли воно виникає та чим характеризується?

9. Що таке «третя хвиля» за Е. Тоффлером? Назвіть основні риси аграрної та індустріальної цивілізації.
10. Які моделі становлення інформаційного суспільства Ви знаєте?

Теми рефератів

1. Концепція постіндустріального суспільства Д. Белла та Е. Тоффлера: порівняльний аналіз.
2. Інформаційний капіталізм М. Кастельса.
3. Мережеве суспільство: реалії та перспективи.
4. Інформаційні революції в історії людства, їх роль у становленні нового суспільства.
5. Суспільство знань: основні характеристики та перспективи втілення.
6. Технологічний детермінізм у становленні концепції інформаційного суспільства.
7. Різноманіття визначень інформаційного суспільства: методологія дослідження нового суспільства.
8. Ознаки інформаційного суспільства та проблеми України на шляху до нового типу суспільства.

Перелік рекомендованої літератури

- Абдеев Р.Ф. Философия информационной цивилизации / Р.Ф. Абдеев. – М., 1994. – 336 с.
- Алексеева Ю.А. Возникновение идеологии информационного общества / Ю.А. Алексеева // Информационное общество. – 1999. – вып.1. – С. 30 – 35.
- Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования / Д. Белл; Пер. с англ. – М.: Academia, 1999. – 956 с.
- Дайзард У. Наступление информационного века / У. Дайзард // Новая технократическая волна на западе. – М.: Прогресс, 1986. – С. 343 – 354.
- Дракер П. Посткапиталистическое общество / П. Дракер // Новая постиндустриальная волна на западе. – М.: «Academia», 1999. – С. 67 – 100.
- Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. – М., 2000. – 608 с.

- Мей К. Інформаційне суспільство. Скептичний погляд / К. Мей; Пер. з англ. – К.: «К.І.С.», 2004. – 220 с.
- Мелюхин И.С. Информационное общество: истоки, проблемы, тенденции развития / И.С. Мелюхин. – М., 1999. – 208 с.
- Тоффлер Э. Шок будущего / Э. Тоффлер. – М.: Издательство АСТ, 2004.
- Тоффлер Э. Третья волна / Э. Тоффлер. – М.: ООО «Фирма «Издательство АСТ», 1999. – 784 с.
- Уэбстер Ф. Теории информационного общества / Ф. Уэбстер. – М.: Аспект Пресс, 2004. – 400 с.
- Чернов А.А. Становление глобального информационного общества: проблемы и перспективы / А.А. Чернов – М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2003. – 232 с.
- Чугунов А.В. Теоретические основания концепции «Информационное общество»: Учебно-методическое пособие по курсу «Интернет и политика» / А.В. Чугунов; Каф. политологии философского факультета СПбГУ. – СПб, 2000. – 52 с.

ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАТИВНА ПРИРОДА НОВОГО СУСПІЛЬСТВА

1. Інформація і знання – найважливіший ресурс інформаційного суспільства. Основні підходи до визначення понять «інформація» та «знання».
2. Процеси інформатизації та комп'ютеризації, їхня роль у суспільному розвитку.
3. Поняття комунікації. Інтернет як засіб масової комунікації. Інформаційно-комунікативна природа інформаційного суспільства.

Інформація і знання – найважливіший ресурс інформаційного суспільства. Основні підходи до визначення понять «інформація» та «знання»

Невід'ємною складовою визначення поняття «інформаційне суспільство» є термін **«інформація»**, який отримав широке розповсюдження у сучасній філософській, економічній і технічній літературі, однак усталеного і вичерпного його визначення не існує. **Інформація** (лат. informatio – роз'яснення, виклад, поінформованість) – це одне з найбільш загальних понять науки, що означає певні відомості, сукупність даних, знань тощо, відзначається в «Новітньому філософському словнику» (2003). Академік М. Мойсєєв вважає, що «чіткого та достатньо універсального визначення інформації не тільки немає, а й бути не може. Це поняття є занадто широким. Він, розглядаючи інформацію в історичному ракурсі, зазначає, що спочатку термін «інформація» використовувався у вкрай вузькому значенні як відомості про будь-що – предмети, факти, події, явища, людей та процеси – незалежно від форми їх подання. З розвитком кібернетики поняття інформації все більш розширювалося та уточнювалося. **Ноберт Вінер**, «батько» кібернетики, визначав її як зміст сенсу, який отриманий із зовнішнього середовища у процесі нашого пристосування до

нього. З часів запропонованого Нобертом Вінером “інформаційного бачення” кібернетики як науки про управління в живих організмах, соціальних і технічних системах, під інформацією почали розуміти вже не будь-які відомості, а лише ті, які є новими та корисними для прийняття такого рішення, що забезпечить досягнення мети управління; інші відомості не вважались інформацією.

Саме поняття інформації зазвичай передбачає існування принаймні трьох об'єктів – джерело інформації, споживач інформації та канал зв'язку. Інформація не може бути передана, прийнята чи збережена сама по собі, потрібен носій інформації, яким є повідомлення. Повідомлення – це кодований еквівалент події, зафіксований джерелом інформації та виражений за допомогою послідовності умовних фізичних символів (наприклад, алфавіту), що утворюють певну упорядковану сукупність. Засобами передачі повідомлень є канали зв'язку, за допомогою яких повідомлення можуть передаватися лише у єдиній прийнятній для цього каналу формі сигналу. Зі зростанням обсягу переданих повідомлень з'явилася потреба в їх кількісному вимірі. У 1948 р. **К. Шенноном** була створена математична теорія інформації. У ній під інформацією розумілися не будь-які повідомлення, що передаються людиною від однієї до іншої, а тільки такі, які зменшують невизначеність у одержувача.

У **філософії** протягом вже понад трьох десятиліть співіснують два різні підходи, **дві протилежні концепції інформації** – *атрибутивна* та *функціональна*. **Атрибутивна** концепція трактує інформацію як властивість усіх матеріальних об'єктів, тобто як атрибут матерії, як відображення різноманітності в будь-яких об'єктах і процесах як у живій, так і в неживій природі. У ній інформація в найзагальнішому вигляді визначається як міра неоднорідності розподілу матерії та енергії у просторі та часі, яка супроводжує всі триваючі у світі процеси. Академіку **В. Глушкову** належить висновок про те, що будь-яка неоднорідність несе з собою певну інформацію. У гранично широкому розумінні атрибутивної інформації як міри неоднорідності розподілу матерії та енергії акцентується не стільки функція упорядкування, скільки обмінне забезпечення в ситуації вихідного різноманіття.

Функціональна концепція, навпаки, пов'язує інформацію лише з функціонуванням самоорганізуючих систем. У даному контексті інформація

інтерпретується не як властивість всієї матерії, але як особливість живих самоорганізуючих систем або ж свідомих істот, як основна передумова й умова оптимального управління. Інформація виникає тільки тоді, коли з'являється суб'єкт, який володіє можливістю цілеспрямованої поведінки, цілеспрямованих дій. Отримуючи інформацію, суб'єкт використовує її для пристосування до змін середовища, реагуючи на них своєю поведінкою. Кожна з цих концепцій відображає певний аспект інформації, і тому їх можна розглядати в єдності. Атрибутивна концепція робить акцент на незалежності інформації як атрибуту матеріального об'єкта від процесів її використання, відображаючи тим самим статичний аспект інформації. Функціональна ж концепція відображає за своєю суттю динамічний аспект інформації, що визначає інформацію через динаміку інформаційних процесів.

У концепції інформаційного суспільства інформація розуміється насамперед як **інформаційний ресурс**, як цінні відомості, які можна накопичувати, зберігати та використовувати в процесі життєдіяльності людини.

Поняття «інформація» тісно пов'язане з поняттям «знання», але не тотожне йому. **Інформація – це відчужене знання** (у вигляді статті, книги, винаходу, товару або навіть послуги), з іншого боку – **інформація може стати знанням, коли вона засвоєна індивідом**. Наприклад, інформація про коливання курсу на валютних ринках може стати знанням для спеціалістів у фінансовій галузі, але для пересічного громадянина так і залишиться інформацією (можливо, навіть не цікавою). Або такий приклад: наявність інформації у книжці, написаній іноземною мовою, є очевидною, проте у знання її перетворити неможливо, якщо не знати мови, чи дуже важко, якщо користуватися словником.

Лавиноподібний потік інформації, який обрушився на людину в середині ХХ століття, не дає їй можливості сприймати і засвоювати цю інформацію повністю, в могутньому потоці інформації орієнтуватися стає все важче. Це породжує парадоксальну ситуацію – у світі накопичений величезний інформаційний потенціал, але люди не можуть ним скористатися в повному обсязі через обмеженість своїх можливостей: люди стали все більше знати про те, що вони не знають, та все менше про те, що вони знали. У величезному масиві інформації – відчуженого знання – все важче знайти необхідну інформацію, зі

збільшенням її обсягу зростає обсяг невикористаної, забутої інформації. Альберт Гор вважає, що подібну інформацію слід назвати ексформацією, оскільки вона існує сама по собі й перетворюється у своєрідне забруднення оточуючого середовища: замінити знання, а тим більш мудрість вона не в змозі. Отже, діяльність окремих людей, груп, колективів і організацій зараз все більшою мірою починає залежати від їхньої здатності ефективно використовувати наявну інформацію.

Впровадження новітніх інформаційних технологій стає засобом вирішення протиріччя між знаннями, що накопичуються у все зростаючих обсягах і стають інформацією (відчуженим знанням), з одного боку, та можливостями й масштабами їх соціального використання – з іншого. Звідси подвійна роль інформаційних технологій: з одного боку, це засіб перетворення знань в інформаційний ресурс суспільства, а з іншого – засіб реалізації соціальних технологій і перетворення їх у соціально-інформаційні технології, які вже можуть безпосередньо використовуватися людьми в своїй діяльності, у системах державного управління та суспільного самоуправління.

Процеси інформатизації та комп'ютеризації, їхня роль у суспільному розвитку

Інформатизація суспільства – це свідомо перебудова соціального інформаційного середовища, створення нових технологій створення, передачі та використання інформації і знань, ефективних методів інтелектуальної діяльності. Вона передбачає радикальний крок людства у вирішенні надзвичайно важливої проблеми ефективного використання людського потенціалу та новітніх інформаційних технологій. Зміст інформатизації полягає у забезпеченні соціальних, економічних, правових, культурних і технологічних умов зберігання та активізації нових ідей та створенні умов для творчості, доступності інформації кожній людині для її використання.

Історія розвитку інформатизації розпочалася в США з 60-х років ХХ ст., потім з 70-х років – у Японії і з кінця 70-х – у Західній Європі. І зараз сучасне матеріальне виробництво та інші сфери діяльності все більше потребують

інформаційного обслуговування, переробки величезної кількості інформації. Універсальним технічним засобом обробки будь-якої інформації є комп'ютер, який відіграє роль підсилювача інтелектуальних можливостей людини і суспільства в цілому, а комунікаційні засоби, що використовують комп'ютери, призначені для зв'язку і передачі інформації. Поява й розвиток комп'ютерів – це необхідна складова процесу інформатизації суспільства.

Інформатизація суспільства є однією з закономірностей сучасного соціального прогресу. Цей термін все наполегливіше витісняє широко використовуваний донедавна термін «комп'ютеризація суспільства». При зовнішній подібності цих понять вони істотно відрізняються. Термін **комп'ютеризація суспільства** робить акцент на розвиток і впровадження технічної бази (комп'ютерів), що забезпечують оперативне отримання результатів переробки інформації та її накопичення. Комп'ютери є базовою технічною складовою процесу інформатизації суспільства. Відтак, поняття «інформатизація суспільства» є більш широким поняттям, ніж «комп'ютеризація суспільства», в якому акцент слід робити не стільки на технічних засобах, скільки на сутності й меті соціально-технічного прогресу.

Окрім комп'ютеризації – процесу створення технологій удосконалення засобів пошуку та обробки інформації, процес інформатизації включає:

- **медіатизацію**⁶ – процес удосконалення засобів збору, зберігання та розповсюдження інформації;
- **інтелектуалізацію** – процес розвитку здатності сприйняття та породження інформації, тобто підвищення інтелектуального потенціалу суспільства, у тому числі й використання засобів штучного інтелекту.

Таким чином, інформатизацію суспільства загалом слід трактувати як розвиток, якісне удосконалення, радикальне посилення за допомогою сучасних інформаційно-технологічних засобів когнітивних соціальних структур і процесів, а не лише як розвиток інформаційно-комунікаційних процесів у суспільстві на базі найновішої комп'ютерної та телекомунікаційної техніки.

Соціальний аспект інформатизації суспільства полягає, з одного боку, у соціальній детермінації процесу інформатизації суспільства, а з іншого – у впливі

⁶ От лат. *mediatus* – той, що є посередником.

процесу розповсюдження новітніх інформаційних технологій на усі сфери суспільства й способи життєдіяльності людей. Швидкість процесів інформатизації у суспільстві, їх зміст і спрямованість знаходяться в органічній залежності від соціального клімату, реальної історичної та політичної обстановки, в якій відбувається процес інформатизації.

Економічні умови інформатизації суспільства полягають у створенні матеріально-технічної бази, що забезпечуватиме своїм членам можливість отримання та використання інформації.

Важливе місце серед передумов інформатизації займає **демократизація політичного життя суспільства**, забезпечення інформаційної безпеки суспільства та держави, створення ефективної системи забезпечення прав громадян і соціальних інститутів на вільне отримання та розповсюдження інформації як найважливішої умови дотримання прав людини. Політичні фактори займають провідне місце серед соціальних умов інформатизації суспільства. Необхідне створення умов для того, аби члени суспільства мали вільний доступ до інформації та можливість її використання у своїй практичній діяльності.

Для кожної країни її рух від індустріального етапу розвитку до інформаційного визначається ступенем інформатизації суспільства, який зумовлений зазначеними передумовами.

Поняття комунікації. Інтернет як засіб масової комунікації

Поняття комунікації має багато різних визначень, які можна згрупувати за трьома ознаками. По-перше, комунікація розглядається як зв'язок між різними об'єктами, як передача інформації, ідей, оцінок чи емоції від однієї людини (або групи) до іншої (або інших) переважно за допомогою символів. Такий підхід характерний загалом для повсякденного розуміння комунікації. По-друге, комунікація розуміється як аналог спілкування, як соціально обумовлений процес передачі й сприйняття інформації в умовах міжособистісного та масового спілкування різними каналами за допомогою різних комунікативних засобів (вербальних, невербальних тощо. По-третє, комунікація розуміється як аналог впливу.

Комунікація є суто соціальним явищем і здійснюється за допомогою різної інформації. Іншими словами, інформація – це засіб здійснення комунікації, але не навпаки, адже інформація актуалізується у свідомості індивіда різноманітними засобами. Комунікація будь-якого типу передбачає, на відміну від інформаційного процесу, наявність свідомості.

Важливим елементом духовно-практичної діяльності є **масова комунікація**, що є системою транслявання у масову свідомість соціальних оцінок актуальних подій, які потрапляють у поле зору масової свідомості, актуальних результатів практичної діяльності з точки зору інтересів тих чи інших соціальних груп. **Об'єктом масово-комунікаційної діяльності є масова свідомість**, що являє собою прошарок свідомості суспільства, в якому функціонують знання, перетворені у переконання, традиції тощо, тобто свідомість, що безпосередньо включена у практичну діяльність. Масова свідомість не має можливості отримати повну та всебічну інформацію про предмет, що її цікавить, тому вона формується на основі тих фрагментарних знань, що випадково або цілеспрямовано виявилися залученими у її сферу. Стихійна зміна чи формування суспільної свідомості пов'язані зі змінами соціальних реалій, що так або інакше впливають на життєдіяльність. Крім того, формуванню суспільної свідомості також сприяє перенесення знань про те чи інше соціальне явище з рівня спеціалізованої свідомості на рівень практичної (масової). Це створює умови для маніпуляції масовою свідомістю.

В епоху інформаційно-комп'ютерних технологій головним інститутом з формування суспільної думки є **засоби масової комунікації**. В історичні періоди, що характеризувалися відсутністю розвиненої системи масових комунікацій, цю роль виконували різні моделі міфотворчої комунікації: чутки, плітки тощо. У Новий час у суспільстві з'явився засіб, що дозволяє ефективно впливати на стан масової свідомості, насамперед на суспільну думку – преса, а потім й електронні засоби масової комунікації. Особливо виділяється телебачення, оскільки має декілька інформаційних рядів (звуковий і відеоряд), помножених на зростаючу у декілька разів, порівняно з паперовими носіями, оперативність подачі інформації, що дозволяє вести репортажі безпосередньо під час події. Все це сприяє істотним трансформаціям масової свідомості, формуванню певних очікувань, пов'язаних з

масовою комунікацією та циркулюючою її каналами інформацією. Той факт, що люди отримують приблизно одні й ті самі новини у той самий час, сприяє глобалізації інформаційних процесів та уніфікації масової свідомості, що призводить до формування нових соціальних стереотипів та установок. Масова свідомість стає своєрідним «заручником» не тільки усіх процесів, що відбуваються у суспільстві, а й їх висвітлення у засобах масової комунікації.

Останніми десятиліттями активно розвивається такий засіб комунікації, як Інтернет, який деякі вчені відносять до засобу масової комунікації на підставі великих обсягів циркулюючої інформації, а також відносно великої участі масової аудиторії. **Інтернет як засіб масової комунікації** все більше впливає на формування світобачення суспільства, формує нові стереотипи суспільної свідомості, управляє масовою свідомістю, роблячи це на індивідуальному рівні. Відсутність комунікаційних бар'єрів, швидкість реакції співрозмовника (on-line спілкування), можливість не тільки «брати» інформацію, а й ділитися нею, самому обирати співрозмовника, відчуття вільного, не підвладного жодним нормам спілкування роблять Інтернет дійсно масовим засобом комунікації. В Інтернеті не створюється жодного знання, але він багаторазово збільшує можливості здійснення комунікацій.

Інтернет як засіб масової комунікації має багато переваг: це й численні форми зворотного зв'язку – гостьові книги, форуми, конференції, які дають читачу можливість брати участь у виробництві інформаційного продукту і «розмивають» межу між автором і читачем. Існують й інші переваги Інтернету як комунікативного середовища: Інтернет не нав'язує інформацію, а тільки пропонує її до добровільного сприйняття; розширює область уподобань людини, її світосприйняття; створює локальні співтовариства людей як альтернативу сірому безликому натовпу, вони самі організуються та керуються, змінюючи при цьому структуру суспільства; в Інтернеті людина завжди залишає вибір за собою. У подальшому Інтернет відіграватиме все більш значиму роль у формуванні соціальної свідомості нових поколінь світового співтовариства.

Водночас слід зазначити, що комунікації, здійснювані через Інтернет, не орієнтовані на інституціональні й групові норми, які спрямовують діяльність людей у їх не-мережевому житті. Більше того, Інтернет – середовище розвитку

віртуальних співтовариств, альтернативних реальному суспільству. Активність індивідів, що здійснюють комунікації через Інтернет, їхні сили та час, переорієнтовуються із взаємодій з реальними друзями, родичами, колегами, сусідами на комунікації свого віртуального Я з настільки ж віртуальними партнерами. Спілкування через Інтернет привабливо знеособленістю, а ще більше – можливістю конструювати і трансформувати свою віртуальну особистість. З одного боку, Інтернет дає волю ідентифікації: віртуальне ім'я, віртуальне тіло, віртуальний статус, віртуальна психіка, віртуальні звички, віртуальні переваги і віртуальні пороки, з іншого – втрата/відчуження реального тіла, статусу тощо. Інтернет стає засобом трансформації особистості як індивідуума, так і особистості як соціокультурного та історичного феномену. Такі атрибути особистості, як стабільна самоідентифікація, індивідуальний стиль виконання соціальних ролей (“творча індивідуальність”) активними користувачами Інтернет втрачаються, свідомо або не усвідомлено ними формується розмита або мінлива ідентичність.

Таким чином, Інтернет стає важливим засобом створення суспільства, в якому інформація і комунікації стають головним чинником зміни різних сфер суспільства. Функціонування сучасної інформаційно-комунікативної системи призводить до формування нових соціальних потреб та інтересів, трансформує соціальні інститути, всі сфери життєдіяльності людини.

Контрольні запитання та завдання

1. Що таке інформація? Які підходи до її визначення Ви знаєте?
2. Що таке знання? Чим воно відрізняється від інформації та даних?
3. Дайте визначення комунікації. Що таке масова комунікація?
4. Що таке інформаційний вибух? Назвіть причини зростання кількості інформації.
5. Чому сучасний тип суспільства доцільніше називати інформаційно-комунікаційним, ніж просто інформаційним?
6. Що таке інформатизація, комп'ютеризація, медіатизація та інтелектуалізація суспільства?
7. Якими чинниками визначається рівень інформатизації суспільства?

8. На якому етапі інформатизації знаходиться Україна?
9. Якими особливостями відрізняється Інтернет як засіб масової інформації?

Теми рефератів

1. Перспективи України стати інформаційним суспільством.
2. Роль знань в інформаційному суспільстві.
3. Інформаційна криза: причини виникнення та шляхи подолання.
4. Інтелектуалізація та комп'ютеризація: характеристика процесів.
5. Віртуалізація сучасного суспільства.

Перелік рекомендованої літератури

- Гор А. Земля на чаше весов. В поисках новой общей цели / П. Дракер // Новая постиндустриальная волна на западе; под ред. В.Л. Иноземцева. – М.: «Academia», 1999. – С. 557 – 571.
- Дракер П. Посткапиталистическое общество / П. Дракер // Новая постиндустриальная волна на западе; под ред. В.Л. Иноземцева. – М.: «Academia», 1999. – С. 67 – 100.
- Иванов Д.В. Виртуализация общества / Д.В. Иванов. – СПб.: Изд-во «Петербургское востоковедение», 2000. – 96 с.
- Иванов Д.В. Феномен компьютеризации как социологическая проблема / Д.В. Иванов // Проблемы теоретической социологии. – Вып.3. – СПб.: Издательство Санкт-Петербургского университета, 2000.
- Мальковская И.А. Профиль информационно-коммуникативного общества (обзор зарубежных теорий) / И.А. Мальковская // Социологические исследования. – №2. – 2007.
- Мелюхин И.С. Информационное общество: истоки, проблемы, тенденции развития / И.С. Мелюхин. – М.: Изд-во МГУ. – 1999. – 208 с.
- Науменко Т.В. Социология массовой коммуникации / Т.В. Науменко; учебное пособие. – СПб.: Питер, 2005. – 288 с.

- Пильцер П. Безграничное богатство. Теория и практика «экономической алхимии» / П. Пильцер // Новая постиндустриальная волна на западе; под ред. В.Л. Иноземцева. – М.: «Academia», 1999. – С. 401 – 428.
- Шарков Ф.И. Основы теории коммуникации: учебник для вузов / Ф.И. Шарков. – М.: ИД «Социальные отношения», 2004. – 245 с.

ФЕНОМЕН ІНФОРМАЦІЙНОЇ ЕКОНОМІКИ

1. Поняття інформаційної економіки. Інформація як фактор виробництва.
2. Сутність інформаційного ресурсу.
3. Інформація як товар. Інформаційна теорія вартості.
4. Трансформація праці та зайнятості в інформаційному суспільстві.

Поняття інформаційної економіки. Інформація як фактор виробництва

Інформаційна економіка – це економіка, у якій більша частина валового внутрішнього продукту забезпечується діяльністю з виробництва, обробки, зберігання та розповсюдження інформації та знань. Це означає, що в економіці відбувається зміна структури зайнятості на користь інформаційних послуг, а інформаційний ресурс стає основним чинником розвитку економічної сфери суспільства.

Методологічною основою аналізу трансформації структури суспільного виробництва, що почалася в післявоєнний період, є запропонована в 1940-х роках **К. Кларком** *трисекторна модель*, відповідно до якої народне господарство поділяється на три сектори. До **першого** сектора належать добувні галузі та сільське господарство, до **другого** – галузі обробної промисловості та будівництво, а до **третього** – виробничі та особисті послуги. У період після другої світової війни економіка розвинених країн, і передусім США, характеризувалася відносно рівномірним розподілом зайнятих у цих трьох секторах, проте вже у перше післявоєнне десятиліття почалось різке зростання зайнятості у сфері виробництва послуг та інформації. Це відбувалося як за рахунок того, що в усіх без винятку галузях збільшилась кількість «білих комірців» – кваліфікованих працівників, безпосередньо не пов'язаних з фізичною працею, так і внаслідок

розширення самої сфери послуг, чисельність працівників якої в ці роки перевищила 50% загальної чисельності зайнятих у народному господарстві. Саме це стало причиною того, що постіндустріальне суспільство ототожнюється із суспільством послуг.

Необхідно зазначити, що послуги постіндустріального (а потім і інформаційного) суспільства істотно відрізняються від попередніх видів послуг: якщо в доіндустріальному суспільстві переважали домашні або особисті послуги, то в індустріальному акцент змістився у бік послуг, які відігравали допоміжну роль у виробництві, а також фінансових послуг. У постіндустріальному ж суспільстві, що зберігає усі раніше існуючі види послуг, з'являються якісно нові їхні типи, які почали швидко домінувати в структурі професійної діяльності. У нинішніх умовах, як ніколи раніше, справедливі слова Д. Белла, який, говорячи про третинний сектор, відзначав: слово “послуга” не повинне викликати оманливих образів швидко приготовленої їжі та низькооплачуваних працівників; основними є фінансові, професійні та конструкторські послуги, охорона здоров'я, освіта й соціальна сфера, й лише на останньому місці цієї шкали стоять побутові послуги. Виходячи із цього, прихильники теорії постіндустріалізму доповнили висунуту у 1940-ті роки К. Кларком трисекторну модель суспільного виробництва ще двома секторами: **четвертим** (quaternary), що включає в себе торгівлю, фінансові послуги, страхування й операції з нерухомістю, та **п'ятим** (quinary), до якого віднесені охорона здоров'я, освіта, наукові дослідження, індустрія відпочинку та сфера державного управління. Коли дослідники говорять про постіндустріальне суспільство як про соціум, що заснований на виробництві й споживанні послуг, вони мають на увазі саме ці сектори.

Починаючи з 1970-х років, у період бурхливого розвитку галузей, пов'язаних з виробництвом знань, все частіше як самостійний став виділятися **«інформаційний сектор»**, який пропонує послуги комунікації та зв'язку, виробництво інформаційних технологій і програмного забезпечення, а також послуги різних галузей освіти. Його значення деякі економісти вважають настільки значним, що останнім часом в аналізі структури народного господарства

все частіше пропонується відійти від традиційних підходів і виділяти в суспільному виробництві галузі, що поставляють на ринок продукцію зі значною складовою знання (knowledge goods), товари широкого вжитку (consumption goods) і послуги (services). Слід зазначити, що сьогодні все тісніше відбувається зрощення промисловості та сфери послуг – промислові товари виробляють за індивідуальним замовленням.

Мануель Кастельс називає сучасну економіку *інформаційною* та *глобальною*. *Інформаційною* – тому що продуктивність і конкурентоспроможність факторів або агентів у цій економіці (чи це фірма, регіон або нація) залежать насамперед від їхньої здатності генерувати, обробляти й ефективно використовувати інформацію, засновану на знаннях. *Глобальною* – тому що основні види економічної діяльності, такі, як виробництво, споживання та циркуляція товарів і послуг, а також їх складові (капітал, праця, сировина, управління, інформація, технологія, ринки) організуються в глобальному масштабі, безпосередньо або з використанням розгалуженої мережі, що пов'язує економічних агентів. І, нарешті, *інформаційною і глобальною* – тому що в нових історичних умовах досягнення певного рівня продуктивності та існування конкуренції можливо лише усередині глобальної взаємозалежної мережі.

Матеріальною базою нової економіки є, на думку Кастельса, поява в останній чверті ХХ століття глобальної мережі як результату революції в області інформаційних технологій. Причому *принципова відмінність* інформаційно-технологічної революції порівняно з її історичними попередниками полягає у тому, що попередні технологічні революції надовго залишались на обмеженій території, а нові інформаційні технології майже миттєво охоплюють простір усієї планети. При цьому в світі існують великі регіони, не включені у сучасну технологічну систему (джерело нерівності у сучасному світі), що стає перешкодою для повної глобалізації. Враховуючи той факт, що лідируючі галузі утворюють сектори глобальної економіки (фінанси, телекомунікації, СМІ тощо), у цілому сучасну інформаційну економіку можна назвати глобальною: це економіка, здатна працювати як єдина система в режимі реального часу в масштабі всієї планети. Капіталістичний спосіб виробництва невпинно розвивався, намагаючись перебороти межі часу й простору, але тільки наприкінці ХХ ст., на думку

Кастельса, світова економіка змогла стати по-справжньому глобальною на основі нової інфраструктури, заснованої на інформаційних і комунікаційних технологіях. Глобальність, присутня в усіх основних процесах і елементах економічної системи, вперше в історії управління капіталом здійснюється безупинно на глобальних фінансових ринках, що працюють у режимі реального часу: щосекунди в електронному режимі по всьому світу здійснюються угоди на мільярди доларів.

Виходячи з того, що сучасна економіка є інформаційною та глобальною, слід розглянути основні характеристики **інформації та знань як факторів виробництва**. Інформація та знання, що розуміються не як субстанція, втілена у виробничих процесах або в засобах виробництва, а як безпосередня продуктивна сила, виявляються найважливішим чинником сучасного господарства (нагадаємо, що існують три основні фактори виробництва – земля, праця, капітал, іноді до них додають підприємницький хист як четвертий чинник). Галузі, що виробляють знання та належать до «четвертого» або «п'ятого» секторів економіки, стають нині первинними («*primate*», користуючись термінологією М. Пората) секторами, які постачають господарство найбільш істотним і важливим ресурсом. **Основними ресурсами суспільства стають знання й інформація, які відіграють все більш значну роль в економіці, заміщуючи значною мірою багатство, землю, працю й капітал.** Інформацію називають **лімітуючим** (обмежуючим) **фактором**. Як відомо, головною сферою економічної діяльності в інформаційному суспільстві є виробництво інформації.

Унікальність інформації як виробничого фактора обумовлена закладеною у ній дихотомією поширеності й рідкості, невичерпності й скінченності. Жодне із раніше відомих умов виробництва не відрізнялося подібним поєднанням відповідних властивостей і характеристик. Хоча інформація, створювана в умовах товарного господарства, може виступати об'єктом власності й обміну, залишаються широкі можливості для поширення інформації, на основі якої генеруються нові знання; при цьому саме право власності на інформацію не тільки не суперечить можливості її максимального поширення, але передбачає таку.

Таким чином, **інформаційна економіка** – це економіка, в якій промисловість за показниками зайнятості та своєї частки в національному продукті поступається першим місцем сфері послуг, а сфера послуг – стає переважно сферою отримання, обробки та використання інформації.

Сутність інформаційного ресурсу

В сучасній економіці інформацію розуміють передусім як **інформаційний ресурс**, який відрізняється від фінансових, природних, трудових, технічних та інших ресурсів. Інформація і знання набувають великої цінності в умовах „кіберпросторової економіки”, вони зменшують потребу в сировині, праці, часі, просторі, капіталі та інших ресурсах. Причому, якщо земля, праця, сировина і, можливо, навіть капітал можуть розглядатися як обмежені ресурси, то знання фактично невичерпні (але у той самий момент є найбільш цінним ресурсом – економіка знань). Як зазначає П. Дракер, знання стало одним з видів ресурсів, однією з споживацьких послуг. В усі часи знання було приватним товаром. Тепер практично в один момент воно перетворилося у товар суспільний. Знання, втілені у технології, визначають насамперед технологічний рівень того чи іншого виробництва (чи держави на міжнародному ринку).

Інформація як певний ресурс розвитку суспільства характеризується *незнищенністю* в процесі споживання (використання), її можна використовувати *необмежену кількість разів* і факт продажу інформації не виключає реалізацію цієї ж інформації ще раз. Інформація має *іншу структуру собівартості*, ніж матеріальні ресурси, до того ж, *вартість інформації не залежить безпосередньо від її сукупного обсягу*.

Поняття «інформаційний ресурс» логічно пов'язане з поняттям **«інтелектуальний капітал»**. Інтелектуальний капітал, вважає Майкл Мелоун, є сумою людського та структурного капіталу. **Людський капітал** – це сукупність знань, практичних навичок і творчих здібностей службовців компанії, а також моральні цінності компанії та культура праці. Людський капітал не може бути власністю компанії. Найважливішими формами у відтворенні людського капіталу, вкладень у людину економісти вважають освіту, підвищення кваліфікації, медичне

обслуговування, народження дітей та догляд за ними тощо. Під впливом інформаційних технологій та інформаційних потреб суспільства змінюється уявлення про висококваліфікованих працівників інтелектуальної праці, для яких головне – знання і творчі здібності. Найважливішою характеристикою спеціаліста стає обсяг засвоєної ним необхідної інформації (знання), а навчання тепер є невід’ємною частиною виробництва і триває протягом всього життя, адже інноваційна природа інформаційної економіки диктує принцип «Зроби сам так, щоб твоя продукція застаріла»⁷.

На відміну від концепції людського капіталу, яка ґрунтується виключно на ринкових механізмах та економічній ефективності освіти, формується концепція *людського потенціалу*. Згідно з цією концепцією, розвиток людини є одним з найважливіших результатів економічної діяльності, який водночас є її умовою.

Під *структурним капіталом* розуміють все те, що дозволяє робітникам компанії реалізувати свій потенціал – технічне та програмне забезпечення, організаційна структура, патенти, торгові марки (те, що залишається в офісі після того, як працівники пішли додому). Структурний капітал також включає у себе стосунки, які склалися між компанією та її клієнтами. На відміну від людського капіталу, структурний може бути власністю компанії, а отже об’єктом купівлі-продажу.

Інформація як товар. Інформаційна теорія вартості

Інформація є головним предметом купівлі-продажу в інформаційному суспільстві, і на відміну від матеріальних товарів, **має певні особливості**:

1. *Складність однозначної фіксації споживача*. Як правило, інформація випромінюється *urbi et orbi* (місту й світу, як говорили у давньому Римі), її виробникові заздалегідь невідомо, хто користуватиметься інформацією (хоча є й закриті, спрямовані окремому одержувачу потоки інформації).

2. *Неможливість однозначної вартісної оцінки інформації*. Зазвичай на ринку інформації виходять зі здорового глузду: товар коштує стільки, скільки за

⁷ Сьогодні це один з девізів Компанії «Майкрософт». Продукція однаково застаріє, от лише головну роль у цьому відіграють конкуренти.

нього платять (хоча деякі питання регулює законодавство з охорони інтелектуальної власності).

3. *Невизначеність корисності і вартості інформації*, хоча така риса властива й іншим товарам, наприклад, антикваріату, вартість якого допомагає визначити аукціон.

4. *Інший механізм старіння інформації* порівняно зі старінням матеріальних споживчих благ і з моральним зношенням основних фондів. Інформація не зношується, але вартість її з часом зменшується, хоча для істориків та шанувальників старовини саме стара інформація може мати зростаючу з часом цінність.

Важливою проблемою сучасної економічної теорії є розробка **інформаційної теорії вартості**. Основою цієї концепції є твердження, що знання та засоби їх практичного застосування заміщують працю як джерела додаткової вартості (трудова теорія вартості), оскільки виробництво, розподіл та споживання інформації розглядаються переважно як сфера економічної діяльності. На користь інформаційної теорії вартості свідчить той факт, що вартість не визначається більше собівартістю продукції чи послуги (у тому числі інформаційної). Суттєву роль у вартості починають відігравати «соціальний статус» виробника, імідж товару, репутація марки товару тощо. Особливого значення набуває інформація про товар, враження від його купівлі, а не тільки властивості самого товару.

Однією з інтерпретацій інформаційної теорії вартості є **концепція суб'єктивної вартості Т. Сакаїя**, викладена ним у роботі «Вартість, що створюється знанням, або Історія майбутнього». До знання в даному випадку належать як знання, що вкладені у розробку товару, так і знання про цей товар, репутацію фірми, інформацію про якість товару. Ціна на товар у контексті цієї концепції піддається різким та непрогнозованим коливанням, оскільки залежить від суб'єктивної думки споживачів, яка може у сучасному суспільстві значно змінюватись. Сакаїя вважає, що розробка універсальної теорії вартості неможлива. Стягнені виробником податки не мають прямого стосунку до вартості створеного знанням продукту, в цьому і є фундаментальна відмінність створених знанням цінностей від матеріальних товарів і послуг, до яких може бути застосована теорія суспільної корисності Вальраса.

Одним із варіантів визначення вартості є уявлення споживача про «належну» ціну, відчуття якої формується під впливом певних факторів. Такими чинниками можуть також виступати **реклама, відгуки в засобах масової інформації, престиж тієї або іншої продукції** серед тих, хто формує суспільну думку. Отже, одним з найважливіших факторів визначення вартості виступають **витрати вибору** – витрати, пов'язані з прийняттям рішень (decision-making cost). До витрат вибору також належить оцінка людиною свого фінансового становища та можливостей придбання певної речі. В умовах бідності, коли споживач не має у своєму розпорядженні великого вибору, витрати прийняття рішення виявляються незначними порівняно з фінансовими витратами. У такий спосіб можна пояснити той факт, що економісти донедавна не приділяли даному моменту значної уваги. На думку Сакаїї, значення витрат, пов'язаних із вибором, виявляє тенденцію до зростання.

Таким чином, у суспільстві, що ґрунтується на вартості, створеній знанням, ціна продукту і обсяг його продажу значно збільшуються у випадку, якщо під час маркетингу споживачеві вдасться нав'язати думку про те, що цей продукт є результатом нових технологій, має унікальні функції, відповідає потребам людей з тонким смаком, нарешті, являє собою останній елемент моди. Ціна може виявитися в декілька разів вище обсягу витрачених на виробництво даного блага коштів, і різниця формуватиметься за **рахунок очікувань споживача**.

Трансформація праці та зайнятості в інформаційному суспільстві

Трансформація характеру і змісту праці

Збільшення питомої ваги в економіці сфери послуг та виробництва інформації, заміна фізичних переміщень інформаційними зв'язками, зменшення частки малокваліфікованої праці стали основними причинами трансформації характеру та змісту праці. Найбільш характерними рисами такої трансформації є:

- **«інтелектуалізація» праці** – зростання питомої ваги переважно висококваліфікованої розумової праці, для якої потрібно більше теоретичних знань, умінь, навичок;
- **індивідуалізація праці**, що виражається, з одного боку, у більшій самостійності (іноді ізольованості) працівника, більшій свободі (у виборі роду занять, графіка роботи тощо), з іншого боку – передбачає й особисту відповідальність за прийняття рішень. Поряд з індивідуалізацією, праця водночас усе більш пронизується комунікаціями, вона неможлива без постійного зв'язку працівника з іншими людьми. При цьому поступового відбувається розмивання великопромислового робітничого класу і виникає **нова концентрація праці** – у віртуальному просторі, у просторі комунікацій;
- **спеціалізація праці**, поряд із якою спостерігається процес зростання питомої ваги **працівників широкого профілю**. Впровадження інформаційних технологій призводить до реструктурування старих і утворення нових професійних груп – творців інформаційних засобів і технологій, інформаційного продукту й різноманітних груп обслуговуючого персоналу. Крім того, «тривалість життя» нових професій постійно скорочується, що висуває більші вимоги до здатності людини навчатися, адаптуватися до умов, що змінюються, і нового характеру праці;
- **збільшення творчої складової праці**, що пояснюється автоматизацією та комп'ютеризацією багатьох рутинних операцій, які раніше виконувала людина. Творча активність стає «невід'ємною необхідністю» на усіх рівнях управління та виконання робіт.

Новітні форми організації праці

Під **організацією праці** розуміють характер здійснення взаємодії людини з речовими елементами виробництва (інструментами, устаткуванням) і взаємодії людей між собою в процесі трудового процесу.

Для **індустріального суспільства була характерна тейлористсько-фордистська система організації праці**, основу якої становить жорсткий поділ праці на творчо-організаторську і виконавчу, орієнтація на матеріальне

стимулювання, жорсткий авторитарний стиль управління, а також вертикальна ієрархічна структура організації. Основою індустріального типу управління є уявлення про робітника як людину, яка є споконвічно безініціативною, ледачою, апатичною стосовно цілей організації і не налаштована брати на себе відповідальність за успіх загальної справи, тому **основним засобом управління був контроль.**

В інформаційному суспільстві превалює уявлення про людину як таку, що прагне до успіху, дорожить своєю репутацією фахівця, члена групи, колективу, прямо зацікавлена у просуванні по службі і у більш повній самореалізації, має заряд честолюбства. При такому розумінні природи людини змінюється погляд керівника на підлеглого й на функції самого керівника, **акцент переноситься на заохочення самостійності працівника**, що виражається у появі нових організаційних форм бізнесу, серед яких найбільш важливими є **креативна корпорація, мережева організація, горизонтальна корпорація, віртуальна організація, організація, що самостійно навчається.**

Креативна корпорація характеризується організацією діяльності не на основі наказів керівника, рішення більшості, а на підґрунті внутрішньої погодженості орієнтирів і прагнень співробітників. Розвиток подібних структур потребує партнерства творчих особистостей, а не відносин управління й підпорядкування. Конкурентоспроможними стають гнучкі корпорації, здатні вчасно й адекватно реагувати на зміни зовнішнього середовища та ефективно обмінюватися інформацією між підрозділами – такі форми організації Е. Тоффлер ще у 1972 році назвав «адаптивними корпораціями».

Модель **«мережевої організації»** описав Мануель Кастельс. Це організаційна форма, що утворюється навколо бізнес-проектів, які об'єднують в одну мережеву структуру різноманітних підрозділів різних фірм на період роботи над певним бізнес-проектом. Мережеве підприємство – це не мережа підприємств та не внутрішньофірмова мережева організація, **це різновид організаційної системи, що орієнтується на конкретні бізнес-проекти**, які реалізуються за допомогою мереж різного складу та походження. У той час, як фірма продовжує залишатися організаційною одиницею, що асоціюється з накопиченням капіталу, правами власності (у більшості випадків) та стратегічним управлінням, практика

ділових відносин реалізується за допомогою мереж ad hoc (це мережа, побудована для даного конкретного випадку). Для таких мереж властивими є гнучкість та здатність адаптуватися, що необхідно для світової економіки, яка зазнає тиску з боку технічних інновацій і попиту, який швидко змінюється.

Горизонтальна корпорація характеризується такими головними особливостями: організацією, що формується навколо процесу, а не завдання; плоскою ієрархією; командним менеджментом; виміром результатів за задоволеністю покупця; винагородою, заснованою на результатах роботи команди; максимізацією контактів з постачальниками й покупцями; інформуванням, навчанням і перепідготовкою співробітників на всіх рівнях. Вирішальний чинник у конкурентоспроможності таких фірм – інформація, що надходить у конкретний час із конкретного місця завдяки інформаційним технологіям, що дозволяють такій гнучкій, адаптивній моделі ефективно працювати. Виходячи із сучасних умов ведення бізнесу, на думку М. Кастельса, горизонтальна мережева організація є найкращою формою організації підприємства та майбутнім інформаційної економіки.

Віртуальну організацію можна визначити як тимчасову коопераційну мережу підприємств (організацій, окремих колективів чи людей), які володіють ключовими компетенціями для найкращого виконання ринкового замовлення, що базується на єдиній інформаційній системі. **Ключовою перевагою віртуальної форми організації** є можливість обирати та використовувати найкращі ресурси, знання та здібності із найменшими витратами часу. Із цієї характеристики та самої мережевої організації випливають такі конкурентні переваги віртуальних підприємств: швидкість виконання ринкового замовлення; можливість зниження сукупних витрат; можливість більш повного задоволення потреб замовника; можливість гнучкої адаптації до змін навколишнього середовища; можливість знизити бар'єри виходу на ринок.

Діяльність віртуальної організації будується за тими самими законами, що і звичайної, розходження тільки в технологіях, які являють нові можливості і водночас накладають обмеження на діяльність людей в організації. Можна відзначити, що інформаційні технології не створюють бар'єрів або перешкод для комунікації та координації спільних дій працівників віртуальної організації, у той

час як управлінська взаємодія зазнає значних змін через зниження частки особистої взаємодії менеджера і працівника. Тому виникає **проблема мотивації робітників**, яка відрізняється від системи мотивації у традиційній організації. *По-перше*, сама робота on-line є дещо іншою, для її виконання більшою мірою необхідний прояв таких якостей людської діяльності, як наполегливість, старання, сумлінність, натхнення тощо. *По-друге*, те, що стимулює працівників на досягнення кращих результатів у великих організаціях – статус або кар'єрне зростання – знижує свою мотивуючу силу, оскільки організаційні структури стають більш «плоскими», а відносини в організації скоріше партнерськими, ніж командними. *По-третє*, відсутність соціального оточення під час виконання роботи знижуватиме мотивацію працівника, пов'язану з потребами співучасті і визнання, тому необхідно приділяти увагу навчанню й розвитку професійних якостей працівників, що більше сприятиме їхньому горизонтальному просуванню. При цьому вкрай необхідно зберегти керованість організації, забезпечивши спрямованість управлінської взаємодії й координацію.

Організація, що самостійно навчається – це організація, яка у процесі основної діяльності не тільки вирішує завдання, які виникають, але й навчається завдяки вирішенню цих завдань. Персонал такої організації системно мислить, володіє унікальною майстерністю постійного удосконалення, діє згідно з обставинами, працює у групах та знає стратегію розвитку підприємства. Слід зазначити також використання такої організаційної форми, як співтовариство практиків, що дозволяє здійснювати *обмін неявним знанням* (це відбувається завдяки запровадженню таких форм навчання, як наставництво, коучінг, делегування повноважень та навчання дією). **Навчання дією** – найкращий засіб навчання персоналу без відриву від виробництва, для ефективного вирішення найбільш важливих організаційних задач і створення культури та середовища неформального постійного організаційного навчання, що сприяє розвитку ініціативи та мотивації співробітників.

Трансформація робочої сили і зміна структури зайнятості

Для інформаційної економіки потрібні високоосвічені ініціативні працівники, здатні перепрограмувати себе в тому, що стосується майстерності,

знань та способу мислення, згідно з постійно мінливими вимогами ділового середовища, що розвивається. **Робоча сила, що самостійно програмується**, (М. Кастельс) потребує відповідного типу освіти, на основі якої накопичений працівником запас знань та інформації може розширюватися і змінюватися впродовж всього трудового життя.

Під час переходу до інформаційного суспільства, на думку багатьох дослідників, скорочується кількість працівників місць, пов'язаних із фізичною працею та збільшується кількість робітників інтелектуальної сфери, які стають більш самостійними, творчими та мають хист до навчання й творчості. Таких працівників часто називають «**вільними фахівцями**», які постійно змінюють місце роботи, надають вузько спеціалізовані послуги та прагнуть постійно накопичувати досвід роботи для підвищення оплати їх праці. Але при цьому відповідальність за своє благополуччя повністю лежить на працівникові: тільки для небагатьох кар'єра «вільного фахівця» – це нагода працювати вдома над різноманітними проектами, і що головне, – в своє задоволення. Однак для інших кар'єра «вільного фахівця» – це працевлаштування на декількох низькооплачуваних роботах, самостійний пошук технічного облаштування робочого місця, залучення власних інтелектуальних і матеріальних ресурсів тощо. До того ж, часто це обмежені контракти, неоплачувані перерви в роботі, неоплачувані відпустки та лікарняні.

Теоретики інформаційного суспільства активно обговорюють проблему співвідношення автоматизованих процесів і тих процесів, в яких людська праця залишиться необхідною і навіть збільшиться. Дослідники виділяють п'ять сфер такої діяльності. **Творча праця**, що охоплює діяльність, починаючи від науково-дослідницької праці й закінчуючи дизайном модного одягу. **Організаційна праця** – менеджмент, організаційні та інші адміністративні завдання (починаючи з охорони здоров'я та закінчуючи розвагами) залишиться прерогативою людей, а не комп'ютерів. **Соціальна праця** – робота радників з різноманітних питань та індивідуальних консультантів. **Обслуговуюча і технічна праця**, яка забезпечуватиме роботу техніки (представниками цього виду діяльності є сантехніки, інженери та системні адміністратори). **Дозвілля** – спорт, культурні заходи тощо.

«Індивідуалізація» поведінки споживачів та процесу виробництва

Створення і задоволення попиту споживачів – основне завдання та ключ до конкурентоспроможності фірми у новій інформаційній економіці (в літературі це часто називають орієнтацією на споживача). Як зазначає М. Кастельс, внаслідок культурних змін і різноманітності глобального попиту стає все важче задовольняти потреби ринку шляхом звернення до стандартизованого масового виробництва. З іншого боку, як і раніше, необхідно брати до уваги ефект масштабу, що спричиняє потребу у масовому виробництві як засобі, здатному забезпечити зниження побічних витрат на одиницю продукції. Оптиміальне співвідношення між виробництвом масовим та орієнтованим на споживача, на думку Кастельса, може бути забезпечене шляхом використання великомасштабної виробничої мережі, але з підгонкою кінцевого продукту (товару чи послуги) під конкретного споживача. Пристосовуючись до індивідуальних потреб клієнтів, індивідуалізованим стає виробництво, маркетинг і суспільство в цілому – кожному клієнтові свій продукт (ціни, години роботи, реклама тощо).

Важливим сектором сучасного інноваційного ринку є так звана **економіка вражень**, у якій відбувається задоволення потреб у гострих враженнях, цікавих подіях життя та відчуттях переваги над іншими людьми, своєї зверхності над ними. Економіка вражень формує кругозір, що визначається рамками світової культури. Завданням виробників стає пошук і задоволення саме тих потреб споживачів, які дозволяли б не тільки задовольняти їх матеріальні потреби, а й постачати їм нові враження, емоції. Саме враження є якісно новим та ще мало вивченим видом економічної пропозиції. Враження відрізняються від послуги тим, що коли людина купує послугу, вона купує певні дії, які виконуються від її імені, а коли людина купує враження, вона платить за незабутні хвилини свого життя, що підготовлені компанією (як у театральній п'єсі), тобто за власні почуття та емоції.

Враження завжди були ядром індустрії розваг. Особливо це стало помітним останніми десятиліттями, коли з'явилася безліч нових форм розваг, що пропонували сотні й тисячі небачених до того вражень. Прикладами таких нових форм є тематичний парк розваг Уолта Діснея, тематичні ресторани, кафе тощо (багато ресторанів знані не розважальними програмами та відомими спонсорами, а поєднанням вечері з комедією, мистецтвом, архітектурою тощо). Навіть

повсякденну діяльність можна перетворити у незабутні враження. Наприклад, на кожному рівні багатоярусної парковки поряд з аеропортом О'Хара у Чикаго грає своя мелодія, а стіни прикрашені емблемами місцевих спортивних команд. Як зауважив один з жителів Чикаго, ви ніколи не забудете, де поставили свою машину. Одним словом, компанії пропонують враження тоді, коли вони залучають у дійство, що розвертається, покупців на особистому рівні та прагнуть зробити цю подію незабутньою для них.

У книзі Д. Пайна та Д. Гілмора «Економіка вражень: робота – це театр, а кожен бізнес – сцена» (2005) автори намагаються з'ясувати, чому саме зараз зароджується економіка вражень? Вони вважають, що цьому сприяють нові технології, які роблять можливою безліч нових вражень, гостра ринкова конкуренція, що змушує компанії постійно шукати нові шляхи приваблення покупців, еволюція споживацької цінності – від сировини до товарів, потім до послуг і, нарешті, до вражень. Прикладом такої еволюції є напис на плакаті, який Ребекка Пайн подарувала своєму батькові на день народження, “найкращі речі на світі – не речі”, тобто найбільше запам'ятовується не якась матеріальна річ, а почуття пов'язані з нею.

У вражень, на відміну від послуг, є деякі відмінності:

- сировина рівноцінна, товари матеріальні, послуги нематеріальні, а враження незабутні. Не зважаючи на те, що праця постановників вражень недовговічна, отримане враження залишається у пам'яті назавжди;
- враження безкінечні, тобто поріг насиченості ними дуже високий;
- вартість вражень значно перевищує вартість послуги, причиною чого є відсутність у цій сфері автоматизації, яка здешевила більшість послуг;
- враження часто пов'язані з якимось товаром (рекламуються найчастіше не самі товари, а враження від їх використання й навіть від самого процесу вибору): виробники автомобілів створюють для клієнтів нові водійські враження під час водіння тієї чи іншої марки машини, виробники одягу говорять про враження під час носіння та чистки одягу тощо;
- враженням може бути сам процес купівлі товару, якщо він перетворений у надзвичайне дійство, що саме по собі приносить задоволення.

Водночас, Д. Пайн та Д. Гілмор вважають, що враження теж потроху знецінюються, поступаючись місцем новому виду економічної пропозиції – трансформації. Суспільство вже виступає не як режисер вражень, а як куратор трансформації, *головною метою якого є перетворення самого клієнта*. Трансформації змінюють сутність покупця (споживача чи компанії), яких називають претендентами – вони претендують на те, щоб стати іншими. Пропозицією стають самі покупці (клієнти). Покупці трансформації повинні отримати допомогу чи настанову на шляху до своєї мети, а сама трансформація має спричинити очікуваний ефект. Справедливо й те, що ніхто не може двічі пережити одну й ту саму трансформацію – на час другої спроби вона буде вже зовсім іншою людиною. Даний сегмент економіки вже сьогодні досить суттєво зростає, він торкається сфери освіти, охорони здоров'я, психології, коучінгу, релігії, консалтингу, фітнесу, біотехнології тощо. Економіка трансформацій – це перехід на новий рівень задоволення людських потреб, про які нам наразі мало що відомо, але ті, хто зрозуміють нові трансформації, отримують величезні конкурентні переваги у сучасній економіці.

Контрольні запитання та завдання

1. Що таке інформаційна економіка?
2. Яку роль відіграють знання у сучасній економіці? Що таке трисекторна та п'ятисекторна модель економіки?
3. Опишіть концепцію інформаційної економіки М. Кастельса. Яку роль у ній відіграє глобалізація економіки?
4. Розкрийте сутність інформаційного ресурсу. Що таке людський капітал і які підходи до його визначення Ви знаєте?
5. Які характеристики має інформація як товар? Як визначається вартість інформації?
6. Які зміни у характері праці відбуваються під впливом інформатизації суспільства? Що таке індивідуалізація праці?
7. Чим зумовлена трансформація організації праці в інформаційному суспільстві?
8. Опишіть модель мережевої організації. Які її різновиди Ви знаєте?

9. Чим зумовлена зміна структури зайнятості у сучасному суспільстві? Які види праці ніколи не стануть автоматизованими?
10. У чому виявляється зміна поведінки споживачів у сучасному суспільстві?
11. Що таке економіка вражень та економіка трансформацій?
12. Що таке робоча сила, яка самостійно програмується? Чому гнучкість стає більш важливою, ніж кваліфікація?

Теми рефератів

1. Мережева економіка на практиці: проблеми становлення і розвитку.
2. Розвиток альтернативних видів зайнятості. Самостійна зайнятість.
3. Інформація та знання у сучасній економіці.
4. «Кінець праці»: міф чи реальність?
5. Розвиток економіки вражень та економіки трансформацій.
6. Творча праця, індивідуалізація та гнучкість у сучасній інформаційній економіці.
7. Організація, що навчається: основні принципи та проблеми реалізації.
8. Модель мережевої організації у глобалізованому світі.
9. Інтелектуальний потенціал України.
10. Перспектива електронного бізнесу в Україні.

Перелік рекомендованої літератури

- Иноземцев В.Л. За пределами экономического общества / В.Л. Иноземцев. – М.: Academia, 1998. – 639 с.
- Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс; пер. с англ. – М.: ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
- Кондо Й. Мотивация персонала. Ключевой фактор менеджмента / Й. Кондо; пер. с англ. В.П. Марковой. – Нижний Новгород: центр «Приоритет», 2007. – 206 с.
- Малоун Т. Новые способы организации труда / Т. Малоун. – М.: «Олимп-Бизнес», 2006. – 272 с.

- Нордстрем К. Бизнес в стиле фанк навсегда: Капитализм в удовольствие: пер с англ. / К. Нордстрем, Й. Риддестрале. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2008. – 328 с.
- Пайн Б. Джозеф. Экономика впечатлений: работа – это театр, а каждый бизнес – сцена: пер. с англ. / Б. Джозеф Пайн, Джеймс Х. Гилмор. – М.: Издательский дом Вильямс, 2005. – 304 с.
- Сакайя Т. Стоимость, создаваемая знанием, или История будущего / Т. Сакайя // Новая постиндустриальная волна на Западе: антология; под ред. В.Л. Иноземцева. – М.: Academia, 1999. – С. 337 – 371.
- Сенге П. Новая задача лидера: построение обучающейся организации: пер. с англ. / П. Сенге // Стратегический процесс. – СПб., 2001. – С. 404 – 416.
- Тоффлер О. Адаптивная корпорация / О. Тоффлер // Новая постиндустриальная волна на западе: антология; под ред. В.Л. Иноземцева. – М.: Academia, 1999. – С. 448 – 462.
- Шевчук А.В. О будущем труда и будущем без труда (футурологические дискуссии) / А.В. Шевчук // Экономическая социология. – 2005. – Т.6. – №3. – С. 11 – 24.
- Шевчук А.В. Самозанятость в информационной экономике: основные понятия и типы / А.В. Шевчук // Экономическая социология. – Т. 9. – № 1., Январь 2008. – С. 51 – 63.
- Эдвинссон Л. Интеллектуальный капитал. Определение истинной стоимости компании / Л. Эдвинссон, М. Мэлоун // Новая постиндустриальная волна на Западе: антология; под ред. В.Л. Иноземцева. – М.: Academia, 1999. – С. 429 – 447.

СОЦІАЛЬНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

1. Особливості соціальної стратифікації та соціальної мобільності в інформаційному суспільстві.
2. Інформаційна нерівність: визначення, причини та шляхи подолання.
3. Мережеві співтовариства: особливості їх формування та функціонування.
4. Урбанізація та деурбанізація в постіндустріальному суспільстві.

Особливості соціальної стратифікації та соціальної мобільності в інформаційному суспільстві

Суспільство як соціальна система є внутрішньо структурованим утворенням, що має усталені зв'язки та відношення між представниками соціальних спільнот. Системоутворюючі ознаки, що об'єднують людей у певні соціальні спільноти, різноманітні – професійні, вікові, статеві, національні, територіальні; спільний інтерес чи спільна справа, уклад життя, соціальні ролі, які виконують окремі соціальні групи тощо. Соціальні відмінності між людьми визначають **соціальну структуру суспільства**, в якій виокремлюються малі, середні та великі соціальні групи.

Основним суб'єктом соціального розвитку є великі соціальні групи. Серед них особлива роль належить класам. До середини ХХ ст. поняття «клас» було одним з центральних у дослідженнях соціальної структури суспільства. **Класи**, з точки зору марксизму, – це великі соціальні групи, які відрізняються своїм місцем у системі виробництва, ставленням до засобів виробництва, роллю в суспільній організації праці, способом одержання і часткою прибутку суспільного багатства. Нині поняття «клас» дедалі рідше використовується для характеристики соціальної структури суспільства, поступаючись місцем поняттю «страта», що лежить в основі концепції соціальної стратифікації та соціальної мобільності.

Прихильники **теорії соціальної стратифікації та соціальної мобільності** (П. Сорокін, Т. Парсонс, С. Ліпсет та ін.) стверджують, що у сучасному суспільстві **власність втратила провідне значення у формуванні соціальної структури**. Мобільність економіки, зміна рівня освіти, стилю та способу життя веде до соціальної мобільності – зміни індивідом, соціальною групою місця в соціальній структурі суспільства.

Зміни соціальної тканини суспільства і соціальна структура змінюються під впливом різноманітних чинників, насамперед у системі виробництва. Інформаційно-комп'ютерна революція останньої третини ХХ ст. викликала **значні зміни в структурі виробничої сфери, сфери освіти та сфери споживання**, соціальна структура стала більш складною і рухливою.

Прихильники концепції постіндустріального (інформаційного) суспільства виходять з того, що соціальна організація в сучасному розвиненому суспільстві ґрунтується на тому, що в ньому **домінуючу роль** в усіх сферах відіграє **знання**. Так, **Даніел Белл**, один із теоретиків постіндустріального суспільства, перераховуючи фундаментальні ознаки цього суспільства, називає серед перших – **центральну роль теоретичної науки, створення нової інтелектуальної технології й зростання класу носіїв знання, класу інтелектуалів**. Це дає підставу вважати, що основною стратифікації інформаційного суспільства, що формується, стає знання та кваліфікація, а не відношення форм власності. Починаючи з середини 1980-х років, у розвинутих країнах світу спостерігається різке збільшення чисельності працівників, зайнятих у сфері обслуговування, культури, освіти, науки. Називаючи цей процес «**новою революцією в соціальній структурі суспільства**», Белл розглядав його як об'єктивний наслідок настання постіндустріального суспільства, основою якого є інформація і знання. Нові соціальні структури формуються, на його думку, із спеціалістів, які в свою чергу поділяються на три групи, що характеризують соціальний статус людини, який ґрунтується на знаннях – творча еліта вчених і високих професіоналів-адміністраторів, середній клас інженерів та професіоналів, молодший обслуговуючий персонал, техніки та асистенти (горизонтальний зріз). Вертикальний зріз характеризує сферу суспільної діяльності – економіка,

управління, інститути та університети, суспільні комплекси, торгівля, військова справа тощо.

Соціальна спільнота людей, що втілює в собі знання й інформацію про виробничі процеси й механізм суспільного прогресу в цілому, на думку теоретиків інформаційного суспільства, покликана стати панівним класом нового суспільства. Вплив **нової еліти** визначається, насамперед, її домінуючим положенням у відповідних соціальних ієрархіях, які так чи інакше причетні до управління інформаційними потоками – в бізнесі, армії, політичних інститутах, наукових установах (урядова бюрократія, професійні та академічні й технологічні експерти).

Відомий французький філософ і соціолог **Ален Турен** звертає увагу на те, що нова спільнота є не тільки домінуючим класом постіндустріального суспільства, але й суб'єктом придушення інших соціальних верств і груп. Ця соціальна спільнота, **що володіє унікальною інформацією й знаннями**, уміло маніпулює ними на трьох основних рівнях: національному, де діє урядова бюрократія; галузевому, представленому професіоналами й науковими експертами; і на рівні окремих організацій, що відповідає техноструктурі. Сьогодні існують достатні підстави, вважає він, для припущення, що суспільство, яке формується (зрештою, на початковому етапі) характеризуватиметься жорстко поляризованою класовою структурою, здатною викликати до життя протиріччя більш гострі, ніж ті, котрими супроводжувалися попередні шаблі суспільної еволюції. Це зумовлене, на його думку, **протиріччями, які об'єктивно мають місце в постіндустріальній соціальній структурі** – класу технократів-управлінців протистоять пригноблений клас виконавців і особливо відчужений клас, до якого він відносить представників застаріваючих професій, членів замкнутих регіональних співтовариств тощо; перехід же від індустріального суспільства до нового соціального порядку цілком може розглядатися в цьому аспекті як «перехід від суспільства експлуатації до суспільства відчуження»⁸.

⁸ Важливою обставиною є й те, що в сучасних умовах зіткнення інтересів підприємців і персоналу все частіше обумовлюється не суцільно матеріальними причинами, а проблемами, пов'язаними зі ступенем свободи працівників у прийнятті рішень і мірою їхньої автономності, що також серйозно відрізняє сучасних трудящих від традиційних пролетарів.

Це призводить до появи двох цілком оформлених полюсів **соціального протистояння**. З одного боку, це **вищий клас постіндустріального (інформаційного) суспільства**, представники якого відрізняються високим рівнем освіченості, є носіями постматеріалістичних цінностей, зайняті у високотехнологічних галузях господарства, мають у власності або вільно розпоряджаються необхідними їм умовами виробництва й при цьому або є керівниками промислових чи сервісних компаній, або займають високі пости в корпоративній або державній ієрархії. До них примикають *високооплачувані фахівці*, зайняті в інформаційній сфері, і також спонукувані постматеріальними мотивами. З іншого боку – **нижчий клас** нового суспільства, представники якого походять здебільшого із середовища робітничого класу або некваліфікованих іммігрантів, не відрізняються високою освіченістю й не розглядають освіту у значиму цінність, спонукувані переважно матеріальними мотивами, зайняті в масовому виробництві або примітивних галузях сфери послуг, а найчастіше є тимчасово або постійно безробітними. Кожна з цих спільнот не може сьогодні претендувати на те, щоб вважатися оформленим самостійним класом. Обидві вони однак виступають центрами соціального тяжіння для тих, кого традиційно вважали представниками середнього класу – опори індустріального суспільства.

Прогнози щодо формування безкласового суспільства, які робили деякі теоретики постіндустріального суспільства (зокрема Йонезі Масуда) на підґрунті того, що проблема власності на інформацію принципово відрізняється від власності на матеріальні засоби виробництва, є **передчасними**. Заміщення грошового капіталу інтелектуальним не змінило тієї обставини, що частина членів суспільства має дефіцитний виробничий ресурс, а інша – ні. Тому, хоча сучасний працівник краще освічений, натренований і має кращі навички, він усе ще не зайняв рівного положення зі своїм опонентом – наймачем.

Аналізуючи тенденції трансформації соціальної структури суспільства, деякі дослідники зазначають, що **пірамідальна соціально-економічна структура все більше поступатиметься місцем мережевоподібній (мозаїчній) структурі**, яка, на їх думку, повніше відповідає новій економіці знань, що ґрунтується на новітніх інформаційних технологіях. На думку Й. Масуди, нова соціальна система становитиме «поліцентровану» систему, яка функціонуватиме на принципах

взаємозв'язку, а не відповідно до монополізованої влади центру. Цей взаємозв'язок означає, що індивід і група об'єднані однією метою, що на місце егоїстичних інтересів прийде загальний інтерес, прагнення до спільної мети. Причому, ця мета не буде чимось зовнішнім для індивіда, оскільки вона збігається з його прагненням до самореалізації.

Класи та групи поступляться місцем індивіду як власнику та користувачу знанням, індивіду, яким керують керівники-технократи, вважає Д. Белл, визначаючи постіндустріальне суспільство як набір "ігор між людьми", царство індивідуалізованого соціального існування. Це дає привід соціологам вести мову про **послаблення соціальних зв'язків та про процес «атомізації» суспільства**. Так, німецький соціолог **У. Бек** вважає, що тепер суспільні проблеми – соціальна нерівність, бідність, безробіття, – мають безкласовий характер та проявляються як індивідуальні проблеми. Тому безробіття і злидні вражають не групу, не клас, не страту, а індивіда, який переживає їх як особистісну долю.

Індивідуалізація веде й до руйнування сімейних відносин. Тоффлер відзначає, зокрема, що Друга хвиля зруйнувала велику сім'ю, позбавила її трудових функцій, сімейні зв'язки ослабли. Велика сім'я розпалась, поступилася місцем «нуклеарній» сім'ї (чоловік, жінка, діти). На її формування вплинули різні чинники – насамперед відділення трудової діяльності від сімейної, народження ієрархічної структури влади, зміна ціннісних орієнтацій тощо.

В сучасному суспільстві, на думку теоретиків інформаційного суспільства, відбувається **трансформація сім'ї як соціального інституту** і малої групи, виникає множина моделей організації сім'ї, сімейного устрою, стилю життя. Економічна незалежність жінок, установка на власну самореалізацію, розгалужена система сервісних послуг, що значно полегшує побут, розвиток сучасних систем комунікації – це ті чинники, які суттєво впливають на особливості організації і функціонування сучасної сім'ї. О. Тоффлер, відзначає, що цивілізація Третьої хвилі примушуватиме кожного створювати єдиний існуючий тип сім'ї.

Слід відзначити, що на соціальну стратифікацію та соціальну мобільність безпосередньо впливають **процеси глобалізації**, основними наслідками яких у соціальному плані є, на думку відомого німецького соціолога **Зігмунда Баумана**, *глобальне багатство й локальна бідність*. Нове в сучасному світі полягає в тому,

що втрачається взаємозв'язок між бідністю й багатством, причому відбувається це, як вважає він, через глобалізацію, що розколює **населення планети на глобалізованих багатих**, які долають простір і час, і **локалізованих бідних**, які прив'язані до певного простору й змушені «вбивати» час, тому що не знають, що з ним робити. Цей процес **У. Бек** описує як «глокалізацію» (глобалізація й локалізація), що являє собою насамперед новий розподіл привілеїв і безправ'я, багатства й бідності, перспектив і безнадійності, сили й безсилля, волі й поневолювання. На його думку, глокалізація, – це процес формування **нової всесвітньої стратифікації**, у ході якої вибудовується нова соціокультурна ієрархія, що охоплює увесь світ і самовідтворюється. Для одних (багатих) глокалізація – це не тільки концентрація капіталу, фінансів і всіляких ресурсів, що дають свободу вибору й ефективної дії, але передусім – *концентрація свободи дії* (насамперед свобода руху капіталу). Для інших (бідних) – реальний простір дій (на противагу віртуальному) швидко звужується, оскільки тепер «багатії в бідняках більше не мають потреби». Через глобалізацію «бідняки» тепер уже не резервна армія праці, яку потрібно тримати напоготові для повернення у виробництво цінностей, вони не споживачі, їх не потрібно спокушати й переконувати в тому, що під час зростання виробництва прийде і їхня черга багатіти.

Інформаційна нерівність: визначення, причини та шляхи подолання

Інформаційно-комп'ютерна революція, що набирає силу, швидко змінює світ, надаючи людству принципово нові можливості в багатьох сферах його існування і діяльності. Але разом з очевидними наявними благами, ця революція несе із собою і принципово нові проблеми й протиріччя, серед яких **проблема інформаційної нерівності**, так званого **цифрового розриву** між людьми, між країнами та регіонами.

Інформаційна нерівність («цифровий розрив» – *digital divide*) – новий різновид соціальної диференціації, що ґрунтується на різних можливостях використання новітніх інформаційних і телекомунікативних технологій. Ці розриви є у використанні інформаційних технологій між старшим і молодшим

поколіннями, чоловіками і жінками, великим і малим бізнесом, жителями міст і віддалених територій, між країнами і регіонами. Цифрова нерівність поглиблює соціокультурні відмінності між людьми, які мають і які не мають доступу до новітніх інформаційно-комунікативних технологій, **спричиняє поглиблення інших видів нерівності – економічної, соціальної й культурної.**

Виділяють такі **аспекти інформаційної нерівності:**

- **фізичний доступ**, тобто наявність потенціальної можливості використовувати інфраструктуру, програмне забезпечення та устаткування;
- **фінансовий доступ** – економічні можливості користувача регулярно платити за послуги Інтернет;
- **когнітивний доступ** – наявність у користувача необхідних для роботи в інформаційній мережі здностей та освітньої підготовки;
- **доступ до значимої інформації**: якщо користувач має вихід в Інтернет, але не може знайти дані відомою йому мовою або дійсно корисні відомості, то наявність трьох вищевказаних характеристик буде знецінена;
- **політичний доступ**, тобто можливість населення впливати на політичний процес і процес розподілу суспільних послуг.

Істотною проблемою в рамках світового інформаційного простору є непропорційне використання можливостей Інтернету й інформаційно-телекомунікаційних технологій у цілому.

Основною причиною відставання ряду країн від інформаційно-комп'ютерної революції є недостатній рівень розвитку базової інфраструктури, висока вартість доступу до цієї інфраструктури і низький середній рівень добробуту громадян.

Визначальним чинником у доступі до «якісної» інформації є економічний чинник. Доступ до інформації стає функцією майнового стану й доходу. Провідна роль критерію платоспроможності є підґрунтям, на думку американського соціолога **Герберта Шилера (Herbert Irving Schiller)**, говорити про інформаційну стратифікацією суспільства: існування «інформаційних багатіїв» та «інформаційних бідняків», маючи на увазі як окремі групи в суспільстві, так і цілі країни. У суспільстві, вважає він, підсилюється диференціація за ознакою інформаційного «мати» і «не мати», перетворюючи тих,

хто не має, а їх в інформаційну епоху переважна більшість, по суті на ще більш залежних від нечисленних генераторів, оброблювачів і передавачів інформації.

Те, що називають інформаційною прірвою, має тенденцію ставати тільки глибше – більш освічені й заможні люди одержують додаткові переваги у вигляді доступу до розвинених інформаційних ресурсів, а тих, хто перебуває на нижніх щаблях соціальних сходів, поступово приховує під собою «інформаційне сміття», як його називає Шилер. Це сміття розважає, відволікає, містить масу пліток і дуже мало цінної інформації.

Одним з важливих чинників так званої інформаційної нерівності є **географічний чинник**: цифрова нерівність у США і Канаді значно менша, ніж в країнах Європи, крім того, ймовірність отримання доступу до Інтернет вище у міських регіонів порівняно з сільськими. Іншим не менш значним чинником є **етнічний** – Інтернет є в 59,9 % білих і 66,7 % азіатів, які володіють комп'ютером, і по 36% у афроамериканців і латиноамериканців. Згідно з опитуванням статистичного агентства ЄС Eurostat, доступ до Інтернет залежить від **віку користувачів** та **рівня освіти**: Інтернетом користуються 85 % молодих людей у віці від 16 до 24 років, при тому, що лише 13 % літніх європейців заходять у Мережу. Нерівність доступу до Інтернет напряму залежить від освіти: у Мережу виходять 62,2 % тих, хто закінчив вищу школу й продовжує вчитися, 43 % тих, хто закінчив вищу школу та припинив освіту, і лише 20 % тих, хто не закінчив школу. Це пов'язане не тільки з тим, що у студентів більше можливостей і бажання користуватися всесвітньою мережею, а й з самою освітою, інтелектуальним потенціалом дитини, культурним та соціальним рівнем батьків і вчителів, знанням іноземних мов.

Слід зазначити, що широке поширення і використання можливостей всесвітньої мережі, обумовлене не тільки рівнем доходів населення, а й цілою **низкою соціальних і культурологічних чинників**. Необхідно, щоб громадяни тієї чи іншої країни мали досить високий середній рівень задоволеності «базових» потреб (їжа, житло, відпочинок, згідно з класифікацією відомого сучасного психолога А. Маслоу) і хоча б часткову задоволеність «високих» (соціальні потреби). Лише тоді громадяни починають витрачати гроші на «додаткові» можливості задоволення своїх потреб за допомогою Інтернету, зокрема в

спілкуванні, в пізнанні, самореалізації та розвагах (хоча прямої залежності між попитом на Інтернет-послуги й доходами населення немає). Крім того, причиною інформаційної нерівності є не тільки рівень доступу до Інтернет, але й здатність країн чи окремих верств населення у відповідних межах використовувати, адаптувати, генерувати й розповсюджувати знання, які залежить від їхнього інтелектуального потенціалу, рівня освіти, прагнення нових знань та можливості їх використовувати у своїй діяльності.

Світове співтовариство напрацювало різні рецепти **подолання цифрової нерівності**, що знайшли відображення в ряді документів: починаючи від Окінавської хартії глобального інформаційного суспільства і закінчуючи документами численних експертних груп. Аналіз цих документів дозволяє зробити висновок про те, що вирішення проблеми цифрової нерівності вимагає збалансованого загальнодержавного системного підходу. Досвід багатьох країн свідчить, що в процесі формування національної стратегії, виявляючи політичну волю, проблему забезпечення широкого використання інформаційних комп'ютерних технологій у всіх сферах життя суспільства необхідно поставити в один ряд з іншими найважливішими для країни проблемами – подолання бідності, поліпшення освіти, підвищення якості медичного обслуговування тощо.

Мережеві співтовариства: особливості їх формування та функціонування

Статичне визначення соціальної структури, що використовується в соціальних науках і передбачає поділ множини елементів системи на однотипні підсистеми і виділення найбільш суттєвих та усталених зв'язків між ними, на думку відомого сучасного соціолога **Ентоні Гідденса**, необхідно доповнити поняттям динамічних структур, оскільки структура є процесом, а не станом. Особливо це стосується такої соціальної спільноти, як соціальні мережі. Соціологи – Р. Коллінз, Е. Гідденс, М. Манн, М. Гранноветер та інші – відзначають, що соціальні мережі відіграють дедалі більшу роль в описі функціонування сучасного суспільства. М. Кастельс взагалі стверджує, що

розвиток новітніх інформаційних технологій призводить до становлення **суспільства мережевих структур** (*Network society*).

Соціальні мережі, стверджує Кастельс, – це відкриті структури, що можуть безмежно розростатися шляхом включення нових вузлів, якщо вони здатні до комунікації, тобто відкритість мережі визначається відкритістю і доступністю її коду. Сучасні мережі комунікації характеризуються, крім того, децентралізованістю, саморозвитком, переважанням горизонтальних зв'язків, автономністю включених у них вузлів. Саме ці властивості роблять можливим ефективну роботу з інформацією.

Мережевим соціумом у сучасній соціології вважають **групу людей, взаємодія яких протікає переважно у віртуальному просторі глобальних комп'ютерних мереж**. Як правило, мережевий соціум практично не має розгалуженої соціальної структури – зокрема, відносин залежності-підпорядкованості або вони майже не розвинені. Зазвичай така соціальна структура обмежується тим, що привілейоване положення займає творець і (або) власник ресурсу. І ця привілейованість служить одній меті – забезпечити комфортність усім іншим членам групи та відключати від ресурсу тих, хто заважає ефективній взаємодії. Мережі децентралізують виконання й розподіляють прийняття рішення; у них немає центру. Значну роль у формуванні мережевого суспільства відіграє Інтернет, який дозволяє долати просторові обмеження.

Одним з елементів суспільства мережевих структур є **інтернет-спільнота** – група людей зі схожими інтересами й цілями, котрі спілкуються між собою переважно через Інтернет. Інтернет надає широкі технічні можливості для спілкування. Крім того, в Інтернеті порівняно легко знайти людей зі схожими інтересами і поглядами на світ; спілкування в мережі зазвичай розпочати психологічно легше, ніж під час особистої зустрічі. Особливістю інтернет-спільнот є те, що в них функціонує віртуальна особистість, яка може значно відрізнятись від реальної особистості.

Однак Інтернет, вважає **М. Кастельс**, – це лише технологія, завдячуючи якій мережеві структури себе проявляють. Насправді, на його думку, в суспільстві відбуваються більш глибокі трансформації, якісні зміни у розумінні людських спільнот, трансформації моделей соціальності. Це потребує перегляду сенсу

поняття «спільнота», подолання його просторових, ціннісних, організаційних обмежень, зміни поглядів на індивідуальність та індивіда. Спільноти починають визначатись як мережі міжособистісних зв'язків, що забезпечують соціальну взаємодію, підтримку, інформацію, відчуття належності до групи і соціальну ідентичність.

Особливістю мережевих спільнот є їхня нестабільність. Рідко яка спільнота існує у відносно стабільному складі більше одного-двох років. Серед причин нестабільності дослідники називають такі. У віртуальному просторі людина може бути представлена тільки через текст, відсутність тілесності привозить до того, що можливості презентації себе в Мережі вкрай обмежені. Природно, при настільки бідних засобах спілкування людина вичерпується набагато швидше. Із цим же пов'язана й концентрованість процесів міжособистісної взаємодії в часі. Крім того, мережеві спільноти діють за повної відсутності зовнішнього середовища на відміну від реального життя, в якому будь-яка група взаємодіє із зовнішнім середовищем. «Виклики зовнішнього середовища» певною мірою сприяють згуртованості групи.

Проте нестабільність мережевих спільнот дає їм переваги перед традиційними ієрархічно організованими морфологічними зв'язками: вони є найбільш рухливими й адаптивними формами організації, створюючи безпрецедентне поєднання рухливості й можливості виконання завдання, скоординованого прийняття рішення та децентралізованого виконання.

Вирішальним фактором, що визначає положення індивіда у мережі, є його/її привабливість для мережі. Членства в мережі можливо домогтися лише за умови володіння певним знанням, контактами чи рідкісною інформацією, які можна запропонувати членам мережевої спільноти. Дослідники особливостей організації мережевих спільнот розділяють її акторів на певні страти.

На вершині ієрархії – ті, хто володіє ексклюзивною інформацією – **нетократи**. Особливість нетократів у тому, що вони маніпулюють інформацією, а не керують власністю або виробляють товари. Нова еліта високомобільна і мігрує, переважно з культурних причин у привабливі для неї місця. А. Бард та Я. Зодерквіст, автори відомого дослідження особливостей цієї спільноти мережевого соціуму («Нетократія. Нова правляча еліта і життя після

капіталізму»), – вважають, що найбільше визнання серед нетократів мають відкритість і щедрість, здатність мислити за межами свого власного Его, будувати мережу та контролювати розвиток ситуації. Нетократичні відносини існують тільки on-line, у прямому й переносному значенні, постійно оновлювані й закриті від сторонніх пароллями та віртуальними ключами, доступними лише обраним – кураторам. Зв'язки виникають тільки в обмін на інші зв'язки, рівнозначні за сукупною цінністю. Інформація, що тримається для себе, не має привабливої цінності, інформація, що продається за гроші, має досить минущу й обмежену цінність, а інформація, що приносить цінність вашій мережі, істотно підвищує ваш статус як носія. Мережа гарантує собі постійне постачання інформації, а кожному окремому гравцеві можливість поліпшити свій соціальний статус.

Іншою впливовою стратою мережевих спільнот є – **консьюмерат**. Сутність представників цієї страти, членом якої може стати будь-хто, полягає не в тому, що вони роблять, а в тому, *що* вони споживають. Споживання регулюється за допомогою реклами. Якщо розглядати споживання товарів і послуг, як це робили Жан Бодрійяр і Жиль Дельоз, як альтернативну форму виробництва, ключову для підтримки суспільних механізмів, то цей процес у своїй основі може бути виражений простою формулою: *реклама + споживач = бажання*.

Особливості урбанізації та деурбанізації в постіндустріальному суспільстві

Соціальні трансформації, що відбуваються під впливом сучасної інформаційно-комп'ютерної революції, торкнулись не тільки соціальної структури суспільства, але й способу розселення людей, зміни процентного співвідношення людей, що проживають у центрах і периферії (містах і селах).

В умовах розвитку **економіки аграрної цивілізації** основна маса населення мешкала в селах, адже господарська діяльність була пов'язана переважно з сільськогосподарським виробництвом. Земля вважалась найважливішим джерелом багатства.

У **промислову еру** значна частина населення була зосереджена в містах, що виникали поблизу ресурсних баз, переважно вугілля та залізної руди. Ресурсна

база була вирішальним фактором розташування міст аж до останніх 1960-х років, коли все почало поступово змінюватися.

Розвиток постіндустріальної економіки, збільшення питомої ваги в цій економіці, долі економіки виробництва і поширення інформації та можливості сучасних систем зв'язку та телекомунікацій, суттєво змінюють спосіб розселення людей, розмивають історично сформовану триполюсну систему розселення: місто – село – кочовище. Сучасна інформаційна технологія дозволяє, згідно з О. Тоффлером, перетворити наш світ у перспективі в глобальне електронне село. Його основним елементом є електронний котедж – індивідуальний житловий будинок із земельною ділянкою, оснащений сучасною електронікою, включаючи кабельне телебачення, телефон, радіотелефон, радіоприймач, комп'ютерні системи, відеосистеми та усі необхідні для продуктивно-побутової діяльності автоматичні системи.

Концепцію електронного села вперше запропонував **Маршал Маклюен**. Б.Ф. Скінер вважає, що в епоху розвинених комунікацій нинішні величезні й усе менш керовані міста поступляться місцем мережам невеликих міст. Фахівці пророкують появу «лінійних міст», у яких не буде центральних площ і торгових центрів, характерних для європейських міст. Японці навіть розробляють проект створення таких міст. Їхній задум зводиться до такого: необхідно створити системи оптимальних за чисельністю (200 – 250 тис. чоловік) міст, спроектованих з урахуванням їх соціального, функціонального, психологічного та економічного призначення на основі застосування всіх досягнень сучасної інформаційної техніки – роботів, комп'ютерів, телекомунікацій, усіх форм переробки й поширення інформації. Не тільки виробничі місця, але й побутові будівлі мають бути повністю електронізовані та створювати максимальний комфорт для побутової діяльності, здійснення соціальних, культурних і сімейних функцій, надаючи людині максимум побутового, психологічного, виробничого й соціального комфорту. Недалеко від Токіо вже створений перший варіант такого міста.

Чи виправдаються ці прогнози, поки що незрозуміло: життя й смерть міст – це тривалий історичний процес. Сьогодні ми спостерігаємо суперечливий процес географічної мобільності – світ стрімко урбанізується, при цьому все більше

децентралізуючись у географічному відношенні. На думку Кастельса, вся планета зараз перебудовується навколо гігантських мегаполісних вузлів, які поглинають усе зростаючу частку міського населення, що являє більшу частину населення планети. Він пояснює це насамперед розвитком мережевої економіки, що використовує свій інструмент Інтернет, ґрунтується на досить великих, зв'язаних один з одним мегаполісних регіонах. У той час як економіка й суспільство будуються на децентралізованих мережах взаємодії, просторова модель поселень характеризується безпрецедентною територіальною концентрацією населення й видів діяльності. Це відбувається переважно завдяки просторовій концентрації роботи, доходних видів діяльності, сфери послуг і можливостей для розвитку особистості в містах, і зокрема у найбільших мегаполісах. Мегаполіси залишаються культурними центрами інновацій, їхні мешканці мають доступ до унікальних можливостей для культурного зростання. Інноваційний потенціал міст поширюється на весь діапазон видів діяльності, що мають справу з інформацією й комунікаціями, і в такий спосіб ґрунтується на мережевій організації й Інтернеті.

Завдяки новим можливостям Інтернету пов'язувати між собою віддалені місця планети, утворюється **нова глобальна географія, заснована на вузлах і мережах**. Де б і коли б не утворився великий вузол такої глобальної мережі, він розширюється та утворює нову просторову форму – мегаполісний регіон, що характеризується наявністю функціональних зв'язків між видами діяльності, розосередженими на величезній території, зазвичай обумовленої параметрами ринку робочої сили, споживчого ринку й ринку медіа (наприклад, телебачення). Мегаполісний регіон – це не тільки велика міська зона, це також і специфічна просторова форма, близька до того, що блискучий журналіст Жоель Гарро позначив як Edge City (з англ. – місто на краю), після того як він описав нові просторові утворення у найбільших американських мегаполісах. У більшості випадків мегаполісний регіон навіть не має назви, не говорячи вже про політичну єдність або інституціональні органи.

Контрольні запитання та завдання

1. Які Ви знаєте особливості соціальної стратифікації в інформаційному суспільстві?

2. Визначте роль і місце «робітничого класу» у сучасному світі.
3. Що таке «клас інтелектуалів» та яку роль він відіграє у соціальній структурі суспільства?
4. Що називають «творчим класом»?
5. Як впливають глобалізаційні процеси на соціальну стратифікацію?
6. Що таке інформаційна нерівність? Назвіть основні причини її виникнення та шляхи подолання.
7. Яку роль у подоланні інформаційної нерівності відіграють особисті знання та освіта?
8. Які процеси більш виражені – урбанізація чи деурбанізація? Дайте визначення терміну «глобальне електронне селище».
9. Що таке мережеві співтовариства і які їх особливості?
10. Що таке нетократія та яку роль вона відіграє у сучасному інформатизованому суспільстві?

Теми рефератів

1. Трансформація міст (мегаполісів) у процесі становлення інформаційного суспільства.
2. «Мережеві» форми особистісних стосунків.
3. Економічна, соціальна та інформаційна нерівність: порівняльний аналіз.
4. Мережеві співтовариства в Україні.
5. Проблема ідентичності в інформаційному суспільстві.
6. Інформаційна нерівність: реалії та перспективи України.
7. «Клас інтелектуалів» – панівний чи пригноблений?
8. Мобільність: наслідки для соціального життя.
9. Мережевий індивідуалізм.
10. Трансформація системи цінностей: основні напрямки.

Перелік рекомендованої літератури

- Бард А. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма / А. Бард, Я. Зодерквист. – СПб, 2004.

- Бауман З. Индивидуализированное общество / З. Бауман; пер. с англ. В. Л. Иноземцева. – М.: Логос, 2002. – 390 с.
- Бек У. Что такое глобализация? Ошибки глобализма – ответы на глобализацию / У. Бек; пер. с нем. А. Григорьева, В. Седельника; под общ. ред. А. Филиппова. – М.: Прогресс: Традиция, 2001. – 304 с.
- Белл Д. Социальные рамки информационного общества / Д. Белл // Новая технократическая волна на Западе. – М., 1986.
- Гіденс Е. Нестримний світ: як глобалізація перетворює наше життя / Е. Гіденс. – К.: Альтерпрес, 2004. – 100с.
- Иноземцев В.Л. «Класс интеллектуалов» в постиндустриальном обществе / В.Л. Иноземцев // СОЦИС. – 2000. – 6. – С.67 – 77.
- Кастельс М. Галактика Интернет: размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс; пер. с англ. А. Матвеева, под ред. В. Харитонов. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004. – 328 с.
- Кастельс М. Становление общества сетевых структур / М. Кастельс // Новая постиндустриальная волна на Западе. Антология. – М.: Academia, 1999. – С. 492 – 505.
- Тумусов Ф.С. Семья и постиндустриальная цивилизация / Ф.С. Тумусов // Вопросы философии. – 2001. – №12.
- Уэльбек М. Мир как супермаркет / М. Уэльбек. – М., 2003.
- Флорида Р. Креативный класс: люди, которые меняют будущее / Р. Флорида; пер. с англ. – М.: Издательский дом «Классика-XXI», 2011. – 432 с.
- Фукуяма Ф. Доверие. Социальные добродетели и созидание благосостояния / Ф. Фукуяма // Новая постиндустриальная волна на западе. – М.: Academia, 1999. – С. 123 – 162.

ПРОБЛЕМА ПОЛІТИЧНОЇ ВЛАДИ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

1. Поняття влади та її трансформація в інформаційному суспільстві. Віртуалізація політики.
2. Нові важелі влади в концепціях Д. Белла, М. Фуко, Е. Тоффлера, М. Кастельса.
3. Проблема трансформацій політичних режимів: доля демократії в інформаційному суспільстві. Поняття «електронний уряд» і «електронна демократія».
4. Інформаційний вплив та інформаційні війни.

Поняття влади та її трансформація в інформаційному суспільстві. Віртуалізація політики

Проблема влади в усіх суспільствах є однією з головних. Особливий інтерес до проблем влади виникає в періоди радикальних трансформацій соціуму. Від розуміння особливостей змін, що відбуваються у владних структурах, їх чинників та шляхів вирішення проблем владних відносин залежить ефективний розвиток суспільства, характер взаємодії влади і суспільства. Найбільш загальним визначенням влади можна вважати таке: **влада** – здатність і можливість здійснювати свою волю, справляти визначальний вплив на діяльність, поведінку людини, соціальної групи, суспільства з допомогою будь-якого засобу – авторитету, права, насилля (економічна, політична, державна, сімейна влада тощо). **Сутність влади полягає у відносинах управління, володарювання і підпорядкування.**

Існують різноманітні **інструменти здійснення влади**. Серед них найбільш значними є **насилля, багатство, знання**. Сила, багатство і знання як основні владні важелі утворюють «тріаду влади», відзначає Е. Тоффлер. Роль кожного з них у здійсненні владних відносин в ті чи інші історичні епохи різна. Якщо в

попередні епохи головним ресурсом влади була сила грошей, сировини і зброї, то в останні десятиліття ХХ – початку ХХІ ст. формується і набуває особливого значення новий ресурс влади – знання, або «інформаційний і символічний капітал» (П. Бурдьє). Глибока метаморфоза влади в сучасну епоху полягає в тому, що сила і багатство стали разюче залежати від знання. Тоффлер підкреслює, що знання перекидає переваги інших власних імпульсів і джерел.

Знання як владний ресурс має одну важливу особливість: воно невідчутне і суперсимволічне. На відміну від землі чи машин, які можуть використовуватись лише однією людиною чи фірмою в певний фіксований проміжок часу, знання доступне багатьом користувачам водночас. Знання в процесі використання не тільки не витрачається (зникає), а, навпаки, навіть може породжувати нове знання. Майбутня війна за домінування все більше й більше перетворюватиметься в битву за розподіл і доступ до знань.

Однією з найважливіших форм влади є **політична влада**. Сучасна політологія виходить із розуміння влади, яке запропонував **М. Вебер**. Влада розглядається як здатність окремої людини або групи людей стверджувати у сфері соціальних відносин, не звертаючи увагу на опір, власну волю. Слід зазначити, що до кінця ХІХ ст. політика пов'язувалась традиційно і переважно із державною владою, напрямками її діяльності та формами устрою. В ХХ ст. формується інша позиція, яка репрезентує політику як владу, не лише державну, а й пов'язану з недержавними структурами, в яких також зосереджується влада (партії, групи тиску, ЗМІ тощо).

Політика як різновид людської діяльності із встановлення владних відносин органічно пов'язана з комунікацією, що опосередковує цю діяльність і є системою взаємодії влади й суспільства. Під **політичною комунікацією** розуміють перманентний процес створення та розповсюдження політичної інформації як у середині політичної системи між її елементами та підсистемами, так і між політичною системою і суспільством. **Політична комунікація виступає своєрідним соціально-інформаційним полем політики**, де відбувається взаємодія суб'єктів політики шляхом обміну інформацією в процесі боротьби за владу або її здійснення.

Одним з найбільш впливових ресурсів здійснення політичної влади і політичних комунікацій у сучасному суспільстві стають **ЗМІ та Інтернет**. Основними етапами інформаційного процесу є одержання, відбір, препарування, коментування й поширення відомостей. Від того, яку інформацію, у якій формі та з якими коментарями одержують суб'єкти політики, багато в чому залежать їхні подальші дії. Мати важливу інформацію означає мати владу; вміти відрізнити важливу інформацію від неважливої означає мати ще більшу владу; можливість поширювати важливу інформацію у власній режисурі або замовчувати її означає мати подвійну владу – із цією думкою в епоху інформаційних технологій погоджуються всі.

Сучасний інформаційний потік характеризується різноманітністю і суперечливістю, складністю однозначної інтерпретації даних. Фрагментарність, або дроблення, інформації, створюючи видимість її різнобічності та оперативності подачі, перешкоджає непрофесіоналам (тобто переважній більшості громадян) сформувати цілісну картину політичних явищ або подій. Це дає комунікаторам, зокрема ЗМІ, додаткові можливості *маніпулювати аудиторією*, акцентуючи її увагу на певних сторонах події, замовчуючи або затемнюючи інші. Маніпуляція – спосіб панування шляхом духовного впливу на людей через програмування їхньої поведінки. Цей вплив спрямовано на психічні структури людини, здійснюється приховано і ставить своїм завданням зміну думок, спонукань і цілей людей у потрібному владі напрямку. Як зауважує Г. Шіллер, для досягнення успіху маніпуляція має залишатися непомітною. Успіх маніпуляції гарантований, коли маніпульований вірить, що все, що відбувається, природно і неминуче. Фрагментарність подачі інформації, зрештою, дезорієнтує слухачів і/або знижує їхній інтерес до реальної політики та змушує поклатися на оцінки коментаторів чи викликає політичну апатію. Серед інших, ЗМІ використовують такі **методи впливу на аудиторію, як фабрикування фактів, маніпулятивна семантика, спрощення, стереотипізація, повторення, дроблення, терміновість та сенсаційність**.

Особливо велика роль ЗМІ в перехідні періоди суспільного розвитку, оскільки без їхньої активної діяльності неможливо змінити політичну свідомість, ціннісні орієнтації й цілі різних верств населення й домогтися масової підтримки

політики соціальних перетворень. Особливо актуальною ця проблема стала для України, країни, у якій грамотність населення у сфері масових комунікацій низька, а темпи розвитку інформаційних і політичних технологій значно випереджають розвиток законодавчої бази в області інформаційної політики, які обмежували б можливості використання ЗМІ з метою маніпуляції.

Політичні рішення та дискусії, а також політична комунікація в сучасних політичних системах розвинутих країн світу відбувається не в первинній політичній площині, а через засоби масової інформації, набирає вагу так звана **медіакратія**. Тлумачення цього терміну в сучасній політології неоднозначне. Найбільш поширеним є розуміння медіакратії як влади, суть якої полягає в симбіозі ЗМІ та політичних інститутів. При цьому змінюється спосіб символізації політичних процесів, внаслідок чого основними механізмами реалізації влади стає контроль інформації і контроль свідомості (маніпуляція мотивами, поглядами, поведінкою). Основними технологіями впливу медіакратії на громадську думку є **конструювання віртуальної політичної реальності та віртуалізація політичного процесу**.

Конструювання політичної реальності – це процес створення віртуального політичного середовища за допомогою ЗМІ та Мережі, в якому «розігруються» та висвітлюються певні події, які мають викликати широкий суспільний резонанс. По суті ЗМІ фактично перестають відображати дійсність, а починають творити образи та симулякри (образи відсутньої реальності, правдоподібна копія, що позбавлена оригіналу), які й визначають реальність, або, використовуючи термінологію Бодрійяра, *гіперреальність*. Останню можна інтерпретувати як "соціальну віртуальну реальність", тобто інформаційне середовище, створене іміджевими технологіями засобів масової інформації в поєднанні зі стратегіями інститутів влади, в якій відбувається симуляція комунікацій. Один коллаж накладається на інший, виходить гібрид, який може існувати вже самостійно. При цьому суспільній думці нав'язується та або інша інтерпретація подій, що відбуваються. Симулякр стає універсальним інструментом маніпуляції соціокультурним простором сучасності.

Віртуалізація політичного процесу виявляється насамперед у формі маніпуляція політичними символами. **Маніпуляції політичними символами**

являє собою процедуру підміни висвітлення діяльності реальних акторів політичного процесу символічними (віртуальними) фігурами («борця», «месії», «талановитого керівника» або «сильного господарника»). При цьому відбувається спрощення політичної реальності на догоду її театралізації, видовищності. **Політичний процес стає не боротьбою реальних індивідів** (їхніх ідей, їх діяльності) між собою за доступ до легітимного визнання їхньої влади або втримання цієї влади, а **боротьбою іміджів**, певних віртуальних конструктів, що опираються на стереотипи, які нав'язуються ЗМІ або масовою культурою.

Основною метою віртуалізації політичного процесу є створення певної штучної реальності, що своєю яскравістю, епатажем або драматургією приховує справжню політичну боротьбу й політичну реальність, приховує справжні процеси розподілу владних повноважень на догоду театральності й драматургії другорядних, привертаючи увагу суспільства до ефектних явищ, що насправді не суттєво впливають на розвиток держави.

У сучасному суспільстві за допомогою складної системи комунікацій можливе «швидке» створення соціальних міфів і політичних символів. По суті, будь-який політичний процес, зокрема, наприклад, виборча кампанія, що проходить в умовах сучасного постіндустріального суспільства, є війною віртуальних реальностей: з одного боку – передвиборні обіцянки кандидата на заміщення виборної посади, з іншого – пропонована виборцям «картина світу» з боку державних засобів масової інформації. Досвід політичних кампаній свідчить про те, що дистанція між символічним виразом (наприклад, між іміджем захисника інтересів певної соціальної групи) й реальним представництвом цих інтересів, може бути настільки ж значна, як між погрозою примусу й фактичною можливістю реалізації цієї погрози. Названі дистанції також заповнюються відповідними міфами або страхами, традиціями і стереотипами політичної поведінки.

Технології віртуалізації політичного процесу в поєднанні з використанням психотехнологій можуть мати позитивний (стабілізація політичної системи, гармонізація суспільних відносин), **так і негативний характер** (виведення політичної системи зі стану динамічної рівноваги, криза

системи цінностей, створення передумов для соціально-психологічної катастрофи або революції).

Так, наприклад, модель віртуального дестабілізатора політичної системи включає такі компоненти: жертва; масовість і видовищність протесту; обов'язковість молодіжної (студентської) участі; включення міжнародних інформаційних потоків; наявність глядача тощо. Вона постійно доповнюється новими технологіями. Зокрема, наприклад, модель зміни влади може набувати вигляду створення прецеденту масових заворушень, які можуть бути досить видовищними, відповідаючи сучасним стандартам телебачення. Очікуваний ефект полягає в тому, що влада або «здасться без бою», або, імітуючи спокій, рано чи пізно не витримає й зірветься, намагаючись забрати учасників заворушень з вулиці. Внаслідок цього з'являються жертви. Причому це може бути не тільки чиясь випадкова смерть, але й арешти, які також носять символічний характер, створюючи необхідний ореол мучеництва, що різко підсилює символічний характер подій і прямо впливає на віртуальний політичний простір.

Зворотним боком функціонування медіакратії є спонтанне збільшення *інформаційного шуму*, тобто кількості інформації, що усвідомлено й неусвідомлено споживається індивідом та немає для нього будь-якої практичної цінності, але створює труднощі в рефлексивному осмисленні процесів, що відбуваються довкола нього. Інформаційний шум робить важким, а часом і неможливим аналіз інформації, що надійшла людині по масових каналах комунікації. Крім того, характер інформаційного шуму, як правило, є негативно-дратівливим. Величезний потік реклами, що культивує образи багатства, краси й успіху, постійні викриття певних сторін діяльності політиків і «війни компроматів» у політичній сфері підривають авторитет не тільки владних інститутів, але й самих передавачів інформації – ЗМІ. Результатом інформаційної експансії стають інформаційні бар'єри, що спотворюють політичну реальність і провокують індивіда на відхід із соціально-активної позиції в суспільстві. У Західній Європі та США, як і в Україні останнім часом, ЗМІ перестають виконувати функцію артикуляції думок, причому цей процес набуває рис, які Ж. Бодрійяр охарактеризував як «мовчання мас»: «Мовчання мас, безмовність мовчазної більшості – от єдина проблема сучасності», відзначає він.

Нові важелі влади в концепціях Д. Белла, М. Фуко, Е. Тоффлера, М. Кастельса

Роль технократів у концепції влади Д. Белла

Даніел Белл, звертаючи увагу на зміни ролі науки та знання у процесі суспільного розвитку, (про що йшлося в 1-му розділі) наголошує, що неминучим наслідком цього є зміни у правлячій еліті. Результатом зазначених змін стає **«зсув влади» на користь носіїв спеціальних знань**. Причому йдеться не тільки про управління економікою, члени «нової технократичної еліти» з їхніми інтелектуальними технологіями (системний аналіз, лінійне програмування тощо) стають тепер невід'ємним елементом прийняття політичних рішень. На відміну від колишніх апологетів технократії, Д. Белл не бачить можливості перетворення науково-технічних фахівців у політично панівний клас. Технократ у владі, вважає він, – може ставити проблеми, ініціювати нові питання й пропонувати технічні рішення для можливих відповідей, але дуже часто не має влади сказати «так» або «ні».

Найголовнішою перешкодою на шляху панування технократів є специфіка політичної сфери. По-перше, стверджує Д. Белл, поряд зі знаннями й освітою найважливішими джерелами влади, принаймні в наш час, продовжують залишатися власність і політична діяльність, отже, бюрократія й власники зберігають свої позиції у правлячій еліті. По-друге, науково-технічні фахівці не є монолітно згуртованою групою з єдиними інтересами, і в реальних політичних ситуаціях, на його думку, учені можуть розділятися ідеологічно й різні групи вчених діятимуть разом з різними групами інших еліт. Політика в тому вигляді, як ми її розуміємо, – пише Д. Белл, – завжди має пріоритет перед раціональним і найчастіше порушує раціональність. Науково-технічні знання можуть виступати як необхідний компонент політичних рішень, але ідея раціонального рішення, що влаштовує всіх, є утопією. Реалізувати її на практиці неможливо. Політика – це завжди зіткнення інтересів різних груп людей, а управління ними – результат компромісу, вольового ірраціонального рішення.

Теорія влади Мішеля Фуко

Особливістю теорії влади М. Фуко є відмова від характеристики влади як «власності» того або іншого класу, яку можна «захопити» або «передати». Влада, на його думку, не локалізується в одній тільки надбудові, у державному апараті, а поширюється по всьому «соціальному полю», пронизує усе суспільство, охоплюючи як гноблених, так і тих, хто гнобить: влада – це щось більше, ніж репресивна та ідеологічна функція, до того, як щось придушувати, вона спочатку це виробляє (щоб боротися зі злочинністю, поліція спочатку її створює).

Фуко представляє владу у вигляді «абстрактної машини», схожої на вічний двигун, робота якого не має потреби в допомозі з боку людини. Влада перестає бути інституціонально локалізованою, вона стає анонімною, невизначеною й невловимою. Влада всюди, але не тому, що вона охоплює усе, а тому, що виникає повсюди, відзначає він, вона розсіюється на безліч «вогнищ» і «коліщат», система яких створює «діаграму механізму влади», що нагадує тонку й гнучку сітку.

У своїй книзі «Наглядати і карати» (1975) французький філософ Мішель Фуко досліджує взаємозв'язок знання, насилля і влади у сучасному суспільстві. Він наголошує на глибокому зв'язку влади зі знанням, розвиваючи відому ідею Ф. Ніцше про невіддільність «волі до влади» від «волі до знання». М. Фуко підсилює її й доводить до крайності, розглядаючи на кшталт своєрідного «панкратизму» (всевладдя). Жодне знання, відзначає він, не формалізується без системи комунікацій, яка сама по собі вже є формою влади. Жодна влада не здійснюється без добування, присвоєння, розподілу та приховування знання. Немає відносин влади без корелятивного створення поля знання, вважає Фуко, як немає знання, яке водночас не припускає й не створює відносини влади. Відносини між знанням і владою виражає формула: влада встановлює знання, яке, в свою чергу, виступає гарантом влади. Визначальним чинником в історії відносин між знанням і владою є влада: «інша влада – інше знання», підкреслює французький філософ.

Фуко досить критично сприймає західну цивілізацію, називаючи її «інквізиторською», а суспільство – «дисциплінарним». Ми належимо, – стверджує він, – до інквізиторської цивілізації, що протягом століть практикує отримання,

передачу та накопичення знання. Близькість знання і влади проявляється в подібності наукового спостереження й політичного нагляду. Звідси основні функції влади – наглядати, спостерігати, контролювати тощо, які знаходять найбільш повне втілення в інституті в'язниці. Однак в'язниця виступає лише «чистою формою» «карцерної системи», що простирається набагато далі й охоплює все суспільство.

Адекватну модель дисциплінарного суспільства Фуко вбачає в паноптикумі І. Бентама, влаштованому таким чином, що в центрі нього перебуває кругла оглядова вежа, навколо її розташований будинок у формі кільця, у камерах якого за скляними стінами перебувають божевільний, хворий, солдат, засуджений, робітник і школяр, за поведінкою яких спостерігає розташований у вежі й невидимий для них наглядач. Принцип паноптикуму, на думку Фуко, лежить в основі організації всіх соціальних інститутів, і в'язниця є одним з його проявів, тому немає нічого дивного в тому, що в'язниця схожа на завод, казарму, лікарню, школу, а всі вони – на в'язницю. У системі «знання-влада» немає місця для людини й гуманізму, проте людину, на думку Фуко, може врятувати турбота про саму себе, формування індивідуальності, «естетизація життя» (через «створення зі свого життя витвору мистецтва»).

Концепція «зсуву влади» Е. Тоффлера

Інформаційна цивілізація характеризується, на думку Тоффлера, диференціацією життєвих стилів, форм організації влади та урядових інститутів. За рахунок розвитку глобальних інформаційних мереж і створення «світового села» інститути Другої хвилі розпадаються, виникає нове суспільство (про це йшлося в 1-му розділі), що потребує модернізованої конфігурації політичної влади. Тоффлер прогнозує дисперсію та спеціалізацію влади, що належатиме тим, хто має знання, творчі й моральні сили, тим хто в змозі організувати новий тип комунікації. Інтелектуальні працівники, як зазначає він, набагато краще підготовлені для того, щоб управляти самими собою, ніж типові робітники минулого. Тому й можуть з'являтися різноманітні форми самоврядування.

Головна зміна у механізмах реалізації влади в суспільстві, в якому провідну роль відіграє інформація і знання, відбувається не як зрушення від однієї

особистості, партії, інституту або країни до іншої, а як **неявний (hidden) зсув у відносній ролі та взаєминах насильства, багатства й знання**. Головним недоліком насильства є його негнучкість, воно може бути використане лише для покарання, тому його можна віднести до низькоякісної влади. Багатство можна використовувати і в позитивному, і в негативному плані, тому воно значно гнучкіше сили. Це влада середньої якості. Найбільш ефективним джерелом та інструментом влади є **знання**, воно дає **владу вищої якості**. Знання саме по собі виявляється не тільки джерелом найякіснішої влади, а й найважливішим компонентом сили та багатства. Не засоби виробництва дають владу, її дає контроль, вважає Тоффлер. Разом з тим, знання часто розподілене ще більш нерівномірно, ніж багатство й озброєння. Тому оптимальний розподіл знання, інтелектуальних ресурсів є важливим завданням сучасної цивілізації.

Трансформація влади в інформаційному суспільстві в концепції М. Кастельса

У своїй книзі «Інформаційна епоха: економіка, суспільство та культура» Мануель Кастельс розглядає особливості трансформації в сучасному суспільстві не тільки політичної, а й економічної, соціальної, інформаційної влади (про це йшлося в 1-му розділі). Влада, вважає він, є тим відношенням між людськими суб'єктами, яке на основі виробництва та людського досвіду нав'язує волю одних суб'єктів іншим шляхом потенційного чи фактичного застосування насилля, фізичного чи символічного. Інститути суспільства побудовані так, щоб нав'язати відносини влади, які існують у кожен історичний період, включаючи засоби контролю, межі дій та соціальні контакти, отримані внаслідок боротьби за владу.

Залежність суспільства від нових засобів розповсюдження інформації створює новий тип влади: головною політичною ареною стають ЗМІ, але вони, на його думку, політично безвідповідальні. При цьому політичні партії як суб'єкт історичних змін втрачають своє значення та стають функцією «керуючих соціальними протиріччями». Розглядаючи інформаційне суспільство як таке, що ґрунтується на мережах, Кастельс відзначає, що влада та багатство більше залежать від мережевої гнучкості, ніж від бюрократичної машини.

Нова влада полягає у пануванні інформаційних кодів, представницьких іміджів, на основі яких суспільство організує свої інститути, а люди будують своє життя і приймають рішення щодо своїх вчинків. Центрами такої влади стають «уми» людей. От чому владу в інформаційну епоху водночас можна ідентифікувати і не можна вловити, оскільки вона є функцією нескінченної битви навколо культурних кодів і кодексів суспільства. Незалежно від того, хто вийде переможцем у битві за «уми» людей, саме він правитиме світом, оскільки в доступному для огляду майбутньому жодні громіздкі, неповороткі механізми не зможуть суперничати з «умами», що спираються на владу гнучких, різноманітних мереж.

Аналізуючи ті трансформації, що відбуваються у політичній системі в інформаційну епоху, Кастельс акцентує увагу на кризі **національної держави як суверенної одиниці та кризою тієї форми демократії, що створювалась останні два століття**. Глобалізація капіталу, процес збільшення кількості різнобічних інтересів в інститутах влади, децентралізація владних повноважень та їхній перехід до регіональних і локальних урядів створюють нову геометрію влади, можливо, створюючи нову форму держави – **мережеву державу**, у якій соціальні актори чи громадяни максимізують можливості представництва своїх інтересів та цінностей, розігруючи різні стратегії у стосунках між різними інститутами на різних рівнях компетенції.

Громадяни будь-якого європейського регіону матимуть більше можливостей для захисту своїх інтересів, якщо вони підтримають свою місцеву владу в альянсі з Європейським Союзом проти своєї національної держави, чи навпаки стверджуватимуть локальну/регіональну автономію на противагу як національним, так і наднаціональним інститутам. Іншими словами, у новій структурі влади домінує мережева геометрія, в якій владні стосунки завжди специфічні для даної конфігурації акторів та інститутів. Стратегічні ігри, модифіковані на замовлення уряду, та персоналізоване лідерство замінюють класові об'єднання, ідеологічну мобілізацію та партійний контроль, які були характерні для політики індустріальної ери.

Кастельс звертає також увагу на **віртуалізацію та театралізацію політики**: із перетворенням політики на театр, а політичних інститутів в агенції з укладання угод, громадяни по всьому світу демонструють захисну реакцію, голосуючи задля

того, щоб запобігти шкоді від держави, замість того, щоб покладати на неї свої вимоги. У певному сенсі політична система позбавлена влади, але не впливу. Однак влада не зникає, в інформаційному суспільстві вона стає вписаною на фундаментальному рівні у культурні коди, за допомогою яких люди та інститути уявляють життя та приймають рішення, у тому числі й політичні.

Проблема трансформації політичних режимів: доля демократії в інформаційному суспільстві. Поняття «електронний уряд» і «електронна демократія»

Впровадження сучасних автоматизованих баз даних і знань, сучасних систем і засобів медіатизації та надпотужних обчислювальних центрів у сферу державного управління й контролю за діяльністю населення, підприємств, фірм та суспільних організацій висуває на авансцену політичного життя **проблему трансформації політичних режимів.**

Теоретики інформаційного суспільства відзначають, що можливі **дві альтернативи такої трансформації:**

- **підсилення демократії**, зміцнення прав людини та індивідуальної свободи і формування суспільства, орієнтованого на реалізацію потенційних можливостей людини у відповідності з їх запитом з боку суспільства;
- **підсилення тенденцій до тоталітаризму і авторитаризму**, до поступової деградації демократії и підсилення поліцейського контролю над особистістю, формування суспільства з абсолютним контролем на підґрунті новітніх технологій.

З одного боку, новітні інформаційні технології – електронні засоби інформації, глобальні інформаційні мережі, роблячи інформацію більш доступною, сприяють формуванню відкритих суспільств, знижують шанси на виживання закритих авторитарних систем, сприяють подальшому удосконаленню демократії. Мережеві комп'ютерні технології забезпечення політичної комунікації сприяють реалізації принципів народовладдя й дозволяють привести політичний устрій у відповідність із реальними потребами інформаційного суспільства. Політологами навіть введене нове поняття «електронна демократія» та близькі до

нього поняття – «цифрова демократія» (“digital democracy”), «кібердемократія», «віртуальна демократія», або «демократія епохи інформаційних технологій», котрі насамперед передбачають використання інтерактивних комп’ютерних технологій у політичному процесі.

Говорячи про трансформації демократії в сучасну епоху, відомий американський соціолог Елвін **Тоффлер** використовує поняття «**мозаїчна демократія**». Він вважає, що масова демократія передбачає існування «мас» та спирається на масові рухи, масові політичні партії, засоби масової інформації. Але у наш час масове суспільство починає розсереджуватися – суспільні рухи, політичні партії та СМІ усе більше демасифікуються. Ці зміни відображають зростаючу соціальну неоднорідність у країнах з передовою економікою та свідчать про кінець масового суспільства. Тим самим на зміну масової демократії приходить динамічна «мозаїчна демократія», що відповідає мозаїчній економічній структурі постіндустріального суспільства та діє за її правилами. Інтернет поступово надає все більше можливостей для «демасифікації» (Е. Тоффлер) соціальних комунікацій.

Оскільки політичне життя втрачає риси масовості, з’являється багато різних партій, рухів і груп, що істотно знижує можливість прогнозування політичної ситуації. При цьому використання сучасних інформаційних технологій, можливостей оперативної концентрації фінансових коштів та їх переміщення через національні кордони можуть дозволити незначній групі стати «вирішальною меншістю», яка в змозі порушити крихкий статус-кво у суспільстві. Загрозу демократичному розвитку складають три сили, активовані у сучасній епісі трансформацій: релігійний фундаменталізм, екологічні екстремістські рухи, що зароджуються, та ксенофобія.

Термін «**електронна демократія**» характеризує технічні аспекти взаємодії між громадянами, структурами громадянського суспільства та інститутами влади – застосування ІКТ в електоральному процесі аж до проведення електронних референдумів, забезпечення доступу до інформації та консультування населення тощо. Фактично йдеться про певну форму винесення інститутів представницької демократії у кіберпростір. Комп’ютери і комп’ютерні мережі викривуються для виконання найважливіших функцій демократичного

процесу, таких як розповсюдження інформації, об'єднання інтересів громадян і прийняття рішень (шляхом нарад і голосування). Завдяки зниженню витрат на отримання й передачу інформації група людей, що має можливість брати участь у розробці та прийнятті важливих політичних рішень, значно збільшується – потенційно до рівня всього політично активного населення. Це створює передумови поступового зменшення нерівності політичних можливостей громадян формально демократичних держав, зумовленої нерівністю у розподілі власності й доходів.

Прикладом впливу населення на владу може слугувати **концепція електронного уряду**. Використання Інтернету та інших новітніх комунікаційних технологій у політичній сфері створює можливість переміщення інформаційної взаємодії органів влади й суспільства в електронне мережеве середовище, що робить владу більш мобільною й доступною для населення, а у громадян з'являються нові можливості конвенціональної участі в державному управлінні та місцевому самоврядуванні. Інтернет-технології, що забезпечують інформаційну взаємодію органів влади з населенням та інститутами громадянського суспільства, одержали в сучасній літературі стійке найменування **“електронного уряду” (e-Government)**. Слід зазначити, що немає однозначного визначення самого поняття «електронний уряд». Так, одні дослідники вважають, що е-уряд – це уряд, який має власний електронний портал, інші – що це уряд, який активно взаємодіє з громадянами за допомогою мережі Інтернет, треті під е-урядом розглядають всю сферу електронних послуг, які надаються державою та її відповідними органами своїм громадянам. Незважаючи на це, проблема електронного уряду з кожним роком набуває все більшого значення, його формування розглядається в контексті, передусім модернізація самого процесу державного управління відповідно до нових умов суспільного розвитку. Збільшується кількість країн, які починають усвідомлювати переваги електронного уряду.

Кінцевою метою створення **e-Government** є переведення спілкування між громадянином і органами державної влади переважно в он-лайн режим, якнайповніше надання електронних послуг (24 години на добу, 7 днів на тиждень), активна реалізація зворотного зв'язку громадянин – уряд – громадянин (відповідальність органів державної влади та місцевого самоврядування за

надання відповідей на звернення громадян у режимі он-лайн), розвиток цифрової демократії (можливість інтерактивного двостороннього спілкування, участь громадян в обговоренні законопроектів, проектів постанов, рішень органів державної влади, обговорення кандидатів на ті чи інші керівні посади в органах влади та місцевого самоврядування, електронне голосування тощо).

На сьогодні спостерігається зростання кількості прихильників думки, що впровадження інформаційних технологій у державне управління дасть змогу швидко все оптимізувати: зменшити витрати на утримання держави, прискорити взаємодію органів державної влади між собою і з громадянами. Найвагомий аргумент на користь електронного уряду, який наводять його прихильники, – це підвищення прозорості та відкритості органів влади за рахунок переходу на новий рівень зворотного зв'язку як із громадянами, так і з бізнесом.

На думку **Й. Масуди**, директора інституту Інформаційного суспільства, сучасне суспільство рухається до **демократії участі**, яка проявляється у зростанні широких громадянських ініціатив і все більшій зацікавленості громадян в участі у соціальній і законодавчій політиці. Він вважає, що саме «демократія участі» зможе в майбутньому забезпечити баланс інтересів громадян, замінить непряму демократію прямою. Технологічною базою для створення такої демократії є розвиток інформаційних мереж і наявність зворотного зв'язку для врахування індивідуальних думок, що дозволяє враховувати інтереси не тільки більшості, але й меншості. **Дж. Мартін** також вважає, що з часом така технологія зможе сприяти установленню системи суспільного зворотного зв'язку, коли буде можливість безпосередньо враховувати думку кожного в процесі прийняття різних політичних рішень. Водночас відбуватиметься перехід від ієрархії до мережевої організації, оскільки централізована ієрархічна структура затримує потік інформації і протидіє всім тим процесам, що відбуваються в інших сферах суспільства.

Однак, засоби масової інформації, медійні засоби, особливо телебачення, Інтернет відіграють у суспільстві амбівалентну роль. **З одного боку, виникнення глобального інформаційного простору становить потужну демократизаційну силу**, переважно завдяки доступності політичної інформації в онлайн-режимі. Інтерактивність дозволяє громадянам отримувати потрібну інформацію,

висловлювати свою думку й вимагати персональних відповідей від своїх представників, контролювати їхню діяльність.

Теоретики інформаційного суспільства вважають, що **глобальна мережа надає виняткові можливості для виразу прав громадян і для поширення гуманістичних цінностей**. Мережа Інтернет створює можливості оперативного доступу необмеженої кількості людей до текстів законопроектів ще на стадії їхньої попередньої розробки, а також максимального обсягу аналітичної інформації несекретного характеру. У виборців, незалежно від рівня доходів, принципово розширюються можливості організовано, точніше «самоорганізовано» лобіювати, відстоювати свої інтереси на регіональному й на державному рівнях. Завдяки зниженню витрат на одержання й передачу інформації група людей, що мають можливість брати участь у виробленні та прийнятті політично значимих рішень, значно збільшується – потенційно до рівня всього політично активного населення, – що створить передумови поступового зменшення нерівності політичних можливостей громадян формально демократичних держав, яка зумовлена нерівністю в розподілі власності й доходів.

З іншого боку, новітні інформаційні технології несуть нові загрози і ризики, що зумовлені рядом чинників. Серед них найважливішими є загроза розділу суспільства на тих, хто володіє інформацією, і тих, хто не володіє нею (цифровий поділ), і, як наслідок, обмеження принципу демократії вибору; загроза пропаганди злочинних та екстремістських угруповань; створення “електронної картотеки” на кожного жителя країни. Крім того, відсутність необхідного захисту даних створює загрозу маніпуляції результатами голосування й виборів. Телебачення, Інтернет та інші медійні засоби, немилосердно спрощуючи і персоналізуючи політичні питання, прагнуть зруйнувати той таки публічний простір діалогу, який вони започаткували. Відсутність вільного доступу до інформації простих громадян, які нерідко змушені задовольнятися відомостями, котрі носять уривчастий характер або ж тенденційно підібрані відповідними службами, поява гігантських мультинаціональних медійних корпорацій означає, що вельми нешляхетні бізнесові магнати можуть зосередити в своїх руках величезну владу тим більше, що в багатьох державах світу поки ще не прийняті закони про свободу інформації.

Звичайно, сучасний світ поки що не нагадує модель «інформаційного тоталітаризму», який змалювали в своїх антиутопіях Дж. Оруелл і О. Хакслі. Більш того, деякі теоретики інформаційного суспільства, зокрема Дж. Нейсбіт і П. Абурден, вважають, що на нашій планеті сьогодні менше диктаторів тому, що вони вже нездатні контролювати інформацію. Дійсно, при авторитаризмі інформаційні процеси беруться під суворий контроль, а розвиток інформаційно-комунікаційної інфраструктури розширив можливості індивідуального спілкування і неконтрольованого сприйняття та розповсюдження інформації, поставивши під сумнів саму можливість існування тоталітарних режимів у розвинутих країнах.

Головна проблема в оцінюванні ролі інформаційних технологій у трансформаціях політичних режимів полягає в тому, наскільки уряд і громадянське суспільство навчається використовувати можливості, що надаються їм новими каналами інформації та комунікації, для того, аби підсилити базові представницькі інститути, які об'єднують громадян і державу, розширювати та удосконалювати демократичні режими.

Мережеві суспільні організації та їхня роль у розвитку демократії

Значну роль у розвитку демократії в сучасному суспільстві починають відігравати **мережеві суспільні організації**. Комп'ютерні мережі дають нові можливості для самоорганізації як суспільства в цілому, так і окремих соціальних груп для відстоювання своїх інтересів. Причому мережі побудовані досить ефективно й демократично, тут можливо як індивідуальне спілкування (кожен з кожним), так і колективне – наприклад, у формі електронних конференцій. Кіберпростір перетворюється в глобальну електронну агору, де репрезентують свої інтереси та цілі незліченні рухи захисників навколишнього середовища, жінок, різні рухи борців за права людини й етнічну ідентичність, релігійні та національно-визвольні рухи, а також захисники й прихильники культурних проектів і політичних ініціатив.

Суспільні рухи, що виникають у Мережі, характеризуються такими особливостями. По-перше, вони мобілізуються навколо культурних цінностей. При цьому у державних інститутах і суспільній практиці йде боротьба за зміну смислових кодів у новому історичному контексті. Рухи, що беруть свій початок в індустріальну еру, наприклад, робітничий рух, продовжують існувати й у наші дні, заново визначаючи себе мовою суспільних цінностей і розширюючи значення цих суспільних цінностей (приміром, соціальна справедливість для всіх, а не захист класових інтересів). З іншого боку, деякі з найбільш відомих сучасних суспільних рухів, наприклад національно-визвольні або релігійні рухи, є досить застарілими за своїми основними принципами, однак вони набувають нового значення, коли стають «окопами» культурної ідентичності для побудови соціальної автономії у світі, де панують однорідні глобальні потоки інформації.

Друга особливість, що характеризує суспільні рухи в мережевому суспільстві, полягає в тому, що вони намагаються заповнити розрив, створений кризою вертикально-інтегрованих організацій, успадкованих від індустріальної епохи. Масові політичні партії (там, де вони все ще існують) – це лише порожні оболонки, що активізуються через певні інтервали часу як електоральні апарати. Профспілки зберігаються тільки завдяки відмові від своїх традиційних форм організації, що історично будувалися у вигляді копій раціональних бюрократій, характерних для великих корпорацій і державних установ.

Не можна сказати, що люди не об'єднуються й не мобілізуються для відстоювання своїх інтересів або утвердження своєї системи цінностей. Однак ці об'єднання породжуються найчастіше якою-небудь новою подією або серйозною кризою, мають тимчасовий характер і стають більше значимими джерелами суспільних змін, ніж повсякденна рутинна діяльність офіційних об'єднань. Важливим інструментом самовираження й організації для подібного роду об'єднань стає Інтернет. Актуальність використання Інтернету для вираження їх ідей та інтересів зумовлена, насамперед тим, що він відповідає основним особливостям виникаючих в інформаційну еру суспільних рухів. Так, наприклад, рух антиглобалістів не має постійної професійної організації, певного єдиного центра, структури управління або загальноприйнятої програми. У світі існують сотні, тисячі організацій і окремих осіб, які час від часу зустрічаються у

символічних акціях протесту, а потім розсіюються, щоб зосередитися на своїх власних проблемах. І оскільки Інтернет є «будинком» таких суспільних рухів, вони не можуть бути дезорганізовані або взяті під контроль.

Третій важливий фактор, що визначає соціальні рухи нашої епохи – глобалізація суспільних рухів. Американські соціологи **Р. Коен і Ш. Рей** виділяють шість основних типів суспільних рухів, що характеризуються глобальними масштабами координації й активності: рух за права людини, жіночий рух, рух захисників навколишнього середовища, робітничий рух, релігійний рух і рух за мир. У всіх випадках створення глобальних коаліцій спирається на глобальні інформаційні мережі. При цьому Інтернет зі зняття організації бізнесу й засобу комунікації перетворюється у важіль суспільних перетворень, хоча й не завжди на тих умовах, яких домагаються суспільні рухи.

Інформаційний вплив та інформаційні війни

Теоретики інформаційного суспільства характеризують сучасність як епоху інформаційних війн, війн за знання, за мізки, де головною зброєю стають інформаційні мережі й управління ними⁹. Інтернет є вельми зручним майданчиком для підготовки й здійснення інформаційно-терористичних та інформаційно-кримінальних дій. У ньому можуть поширюватися пропагандистські матеріали **злочинних** організацій, рецепти виготовлення вибухових та отруйних речовин, зброї, наркотичних і психотропних засобів, нарешті, витончених алгоритмів розкриття шифрів. Вся ця інформація легко маскується під науково-технічну інформацію. Відсутність географічних кордонів, важко визначальна національна приналежність об'єктів мережі, можливість анонімного доступу до її ресурсів – все це робить системи суспільної та особистої безпеки уразливими.

Інформаційні війни є формою інформаційного впливу на цивільне населення і (або) військовослужбовців іншої держави, що має на меті введення в оману масової чи індивідуальної свідомості та виведення з ладу або

⁹ Сьогодні у військовій сфері відбувається перехід від поняття «інформаційна війна» до поняття «війна знань». Це пов'язано з процесом прийняття рішень – адже основним у системі управління є прийняття рішень, яке базується на системі знань: змінивши знання, ми отримуємо інші рішення. Головною стає проблема: як вплинути на прийняття рішень опонента/ворога і як захистити власну систему прийняття рішень від подібного впливу. До речі, це сьогодні окрема наукова ділянка, де будуються мережі впливу (influence net), або дерева впливу (influence tree).

десинхронізацію процесів управління суспільством та його складовими, передусім військовими. **Ключова мета інформаційної війни** – досягнення інформаційного домінування шляхом впливу на інформацію, інформаційні системи і комп'ютерні мережі ворога при одночасному захисті своєї інформації, інформаційних систем і мереж.

Найбільш відомим прикладом інформаційної війни вважається холодна війна 1946 – 1991 років (точніше, її ідеологічний аспект). Деякі дослідники вважають, що розпад СРСР був обумовлений використанням інформаційних технологій. Сам термін «інформаційна війна» був офіційно введений у документи Міністерства оборони США в 1992 р. після проведення операції «Буря в пустелі» (1991 р.), в якій вперше були використані нові інформаційні технології як засіб ведення бойових дій. В основі нової військової стратегії США ХХІ ст. лежить поділ театру військових дій на дві складові – традиційний простір і кіберпростір. Військові експерти вважають, що основними об'єктами ураження в нових війнах будуть інфраструктура і психіка супротивника (з'явився навіть термін “human network”)¹⁰.

З терміном «інформаційна війна» тісно пов'язаний такий термін, як «психологічна війна». **Психологічні війни** спрямовані на внесення змін у поведінку індивіда за допомогою модифікації його моделі світу, його поглядів, переконань, ціннісних орієнтацій, мотивів, установок, стереотипів поведінки, а також групових норм, масових настроїв та суспільної свідомості у цілому, що здійснюється шляхом управління інформаційними потоками з допомогою комунікативних технологій.

Хоча методи психологічного впливу у військових цілях відомі з давніх часів, психологічна війна у її сучасному розумінні виникла та сформувалась тільки у ХХ ст. Цьому сприяло декілька причин. По-перше, вже після першої світової війни стало зрозумілим, що фізичні форми впливу на супротивника дуже затратні. Військова перемога, отримана таким способом, часто не окупає втрат у живій силі та техніці. По-друге, можливість вести широкомасштабну психологічну війну прямо залежить від рівня розвитку інформаційно-пропагандистської машини. Тільки на початку ХХ ст. засоби масової інформації перетворились у невід'ємний,

¹⁰ Прикладами таких війн є «інформаційно-психологічні» операції США в Іраку, Ізраїлі, Палестині тощо.

широко розповсюджений елемент повсякденного життя усіх економічно розвинених країн світу. По-третє, сучасний світ став іншим: значно збільшився освітній і культурний рівень, змінилась психологія широких мас. Політичні лідери країн не можуть, як у давнину, просто сказати народам, що війна ведеться заради отримання здобичі та рабів; сьогодні політики й фінансові структури, які за ними стоять, не можуть прямо заявити, що війна ведеться заради захоплення джерел сировини та ринків збуту, заради знищення своїх економічних конкурентів, заради збереження влади транснаціональних корпорацій у країнах «третього світу», а не заради оборони чи захисту свободи та демократії. Насправді сучасні війни, які ведуть правлячі кола, суперечать інтересам народу, тому влада вдається до психологічної війни методами психологічного насилля, брехні, пропаганди тощо, використовуючи інформаційну зброю.

Інформаційна зброя – це комплекс спеціалізованих методів і засобів, призначених для контролю інформаційних ресурсів об'єкта впливу і тимчасового чи безповоротного виведення з ладу інформаційної інфраструктури. Вона стає визначальним чинником не тільки міжцивілізаційної конкуренції, але часто визначає результат і самих військових кампаній у класичному розумінні цього явища. Це зумовлено тим, що основним елементом інфраструктури є люди, масований руйнівний інформаційно-психологічний вплив на їх свідомість створює реальну загрозу існуванню нації, трансформуючи традиційну культуру і світогляд.

На рубежі XXI ст., коли завдяки високому рівню розвитку електронних систем інтерактивної комунікації і трансляції даних на масові аудиторії в режимі реального часу держави, що утвердилися як техногенний сегмент світового співтовариства (наприклад, так званий «золотий мільярд»), успішно експортують в інший світ свої інформаційно-культурні образи, формують у свідомості як власного населення, так і географічно віддалених етносів, необхідні віртуальні образи викликів і загроз, що начебто вимагають оперативного військового вирішення в найбільш віддалених від даної держави регіонах планети.

З огляду на ці та подібні їм трансформації в інформаційно-комунікативному планетарному просторі, доречно замислитися над питанням про принципові зміни форм і меж політичного маніпулювання, що застосовуються сучасними державами – міжнародними технократичними гегемонами (транснаціональними

військовими, політичними, фінансовими спілками тощо) порівняно з тоталітарними режимами середини ХХ століття. Тому потрібна узгоджена міждержавна платформа боротьби не тільки з міжнародними терористичними і кримінальними організаціями, але й з окремими групами і зловмисниками, здатними в корисливих або хуліганських цілях завдати шкоди особистій безпеці людини.

Контрольні запитання та завдання

1. Що таке медіатизація політики? Яка роль ЗМІ у цьому процесі?
2. Назвіть основні ознаки віртуалізації сучасної політики. Як ці процеси відбуваються в Україні?
3. Що таке «зсув влади» за Е. Тоффлером?
4. Як описує трансформацію влади в інформаційному суспільстві М. Кастельс?
5. Дайте визначення поняттям «електронна демократія» та «електронний уряд».
6. Що таке «мережева демократія» та які особливості її функціонування?
7. Які трансформації політичного режиму відбуваються у сучасному глобалізованому світі?
8. Визначте роль мережевих суспільних організацій у розвитку демократії.
9. Дайте визначення понять «інформаційна війна» та «інформаційна зброя». Наведіть приклади інформаційних війн та використання інформаційної зброї.

Теми рефератів

1. Політика як комунікація.
2. ЗМІ та політика. Інтернет як засіб пропаганди.
3. Інформаційна війна та інформаційна безпека в Україні.
4. Електронний уряд в Україні: проблеми реалізації.
5. Роль мережевих співтовариств у розвитку демократії.
6. Загрози тоталітаризації сучасних «демократичних» режимів.
7. Глобальне інформаційне суспільство – демократія чи тоталітаризм?
8. Проблеми маніпуляції свідомістю в сучасному суспільстві.

Перелік рекомендованої літератури

- Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования / Д. Белл; пер. с англ. под ред. В. Л. Иноземцева. – М.: Academia, 1999. – 786 с.
- Вершинин М.С. Политическая коммуникация в информационном обществе. – СПб.: Изд-во Михайлова В.А., 2001. – 252 с.
- Гафнер В.В. Информационная безопасность: учебное пособие / В.В. Гафнер. – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – 324 с.
- Гіденс Е. Нестримний світ: як глобалізація перетворює наше життя / Е. Гіденс. – К.: Альтерпрес, 2004. – 100 с.
- Дрожжинов В., Штрик А. Электронное правительство информационного общества // РС WEEK. – 2000. – №15. – С. 34 – 39.
- Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс; пер. с англ. О. И. Шкаратан. – М.: ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
- Кастельс М. Могущество самобытности / М. Кастельс // Новая постиндустриальная волна на Западе: Антология; Под ред. В.Л. Иноземцева. – М.: Academia, 1990. – С. 292 – 308.
- Костин А.И. Планетарная парадигма политики в век глобализации // Вестн. Моск. Ун-та. Сер.12. Политические науки. – 2001. – №5. – С. 78 – 93.
- Нисевич Ю.А. Информация и власть // Информационные ресурсы. – 1995. – №3. – С.63 – 69.
- Почепцов Г.Г., Чукут С.А. Інформаційна політика: Навч. посіб. – 2-ге вид., стер. – К.: Знання, 2008. – 663 с.
- Тоффлер Э. Демократия двадцать первого века // Тоффлер Э. Третья волна. – М., 2004. – С. 654-698.
- Тоффлер Э. Метаморфозы власти: Знание, богатство и сила на пороге XXI века / Пер. с англ. науч. ред., предисл. П. С. Гуревича. М.: ООО «Издательство АСТ», 2002. – 670 с.
- Хантингтон С. Столкновение цивилизаций / С. Хантингтон / Пер. с англ. Ю. Новикова (главы 1 – 8); под ред. Е. Кривцовой и Т. Велимеева (главы 9–12); под общ. ред. К. Королева. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2003. – 603 с.

ІНФОРМАТИЗАЦІЯ КУЛЬТУРИ

1. Роль інформаційних і комп'ютерних технологій у розвитку культури. Докорінні зміни в системі комунікацій.
2. Феномен медіакультури.
3. Віртуальна реальність і відеоігри як феномени культури інформаційного суспільства.
4. Інформатизація і мистецтво.

Історія світової цивілізації свідчить, що докорінні зміни в технологічному розвитку суспільства призводили до суттєвих трансформацій в його культурі. У кінці ХХ ст. такі зміни зумовлені стрімким розвитком новітніх технологій обробки інформації і комунікації. Один з відомих дослідників соціокультурних трансформацій сучасного суспільства М. Кастельс вважає, що з причини новизни мультимедіа важливо всебічно оцінити їх вплив на культуру суспільства, однак можна стверджувати, що насуваються дійсно фундаментальні зміни.

Теоретики інформаційного суспільства неоднозначно оцінюють вплив інформатизації на культуру суспільства. Деякі з них вважають, що сучасна інформаційна революція призводить до **уніфікації культури, конвергенції національних культур та інтернаціоналізації культури**. Такий процес країнами, що розвиваються, сприймається як експансія Заходу, загроза національним цінностям, культурній ідентичності народів, що веде до **універсалізації і нівелювання культури, ерозії національних культур під впливом технізованої «кіберкультури»** тощо.

З іншого боку, інші – вважають, що на зміну уніфікованій "масовій культурі", що відповідала стандартизованому масовому виробництву індустріального суспільства, прийде культура, в основу якої буде закладений принцип **розмаїтості, унікальності і поліцентричності**. Для періоду Третьої хвилі характерна, стверджує Е. Тоффлер, **відсутність єдиної культури, розмаїтість нових культур, що постійно змінюються**. Виникає, на його думку, грандіозний за своїми історичними наслідками процес індивідуалізації, в якому

дійсно реалізується можливість вільного вибору інформації, вільного доступу, вільного самоформування особистістю власного "Я". Замість сприйняття вже готової моделі реальності людина повинна постійно самостійно її конструювати. Звичайно, це важка робота, але вона відкриває великі можливості для розвитку індивідуальності, демасифікації особистості й культури.

Можна погоджуватися чи не погоджуватися з цими твердженнями, але не помічати глибинного зв'язку інформаційно-комп'ютерної революції з фундаментальними трансформаціями культури на основі впровадження нових інформаційних технологій неможливо. Ми все більше усвідомлюємо, що навколо нас формується нова культура, відбуваються значні зміни суспільної свідомості й індивідуального мислення, нових установок відносно праці, дозвілля, нації, авторитетів тощо. **Формується принципово інший тип виробництва, поширення і збереження культури, інші принципи функціонування культури, інша структура духовного життя**, у якій переважне місце починають займати новітні засоби інформатики.

Розглянемо деякі з найбільш очевидних трансформацій культури під впливом процесів інформатизації і комп'ютеризації різних сфер людської діяльності.

Роль інформаційних і комп'ютерних технологій у розвитку культури. Докорінні зміни в системі комунікацій

Теоретики інформаційного суспільства вважають, що в сучасному суспільстві формується так звана **інформаційна культура**. Системоутворюючим ядром інформаційної культури є **інформаційна діяльність**, в процесі якої люди вдосконалюють культуру обігу інформації, методи її одержання, обробки, зберігання й своєчасного отримання, що в умовах інформаційного суспільства є надзвичайно важливим.

Сучасна інформаційна культура – продукт багатовікової еволюції людства, їхніх знань і діяльності. Її історія починається тоді, коли формальне відношення до сигналу ситуації, властиве тваринному світу, змінилося на змістовне. Людина стала розуміти зміст сигналу, що послужило основою для розвитку специфічного

засобу спілкування – мови – спочатку у вигляді звуку, слова, а потім у вигляді інших засобів – писемності, документів тощо. Зараз людина володіє різноманітними засобами зберігання і передачі інформації, які є продуктом історичного розвитку.

У соціокультурному аспекті інформаційна культура – це сукупність принципів і реальних механізмів, що забезпечують розвиток етнічних і національних культур, їхнє включення у загальний досвід людства. У цьому аспекті інформаційна культура є найважливішим засобом формування світового культурного співтовариства, створення світового інформаційного простору.

У техніко-технологічному аспекті інформаційна культура – це культура знання оптимальних способів поведінки зі знаками, даними, інформацією, знання механізмів вдосконалення технічних засобів виробництва, зберігання й передачі інформації, а також уміння цілеспрямованої роботи з інформацією для її використання в практичних цілях. Невід’ємною частиною інформаційної культури в цьому аспекті є знання нових інформаційних технологій.

Найважливішою ознакою інформаційної культури є не тільки вміння отримувати найрізноманітнішу й різноякісну інформацію, але й *уміння вибрати з величезного масиву наявної інформації найбільш важливу й потрібну, вміння її обробляти та інтерпретувати*. На перший план сьогодні висувається не збір інформації, – підкреслює Е. Тоффлер, – а вміння відшукати у всій масі даних те, що необхідно, вірно проаналізувати відібрані відомості й вчасно доставити їх потрібному замовникові.

Найбільш значні зміни відбуваються в системі комунікацій, які пронизують різні форми людської діяльності. Саме **соціокультурна комунікація** забезпечує можливість формування соціальних зв’язків, управління сумісною життєдіяльністю людей, накопиченням і передачею соціального досвіду, порозуміння між людьми. Протягом тривалого часу культура розвивалася на підґрунті усного мовлення і особистого контакту. Приблизно у VII ст. до н.е. в Греції був винайдений алфавіт. Це зробило можливим фіксацію раціональних суджень, відділивши сказане від того, хто говорив, письмове повідомлення від аудіовізуальної системи символів і сприйняття.

Винайдений Гутенбергом у середині XV ст. друкарський верстат завершив докорінну зміну способів мислення і сприйняття дійсності, започаткований в античності. Книга, що стала загальнодоступною, дозволила людям подолати культурні й історичні кордони, стала головним чинником в освіті і науці, критерієм, що обумовлює рівень інтелектуального розвитку індивіда: кожна людина в процесі свого формування прочитувала сотні й тисячі книг. Згідно з логікою і структурою друкованого тексту, формувався й особливий тип культури, що характеризується пануванням лінійного текстового метанарративу. Саме так, за твердженням Маршалла Маклюена, відбулося становлення **«галактики Гутенберга»** – універсума, в якому друкарський верстат став формуючим фактором культури індустріального суспільства.

Із входженням в ужиток електронних засобів масової комунікації, становище справ у «галактиці» докорінно змінюється: **книга починає поступатися позиціями телебаченню та комп'ютерам**. Широке розповсюдження і домінування телебачення означало, на думку М. Маклюена, кінець “галактики Гутенберга”, тобто системи комунікацій, що ґрунтувалася на типографському мисленні та фонетичному алфавіті. Нова культура ґрунтується не на лінійному, тобто витягнутому в рядок письмі, а на системі екранних зображень.

Як засіб масової інформації найбільш розповсюдженим у сучасному суспільстві є **телебачення**, що має свої особливості: поліфункціональність, односпрямованість, можливість вибору телепрограм для перегляду, персоналізація інформації, доступність візуального сприйняття. Телебачення викликає в глядача «ефект присутності», причетності до тих подій, інформацію про які воно наочно передає часто в режимі реального часу. **Телевізійна комунікація** характеризується сенсорною імітацією реальності і сприйняття її з найменшим психологічним зусиллям. Саме це, на думку багатьох дослідників, зробило її епіцентром культури XX ст., основою формування систем масової комунікації: одне й те саме повідомлення трансливалось від небагатьох централізованих передавачів мільйонам телеглядачів. Однак ця інформаційна галактика, яку М. Кастельс називає **“галактикою Маклюена”**, залишається світом однонаправленої комунікації, а не взаємодії; масовим виробництвом, де у світі символів панує індустріальна логіка.

З розвитком новітніх інформаційно-комп'ютерних технологій, особливо тих, що стали підґрунтям для створення мережі Інтернет, формується новий інформаційний простір і складається нова культурно-комунікативна ситуація, що характеризується безкінечною мінливістю та різноманітністю. Комп'ютерні технології створюють можливості для здійснення інтерактивної взаємодії з користувачем, який виступає як активний суб'єкт, що дозволяє більшою мірою задовольнити індивідуальні запити особистості.

Одним з елементів нової культурної реальності є **комунікації в мережі Інтернет**. У мережевої комунікації є маса переваг порівняно з загальноприйнятими способами особистого спілкування. Ви можете підтримувати контакти з людьми, які перебувають на відстані десятків тисяч кілометрів від вас, коло спілкування потенційно можна розширювати нескінченно, й вам не потрібно турбуватися про свою зовнішність і про те, яке ви справляєте враження, тут немає інтонацій і міміки, однак це не означає, що немає почуттів. Люди в Мережі встановлюють емоційні зв'язки, закохуються, сваряться, радіють і переживають. Уже зараз ми спостерігаємо, як павутина Інтернету в буквальному сенсі слова втягує в свої тенети велику кількість користувачів, змінюючи стереотипи їх світосприйняття та спосіб життя.

Науково-технічний прогрес, що породив інформаційну технологію, виявився дієвим стимулом розвитку масової культури і надання їй сучасного змісту й бурхливого поширення в суспільстві, особливо серед молоді. Однак, поряд із **масифікацією культури** під впливом новітніх інформаційно-комп'ютерних технологій діє зворотний процес – **демасифікація**, що виявляється у збільшенні свободи вибору інформації. Споживач може переключатися з однієї телевізійної програми на іншу, вибрати за допомогою мас-медіа той або інший фільм, концерт або спортивне змагання, одержувати з допомогою комп'ютера тільки йому потрібну в певний момент інформацію. Розмаїтість інформаційно-комунікаційних засобів веде до формування індивідуальної інформаційної системи, що стає реальною базою демасифікації сучасної культури. Таким чином, **функціонування культури епохи інформатизації набуває діалектично суперечливого характеру, поєднує дві протилежні тенденції – масифікацію та демасифікацію.**

Багато західних дослідників абсолютизують значення засобів масової комунікації для долі культури, вважаючи що під її впливом змінюється духовний склад людини, зникає індивідуально-особистісне її начало. Зокрема ще **Маклюен** стверджував, що засоби масової комунікації формують у людини стереотипне світосприйняття, занурюють його в «царство мовчання і несвідомості», «освіта не дає людині усвідомлення своєї індивідуальності», вона, як усі продукти масової комунікації, – безлика.

На думку відомих сучасних соціологів **Пола Лазарфельда і Роберта Мертона**, у масовій комунікації людина втрачає здатність критичного судження. Масова комунікація позбавляє індивіда естетичного смаку і культурного стандарту. Вона не сприяє культурному прогресу і культурно-особистісному становленню людини, не збагачує її духовний світ, а навпаки, повертає духовний пошук у лоно повсякденної, споживчої свідомості. Медіа з самого початку, на думку Маклюена, намагались заволодіти свідомістю споживача, погружаючи його в ілюзорний світ мрій. Це може мати серйозні наслідки, перед обличчям відчуженої технологічної інфраструктури, що є основою масової комунікації, людина стає слабкою і залежною істотою. Це, на думку Маклюена, створює умови навіть повної «ампутації» людської свідомості.

Феномен медіакультури

Розвиток екранних засобів відображення інформації й визначив формування так званої «екранної» культури. **“Екран”, “екранування”, “екранна реальність” і пов’язана з нею “віртуальна реальність” – центральні й ключові культурноутворюючі феномени ХХ століття.** Формується нова культура, що поєднує інтелектуальні можливості людини з можливостями сучасної техніки і технології, основним матеріальним носієм якої є не писемність, а «екранність». Ця культура заснована на системі екранних (площинних) зображень, які імітують дії й усне мовлення персонажів.

«Екранна культура» включає три основних елементи – кінокультуру, телекультуру й комп’ютерну культуру, які органічно взаємопов’язані між собою. Системоутворюючою ознакою екранної культури є подача об’єктів в

аудіовізуальній і динамічній формі, тобто у поєднанні звуку й динамічного зображення. До процесу взаємодії різних елементів екранної культури поступово підключається й комп'ютерна культура, яка все частіше починає стикатися з кіно- й телемистецтвом. Комп'ютерні і телекомунікаційні технології стають своєрідним інструментом інформаційної, політичної і духовної експансії, засобом створення нових соціальних світів. Все більшого розповсюдження набуває особливий вид інформаційно-комп'ютерної технології, що поєднує в собі як традиційну статистичну візуальну інформацію (текст, графіку), так і подання культурних артефактів у динамічному вигляді (мову, музику, відеофрагменти, анімацію тощо). На думку Ф. Джеймсона, Ж. Бодрійяра, П. Вірільо, формується **медіакультура** – область культури, пов'язана з трансляцією динамічних образів, що отримали широке розповсюдження завдяки сучасним технічним засобам запису та передачі відображення та звуку (кіно, телебачення, відео, системи мультимедіа). Термін «медіакультура», характеризує не тільки нову епоху передачі і сприйняття інформації, але й цілий простір, у якому виробляються та транслюються культурні коди.

Медіакультура може виступати і показником рівня розвитку особистості, здатної сприймати, аналізувати, оцінювати медіатекст, займатися медіаторчістю, усвоювати нові знання в галузі медіа. **Специфіка медіакультури** визначається її семіотичною природою і технічними можливостями засобів її реалізації: висока інформаційна ємність, легкість та переконливість чуттєвого (образного) сприйняття, домінування продуктивних можливостей над репродуктивними, швидкість і широта трансляції та тиражування, масовість і доступність, що формують соціокультурні функції медіакультури.

Мультимедійні засоби активно включаються в індустрію розваг, у практику роботи інформаційних установ, музеїв, бібліотек. Все це вносить суттєві зміни в комунікацію людини з оточуючим світом (природним і соціальним) і реорганізує його спосіб світосприйняття і спосіб життя. Медіа, вважав Маклюен, можна розглядати як зовнішнє розширення людини, як середовище її існування. Вони не тільки транслюють інформацію, а й «конструюють реальність», створюючи знаки і образи, які відсилають людину не до її чуттєвого досвіду, а безпосередньо до досвіду споживання медіа.

Оригінальний погляд на медіа висловлює відомий словенський філософ і теоретик культури **Славой Жижек**. У статті «Кіберпростір, або Нестерпна замкнутість буття» він розглядає сучасну культуру в контексті загальної медіатизації, визначаючи **медіатизацію** як процес перетворення реального об'єкта в штучний: тіло, що майже повністю «медіатизоване», зазначає Жижек, функціонує за допомогою протезів і говорить штучним голосом». Людина, захоплена й занурена у медіакультуру, сама стає продуктом нових медіа. Подібно до того, як наше тіло медіатизується, свідомість теж змінюється. У цьому сенсі багато дослідників наголошують на величезному впливі медіа на людину та можливості маніпуляції її свідомістю.

Відомий французький соціолог **П. Бурдьє** трактує медіакультуру як простір і спосіб конвертування різного роду «капіталів» за допомогою й через проміжну форму «символічного капіталу». За словами теоретика, посередником між адресатом і адресантом може виступати певне медіа, що користується популярністю й публічним авторитетом у публіки. Йдеться про технології, що дозволяють формувати суспільну думку й життєву позицію публіки. Комп'ютерні та телекомунікаційні технології стають своєрідним інструментом інформаційної, політичної і духовної експансії, засобом створення нових соціальних світів.

Мозаїчний характер сучасної культури

Становлення інформаційного суспільства, ті трансформації, що відбуваються в сучасній культурі під впливом новітньої інформаційно-комп'ютерної техніки і технології, дають підстави культурологам вести мову про **формування мозаїчної культури**. Мозаїчна культура – це по суті результат щоденного впливу на людину рясного і безладного потоку випадкових повідомлень. Вони сприймаються людиною мимовільно, у вигляді шматочків, що вихоплюються з потоку повідомлень, які «омивають» людину і від яких у пам'яті залишаються лише швидкоплинні враження від основних знань та ідей. Людина зупиняється на поверхні явищ, не прикладаючи ані значних розумових зусиль, ані сили критичного судження.

Вперше цю думку висловив відомий культуролог **Абраам Моль**, підкреслюючи, що в сучасних умовах знання складаються з розрізнених уривків, пов'язаних простими, суто випадковими відношеннями, близькими за часом засвоєння, співзвучністю або за асоціацією ідей. Ці уривки не створюють структуру, але вони мають силу зчеплення, що не гірше старих логічних зв'язків надає «екрану знань» певну щільність, компактність. Саме Моль ще в 70-ті роки ХХ ст. зазначав, що знання формуються переважно не системою освіти, а засобами масової інформації, з яких сучасна людина черпає певну інформацію.

А. Моль, як і М. Маклюен, стверджував, що під впливом різнопланової "електронної інформації" людина звикає мислити не послідовно, а мозаїчно, почасти еклектично, поєднуючи несумісні речі. По суті, людина, що мислить "мозаїчно", – це людина, яка не стільки мислить, тобто робить висновки, намагається осягнути істину, скільки "споживає" інформацію. Характеризуючи сучасну мозаїчну культуру, французький постмодерніст **Ж.-Ф. Ліотар** стверджує, що характерною рисою всієї сучасної культури є еклектизм: людина дивиться вестерн, їсть сніданок у Макдональда і обідає в ресторані з національною кухнею, користується паризькими парфумами в Токіо і носить одягу в стилі "ретро" в Гонконзі; знання стає елементом телевізійних ігор. Останнє зауваження Ліотара слід виділити особливо, оскільки телегра стала своєрідним символом мозаїчної культури, адже в ній головне – не осягати, а вгадувати, вчасно вилучаючи з пам'яті несподівану і різноманітну інформацію.

На мозаїчний характер сучасної культури звертає увагу і **Е. Тоффлер**, вважаючи, що ми живемо в світі бліп-культури, в світі фрагментарно-мозаїчного характеру уявлень про світ, що виникають у постійних споживачів електронної інформації в умовах її демасифікації. Замість довгих «ниток» ідей, пов'язаних одна з одною, – «бліпи» інформації: об'яви, команди, уривки новин, які не узгоджені з традиційними схемами. Нові образи і уявлення не піддаються класифікації – почасти тому, що не вкладаються в старі категорії, почасти тому, що мають дивну, плинну, безладну форму. Людина повинна сама збирати, складати, компілювати з окремих шматочків цілу картину, намагаючись знайти нові поняття й метафори, які б дозволили їй систематизувати і організувати «бліпи». З одного боку, це тяжкий тягар, вважає Тоффлер, з іншого – така ситуація

створює можливості для розвитку індивідуальності, демасифікації особистості й культури.

Віртуальні реальності та відеоігри як феномени культури інформаційного суспільства

Найважливішими елементами сучасної культури, що формується під впливом інформаційно-комп'ютерних технологій, є *віртуальні реальності* і *відеоігри*.

Віртуальна реальність

Словосполучення «*віртуальна реальність*» (від лат. *virtualis* – можливий) було введено дослідниками Масачусетського технологічного інституту наприкінці 1970-х років для позначення тривимірних макромоделей, реалізованих за допомогою комп'ютера. Сьогодні у вузькому сенсі слова **віртуальна реальність** трактується як ілюзорна **аудіовізуальна реальність тривимірного світу, створюваного за допомогою комп'ютерних технологій, що дозволяє людині взаємодіяти із представленими в ньому об'єктами**. Синонімічним до нього є термін «кіберпростір», який акцентує увагу не тільки на зорово-слухових механізмах сприйняття комп'ютерної моделі світу, але й на чуттєво-тактильних, завершуючи як ілюзію просторовості, так і ілюзію суб'єктивної присутності в ньому.

Дослідники виділяють такі **особливості віртуальної реальності**: *породженість* – віртуальна реальність продукується активністю якої-небудь іншої реальності, зовнішньої стосовно неї; *актуальність* – віртуальна реальність існує актуально, тільки «тут і зараз», тільки поки активна реальність, що її породжує; *автономність* – у віртуальній реальності свій час, простір і закони існування. У віртуальній реальності для людини, що перебуває у ній, немає поза нею минулого й майбутнього; *інтерактивність* – віртуальна реальність може взаємодіяти з усіма іншими реальностями, у тому числі і з тією, що її породжує, як онтологічно незалежна від них.

Основними типами існуючих віртуальних реальностей (ВР), створених за допомогою новітніх інформаційно-комп'ютерних технологій є «імітаційні», «умовні», «прожективні», «прикордонні» віртуальні реальності.

«Імітаційні віртуальні реальності» – програми і технології повноцінної імітації (симуляції) різних дій або форм поведінки (життєдіяльності), які психологічно для людини нічим не відрізняються від відповідних реальних дій чи ситуацій. Відомо, що першими розробниками такого типу ВР були військові, які створювали *імітації бойових подій і дій*, а також тренажери для швидкого навчання ведення бою в ситуаціях, які створювались такими імітаціями. Широко відомі *спортивні тренажери* (для лижників, велосипедистів тощо), музиканти відпрацьовують техніку на *віртуальних інструментах*, не турбуючи оточуючих, прогнозують створення *хірургічного симулятора* для відпрацьовування техніки операцій на примарному пацієнті примарними інструментами. До цього типу ВР можна віднести *створення віртуальних музеїв*, з колекціями яких можна ознайомитися, не залишаючи свого будинку.

До другого типу ВР відносять такі, що виступають моделями реального світу. Їх можна назвати **«умовними»**. До умовних віртуальних реальностей близько примикає ще один клас віртуальних реальностей – **прожективні віртуальні реальності**. До цього класу віртуальних реальностей належать усі реальності, створені, спроектовані на основі певних ідей. Це можуть бути фантазії чи навпаки ідеї, що ґрунтуються на певних знаннях або теоріях. Важливо не те, щоб віртуальна реальність нагадувала собою почуттєвий світ і реальні переживання людини в ньому, а щоб у ній були повноцінно втілені відповідні ідеї, аби людина опинилася у світі, що відповідає цим ідеям, яким би дивним він не був.

Нарешті, ще один клас віртуальних реальностей можна назвати **«прикордонними»**. Як правило, ці реальності поєднують звичайну реальність з віртуальною. Їх створення дозволяє «розширювати свідомість» фахівця, озброюючи його «баченням» і знаннями, які він актуально тут і зараз не може мати. Наприклад, комп'ютерні томографи й ультразвукові сканери показують лікарям об'ємні зображення внутрішніх органів у будь-якому потрібному ракурсі, умовний колір несе додаткову інформацію; рентгенівські знімки комп'ютер

зводить у тривимірне зображення (це особливо важливо для радіотерапії – лікар може бачити ракову пухлину «вживу» з усіма метастазами та орієнтувати пучки випромінювання з винятковою точністю).

VR знаходять застосування в науці, зокрема використовуються для візуалізації наукових даних і створення середовища для віртуальних експериментів. Застосування різноманітних типів VR створює можливості більш ефективної підготовки фахівців, причому у більш короткий термін і у більш реальній обстановці (імітаційні VR як тренажери); розширення професійних можливостей за рахунок акумуляції професійного досвіду і розширення можливостей сприйняття реальності.

Віртуальні реальності дозволяють створити і нову область експериментальних досліджень щодо переживань людини: переживання у віртуальних реальностях за силою і реалістичністю цілком можуть зрівнятися з психоделічними впливами, а за ступенем контролю і регулятивними можливостями «віртуальні переживання», безумовно, мають більше переваг. Важлива сфера застосування віртуальних технологій – медицина і психотехніка. Вже зараз психотерапевти розробляють проекти використання віртуальних реальностей для цілительського впливу на свідомість і підсвідомість своїх пацієнтів, чи для того, щоб відтворити ситуації, що призвели до тих чи інших травм.

Найбільш вражаючим досягненням нових інформаційних технологій, безумовно, є **можливість для людини, що потрапила у віртуальний світ, не тільки спостерігати й переживати, але самотійно діяти.** Власне кажучи, людина і раніше могла, причому досить легко, потрапити у світ віртуальної реальності, наприклад, занурюючись у споглядання картини, кінофільму чи просто з захопленням поглинаючи книгу. Однак в усіх подібних випадках активність людини була обмежена її позицією глядача, читача чи слухача, вона сама не могла включитися в дію як активний персонаж. За допомогою VR-технологій людина має можливість по-новому відчувати буття, знайти новий тілесний образ. У людини, яка знаходиться у віртуальній реальності, створюється враження, що вона безпосередньо бере участь у подіях, що між нею і подіями немає жодних проміжних ланок, при цьому зорова перспектива віртуала завжди

орієнтована на глядача – головний учасник подій завжди він сам, він бачить все зі своєї точки зору. Комп'ютерні VR-технології дозволяють реалізувати найфантастичніші бажання людини, ті, виконання яких у реальному житті було б неможливим через дії фізичних чи соціальних законів. Йдеться не тільки про розширення меж творчості, але й про одержання задоволення від нових відчуттів, наприклад, людина може віртуально відчувати насолоду від польоту – почуття, що було доступне їй лише у снах. Давня мрія людства стати деміургом знаходить своє втілення у світі віртуальної реальності. Саме це є найбільш вражаючим досягненням нових інформаційних технологій.

Однак створення віртуальних реальностей супроводжується не тільки ейфорією з приводу нескінченних можливостей, що відкриваються в найближчій перспективі. Застосування VR-технологій породжує і ряд фундаментальних філософських проблем.

Відеоігри

VR-технології відкривають практично безмежні перспективи в конструюванні ігрової реальності. Перші примітивні **комп'ютерні відеоігри** – комп'ютерна програма, призначена для організації ігрового процесу, зв'язку з партнерами по грі, або сама виступає як партнер, – були створені в 50 – 60-х роках XX ст. Сучасні технології дозволяють створювати не примітивні «стрілялки», а реалістичні й інтерактивні ігри, які за сюжетом не поступаються літературним творам, а за видовищними якостями – голівудським фільмам.

Всі комп'ютерні ігри умовно можна розділити на рольові й нерольові.

Рольові комп'ютерні ігри – це ігри, в яких геймер бере на себе роль комп'ютерного персонажа, тобто сама гра зобов'язує того, хто грає, виступати в ролі конкретного або уявного комп'ютерного героя. Відбувається процес «входження» людини в гру, певний процес «інтеграції» людини з комп'ютером, і навіть, за певних умов, – ототожнення себе з комп'ютерним персонажем. Рольові комп'ютерні ігри дозволяють людині найбільш повно "увійти" у віртуальність, відмовитися (принаймні на час гри) від реальності. Саме завдяки цьому цей тип комп'ютерних ігор значно впливає на особистість людини.

Нерольові комп'ютерні ігри – це ігри, в яких той, хто грає, не бере на себе роль комп'ютерного персонажа. До цього типу ігор належать комп'ютерні варіанти різноманітних настільних ігор (шахмати, шашки, нарди тощо), ігри на швидкість реакції, комп'ютерні варіанти карточних ігор тощо.

Відеігри, на думку однієї з відомих дослідників інформаційного суспільства **Шеррі Тьоркл**, – це вікно в новий світ найтісніших відносин між людиною та ЕОМ, відносин, характерних для інформаційно-комп'ютерної культури. У відеоіграх гравець активно залучається у життя, створене програмою світу, і повинен докладати певних зусиль для досягнення цілей, що виникають у процесі гри. При цьому слід відзначити, що важливою особливістю багатьох комп'ютерних ігор, особливо рольових, є їхня здатність до накопичення минулого досвіду, завдяки чому завдання, які стоять перед партнером комп'ютера по грі, поступово ускладнюються, вимагаючи від нього все більших зусиль для досягнення виграшу. У більшості ігор завжди може зустрітися несподівана ситуація, в якій важливі навіть не вправність і координація рухів, а насамперед винахідливість, розуміння загального задуму гри і здатність досить швидко розібратися в конкретній стратегії, яку створює програма.

Популярність комп'ютерних відеоігор постійно зростає, охоплюючи всі вікові групи. Онлайн-ігри, які дозволяють гравцеві через Інтернет грати з десятками, сотнями і навіть тисячами гравців, що живуть у різних куточках земної кулі, стають галуззю індустрії розваг, що розвивається найбільш бурхливо. Вони стали чимось більшим, ніж засобом проведення дозвілля. Для їх шанувальників це засіб спілкування, навчання й способу життя.

У сучасній науковій літературі відбуваються досить **гострі дискусії щодо впливу комп'ютерних ігор на процес формування і виховання особистості**¹¹. На думку одних, вони справляють позитивний вплив на особистість, дозволяючи людям різних вікових груп не тільки засвоювати певну інформацію, але негайно її випробовувати; виконують функцію психологічного розвантаження, відіграють роль своєрідного психологічного тренінгу, соціально придатного виду

¹¹ Американський дослідник Джесі Герц, можливо, першим звернув увагу на феномен відеоігор. У 1997 р. він опублікував книгу «Нація Джойстика: як відеоігри відбирають наші гроші, завойовують наші серця та змінюють наш розум», в якій відзначає, що джін відеоігор шойно випущений з пляшки. Ніхто не знає, як він діятиме і до яких результатів приведе. І через 15 років після цього – однозначної відповіді немає.

символічного досвіду, важливого для розвитку особистості. Інші вважають, що подібне проведення часу спричиняє лише деградацію, вилучення індивіда із соціального життя, формує в нього хворобливу залежність – віртуальну аддикцію – нехімічну психологічну залежність людини від систем віртуальної реальності.

Інформатизація і мистецтво

Широке поширення в сучасному суспільстві комп'ютерної техніки, інформаційних технологій і комунікаційних мереж впливає на різні сфери мистецтва. Форми цього впливу різноманітні – **формування нових видів мистецтва, розширення можливостей традиційних, форм буття мистецтва і задоволення нових естетичних потреб.**

Сучасна інформаційно-комп'ютерна техніка і технологія все більшою мірою використовується у творчій роботі художників, скульпторів, архітекторів і композиторів. Вона озброює потужними допоміжними технічними засобами окремі області художньої творчості – кіномистецтва, сценічного мистецтва, архітектури, монументальної скульптури й живопису, декоративно-прикладного мистецтва тощо. Це серйозно впливає як на художню діяльність, так і на взаємодію мистецтва й публіки, не підмінюючи цією технікою творчість художника.

Особливостям впливу сучасної інформаційно-комп'ютерної техніки і технології на різні види мистецтва присвячені чисельні роботи. Незаперечно значний вплив індустрії комп'ютерних ігор та віртуальної реальності на **кінематограф**. Сьогодні візуальний ряд фільмів і комп'ютерних ігор постійно зближуються, спецефекти розширюють виражальні можливості кіно і водночас призводять до зрушення в зоровому сприйнятті. Наочний приклад широкого використання комп'ютерних технологій у кінематографі є творчість британського режисера П. Гринуея. Він активно використовує поліекрани, різноманітні формати кадру, нелінійне оповідання, складні комбінації образів і знаків. За допомогою цих засобів П. Гринуей намагається зробити виразні можливості кіно адекватними естетичним запитам сучасників. Аналізуючи сучасні проблеми кіномови, П. Гринуей показує, що вирішення може лежати за межами кінематографу,

у сфері ВР. Це ще раз підтверджує тезу про значний естетичний потенціал ВР, розкриття якого слід чекати найближчим часом. Часто комп'ютерна симуляція реальності стає сюжетом кіно, а застосування тривимірної комп'ютерної графіки викликає переворот в кіновиробництві, який можна порівняти хіба що з теорією монтажу С. Ейзенштейна і з творчістю Ж. Мельєса¹².

Техніка може істотно полегшити роботу творця, звівши до мінімуму рутину в його діяльності. Інформаційна техніка може тиражувати ті або інші твори мистецтва, доводячи їх до широкого сприйняття публіки, але при цьому тиражовані твори мистецтва стають усе більше далекими від копіюємих оригіналів. Копіювання, відзначав А. Моль, завжди пов'язане або з поступовим погіршенням якості копій порівняно з вихідною формою (наприклад, гравюрою на міді), або зі свідомо ремесницьким виготовленням “мультиплей” – множинних репродукцій. Але Моль також вважає, що необмежене комбінування простих незмінних елементів, що можна реалізувати за допомогою інформаційної техніки, є творчим процесом створення творів мистецтва. Очевидно, що у своїх міркуваннях А. Моль зводить художню творчість до механічної комбінації стандартних елементів. У дійсності мова може йти лише про те, що інформаційна техніка озброює потужними допоміжними технічними засобами окремі області художньої творчості – кіномистецтва, сценічного мистецтва, архітектури, монументальної скульптури й живопису, декоративно-прикладного мистецтва тощо.

Все це свідчить про те, що взаємини естетичних і моральних норм в умовах інформатизації суспільства вимагають серйозного філософсько-культурологічного дослідження. Ця проблема набуває все більшого значення у процесі інформатизації суспільства, який не тільки забезпечує митців сучасними технічними засобами створення й функціонування художніх цінностей, але й стимулює інтерес людей до цих цінностей.

Контрольні запитання та завдання

1. Що таке масова культура? Яку роль вона відіграє у сучасному суспільстві?
2. Що таке демасифікація культури? Чи можлива вона у наш час?

¹² Французький кінорежисер Жорж Мельєс створив так званий «екранізований театр», творчу концепцію «екран-сцена».

3. Дайте визначення інформаційної культури.
4. Що таке інформаційна культура особистості та яку роль вона відіграє у Вашій майбутній професії?
5. Що таке екранна культура? Медіакультура?
6. Що таке віртуальна реальність? Чим вона відрізняється від справжньої реальності, а чим схожа на неї?
7. Як змінюється мистецтво під впливом інформатизації? Яку роль відіграє техніка у творчому процесі митця?
8. Охарактеризуйте роль Інтернету в процесі трансформації сучасної культури.

Теми рефератів

1. Культура в Інтернеті та Інтернет-культура.
2. Інформатизація та мистецтво.
3. Культурна ідентичність та інформаційна культура.
4. Інтеграція національних культур: можливі наслідки.
5. Масова культура сьогодні: напрямки трансформації.
6. Фрагментарність у культурі та в сучасному житті.
7. Гендерні проблеми в інформаційному суспільстві.

Перелік рекомендованої літератури

- Водопьянова Н.А. Сущность и содержание информационной культуры / Н.А. Водопьянова // Актуальные философские и методологические проблемы современного научного познания. – Ставрополь, 2000. – С. 145 – 149.
- Гендерные проблемы в информационном обществе / Пер. с англ. Л.В. Петровой. – СПб.: Издательство «Российская национальная библиотека», 2004.
- Гиденс Э. Последствия модернити / Э. Гиденс // Новая постиндустриальная волна на Западе. – М.: Academia, 1999. – С. 101 – 122.
- Дайсон Э. Жизнь в эпоху интернета / Э. Дайсон. – М: Бизнес и компьютер. – 1998.
- Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия / С. Жижек // Искусство кино, 1998. – № 1.

- Инглегарт Р. Культурный сдвиг в зрелом индустриальном обществе / Р. Инглегарт // Новая постиндустриальная волна на Западе. – М.: Academia, 1999. – С. 245 – 260.
- Ионин Л.Г. Социология культуры / Л.Г. Ионин. – М: Логос. – 1998.
- Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. – М.: ГУ ВШЭ. – 2000.
- Кастельс М. Галактика Интернет: размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс; пер. с англ. А. Матвеева, под ред. В. Харитонов. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004. – 328 с.
- Кириллова Н.Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну / Н.Б. Кириллова. – М., 2006. – 448 с.
- Негодаев И.А. Информатизация культуры / И.А. Негодаев. – Ростов н/Д, 1999.
- Носов Н.А. Виртуальная психология / Н.А. Носов. – М.: – АГРАФ. – 2000.
- Тоффлер Э. Третья волна / Э. Тоффлер. – М.: ООО «Фирма «Издательство АСТ», 1999.
- Швейцер А. Культура и этика / А. Швейцер. – М: Прогресс. – 1973.

ЛЮДИНА В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

1. Антропологічні виклики інформаційної цивілізації.
2. Адаптація та соціалізація людини в інформаційному суспільстві.
3. Ідентичність особистості в суспільстві інтернет-комунікацій.
4. Маніпуляція свідомістю людини в системі ВР.
5. Інформаційна безпека і свобода особистості в умовах становлення інформаційного суспільства.
6. Вплив ІКР на антропосоціогенез.

Антропологічні виклики інформаційної цивілізації

Інформаційна революція і, як наслідок, виникнення інформаційного суспільства та його наступної фази – суспільства знань – починають кардинально змінювати не лише світову і національні економіки, а й життя людей і спосіб облаштування сучасного світу, створюють новий стан соціокультурної реальності буття людини і людства. Міць мережевих технологій багаторазово множиться завдяки новим технологіям мультимедіа і віртуальної реальності, які втягують людину в нові форми існування, обіцяючи нові світи і переживання, що породжує чимало нових і непростих проблем, пов'язаних з їх впливом на особистість. Саме вони приводять до зміни стереотипів світосприйняття та способу життя, створюючи, з одного боку, принципово нові можливості для самореалізації особистості, її індивідуалізації, з іншого – нові антропологічні й соціокультурні ризики, пов'язані із заміщенням духовної культури вузькопрофесійними знаннями, витісненням реального живого спілкування, зміною характеру людського мислення від творчого до інструментального і формалізованого, створенням можливості уніфікації особистості, маніпуляції її свідомістю, погрожуючи психічному здоров'ю людини.

У мережевому просторі Інтернет виникає все більше можливостей для різноманітних проявів людської діяльності. Дослідження взаємодії людини та Інтернет дає підстави стверджувати, що ця мережа сприяє реалізації основних

потреб людей – потреб у спілкуванні, в пізнанні і розвагах (грі). У мережі Інтернет можна «зустріти» інших людей, розважально-ігрові комплекси, пізнавальні масиви. Всі прояви культури, від гірших до кращих, від найбільш елітних до найбільш популярних, поєднуються в цьому цифровому універсумі, який зв'язує в гігантському історичному гіпертексті минулі, сьогоднішні й майбутні прояви комунікативної думки. Роблячи це, вони створюють нове символічне середовище, яке радикально трансформує простір і час, фундаментальні виміри людського життя.

Тісний взаємозв'язок людини з віртуальними світами може істотно позначатися і на відносинах з реальним світом. Уже зараз постає питання: чи зможе людська психіка безболісно пристосуватися до перебування в кіберпросторі, чи буде він для нас нешкідливим, чи не відступить реальний світ під натиском ілюзорного? Чи не буде він використаний для маніпулювання свідомістю людини (нав'язувати їй певні способи існування, які потрібні маніпулятору)? Однозначних відповідей на ці запитання сьогодні немає. Ми можемо говорити лише про те, що в культуру сучасного суспільства входять «нові технологічні способи буття в світі» (Л. Маккерфі), які потребують свого глибокого осмислення.

Перед філософською антропологією постає завдання вивчення та адекватної інтерпретації цих процесів, пошук адекватних відповідей на виклики інформаційної цивілізації та адаптації до них людини. У вирішенні цієї проблеми питань більше, ніж відповідей. Часто психологами, культурологами, соціологами, філософами робиться акцент на односторонній – позитивній або негативній – оцінці перетворень, які відбуваються під впливом новітніх технологій. Розглянемо деякі з таких можливих соціально-антропологічних трансформацій, виходячи з принципово амбівалентного характеру їх впливу на людину.

Адаптація та соціалізація людини в інформаційному суспільстві

Новітні інформаційно-комп'ютерні технології, віртуальна реальність починають відігравати все більшу роль у процесі становлення людини як

особистості та формування її інтелектуального потенціалу. Активно проникаючи в усі сфери життя суспільства, сучасні інформаційні технології значно видозмінюють колишні стереотипи і установки у взаєминах між індивідами, групами, впливають на зміни у психиці і свідомості людини. Сучасне інформаційне середовище, стаючи все більш важливою і невід'ємною частиною навколишнього середовища, пред'являє до людини зростаючі адаптивні вимоги, оскільки організм людини не має еволюційно підготовленої норми реакції на докорінні зміни цього середовища.

Серед особливостей сучасного інформаційного простору, які потребують формування фундаментально нових механізмів адаптації – лавиноподібний потік інформації, що обрушується на людину через різноманітні аудіовізуальні засоби – телебачення, друковані ЗМІ, кіно, радіо, Інтернет. Діапазон психологічних пристосувальних можливостей людини обмежений; її організм реагує на зміни сучасного інформаційного середовища – стрімкого вдосконалення інформаційної техніки, зростання й ускладнення інформаційних потоків – хронічною напругою адаптаційних систем і навіть появою нових професійних захворювань. Почасти спостерігається негативна адаптація як на біологічному (комп'ютерний зоровий синдром, нервово-м'язові хвороби), так і на соціально-психологічному рівні (залежність від Інтернету і комп'ютерних ігор, травмування дитячої психіки сценами насильства на екрані тощо).

Велике розмаїття даних викликає «інформаційний параліч» – ситуацію, за якої людина не може приймати рішення через те, що на її голову звалюються все нові й нові потоки інформації. З іншого боку, можуть виникати нервові зриви через «інформаційний голод». Відсутність необхідної інформації викликає величезні розумові й часові затрати на її пошук, стресові реакції, особливо при негативному результаті. Австралійські вчені розробили шкалу Information Overload Coping Scale, на одному кінці шкали якої – інформаційні «мисливці», які жадібно шукають нову інформацію. На іншому – «жертви», які збирають велику кількість інформації, але ніколи її не використовують. Розроблена шкала дозволяє оцінити, наскільки серйозно інформаційний стрес впливає на здоров'я людей.

Безумовно, робота з комп'ютером, в тому числі в мережі Інтернет, додає в наше життя ряд специфічних, саме для неї характерних, факторів стресу,

основними з яких є втрата інформації, нестійка робота комп'ютера, спам тощо. Втрата інформації – безумовно, на першому місці серед комп'ютерних стресорів (якщо не за частотою, то за силою стресу). Нестійка робота, збої і зависання комп'ютера, які навіть не призводять до втрати даних – теж серйозні чинники стресу. Крім того, тим, хто працює у цих сферах необхідно постійно і дуже інтенсивно оновлювати свої знання та навички, бути в курсі величезної кількості новинок, які з'являються щодня. Для багатьох це стає непосильним навантаженням. Останнім часом справжнім лихом для тих, хто активно працює в Інтернеті, став спам (несанкціоновані поштові розсилки). Необхідність постійно знищувати непотрібні електронні листи і страх, що разом зі спамом загубляться важливі повідомлення – дуже серйозний стресор.

Інтернет, будучи практично невичерпним інформаційним ресурсом, може використовуватися у всіх формах деструктивного інформування (дезінформація, фальсифікація відомостей, маніпулювання свідомістю мас). У цьому зв'язку доречно згадати стародавнє вавилонське попередження: якщо швидкість прийняття спільнотою глобальних рішень випереджає швидкість аналізу можливих наслідків від цих рішень, то існування суспільства перебуває під загрозою.

Символи та образи культури під колосальним впливом науково-технічного прогресу формуються і змінюються настільки стрімко, що людина не здатна їх «вбирати», співвідносячи з попередніми цінностями. Консенсус розпадається. Постійно стикаючись з «бліпи» – інформаційними повідомленнями, уривками з пісні чи віршу, заголовком, колажем тощо, звикаючи до мовних ігор і швидкісних потоків інформації, людина руйнує здатність рефлексії. На персональному рівні ми знаходимося в оточенні образів, суперечливих і несумірних. Старі ідеї впливають на нас у формі безтілесного відображення. Ми живемо в світі безтілесної відображеної (віртуальної) культури, у світі бліп-культури, яка формує так звану «кліпову» свідомість (Е. Тоффлер). На думку відомого російського філософа В.В. Миронова, домінуючим фактором виявляється не зміст або якість інформаційного продукту, а система його поширення (тиражування); люди починають просто споживати символи та образи культури. Це може викликати непоправні деструкції в мисленні та свідомості – породити хаотизм, кліповість свідомості, зруйнувати здатність концентруватися і утримувати у свідомості

якийсь один ідеальний об'єкт, здатність критичного мислення, створює сприятливі умови для маніпулювання свідомістю.

Чому ж людина, всупереч властивому їй прагненню до самореалізації, звертається за готовими відповідями на усі запитання до віртуального простору? Очевидно, справа не тільки в пошуку легких шляхів пізнання світу і безболісного становлення особистісного буття. Звертаючись до "всесвітньої павутини", людина припускає, що зможе знайти більш правильні відповіді на виникаючі запитання. Створюється ілюзія, що більш освічені люди вже дали готові правила і норми, і що вони є універсальним ключем до вирішення будь-яких проблем. Така людина забуває про те, що кожна особистість неповторна й унікальна внаслідок унікальності пережитого досвіду й життєвого простору. Світ кожної людини унікальний і складає те, що є власне людським у людині, її самість, її суттєву характеристику. Цей світ не народжується разом з людиною – він нею створюється, конструюється, і в кінцевому рахунку, людина така, який її світ. Суверенна особистість відрізняється від інших тим, що несе відповідальність за її порядок і якість.

Неконтрольоване спілкування людини (особливо дитини або підлітка) з комп'ютером призводить до руйнування особистості, невміння адаптуватися в соціальному світі і небажання жити реальним життям.

Одним з проявів негативного впливу ІКТ на особистість є **девіантна поведінка, поведінка, яка не відповідає загальноприйнятим нормам**. Одним з найбільш розповсюджених різновидів такої поведінки є адиктивна поведінка, яка характеризується прагненням відходу від реальності за допомогою зміни свого психічного стану. Сьогодні це прагнення задовольняється нав'язливим бажанням увійти в Інтернет, перебуваючи off-line, і нездатність вчасно відключитися від Інтернету, будучи on-line. Формується Інтернет-залежність, яка вперше була описана в 1997 р. доктором І. Голбергом. Розрізняють п'ять основних типів Інтернет-залежності:

- ігрова залежність – нав'язливе захоплення комп'ютерними іграми в Мережі;
- нав'язливий веб-серфінг – нескінченна подорож по Інтернету, пошук інформації;

- пристрасть до віртуального спілкування і веб-знайомств – великі обсяги листування, постійна участь у чатах, веб-форумах, надмірна кількість знайомих і друзів у Мережі;
- нав'язлива фінансова потреба – гра по мережі в азартні ігри, непотрібні покупки в Інтернет-магазинах або постійна участь в Інтернет-аукціонах;
- кіберсексуальна залежність – нав'язливий потяг до відвідування порносайтів і занять кіберсексом.

Ознаками Інтернет-залежності, зокрема, називають активне небажання відволіктися від роботи в Інтернеті (при цьому забуваються домашні справи, навчання, важливі особисті зустрічі); витрата на Інтернет все більших грошей; нехтування спілкуванням з друзями; готовність задовольнитися випадковою і одноманітною їжею біля комп'ютера, нехтування власним здоров'ям і гігієною, а також небажання приймати критику подібного способу життя. Негативна девіантна поведінка людини у сфері ІКТ найчастіше свідчить про нездатність людини передбачати наслідки своїх дій, проявити належну гнучкість і перенести добре освоєні поведінкові механізми в нову ситуацію, відчувати відповідальність за свої вчинки.

Відомий американський фахівець в області інтернет-залежності Кімберлі Янг вважає, що в США до цього недугу схильне приблизно 6% населення. Однак багато психотерапевтів вважають, що інтернет-залежність не є самостійним захворюванням. Як стверджує Янг, інтернет-залежні використовують Інтернет для отримання соціальної підтримки (за рахунок належності до певної соціальної групи: участі в чаті або телеконференції); сексуального задоволення; можливості «творіння персони», викликаючи тим самим певну реакцію оточуючих, отримання визнання оточуючих.

Будучи включеними до певної віртуальної групи, інтернет-залежні стають здатними брати на себе уявну соціальну відповідальність через висловлювання суджень, що суперечать думці інших людей. Для підлітків це один із засобів самореалізації та пізнання світу. У реальному житті інтернет-залежні не можуть висловити аналогічні думки навіть своїм близьким знайомим і друзям. У кіберпросторі ж вони можуть висловлювати ці думки без страху відкидання,

конфронтації чи осуду, оскільки інші актори малодосяжні, а особистість того, хто висловлюється, може бути замаскованою.

Наприкінці 2008 року Американська медична асоціація розпочала розгляд питання про те, чи варто включати Інтернет- і гейм-адикції до офіційного списку психічних розладів. Проблему підняв Мохаммед Хан – голова ради з науки і охорони здоров'я США. Він представив звіт під назвою «Емоційний і біхевіористський вплив відеоігор, в тому числі тих, що викликають залежність». На думку М. Хана, залежним можна стати від будь-якої гри, але найбільш схильні до цього ризику ті, хто грає в багатокористувацькі рольові ігри (MMORPG), в яких велика кількість гравців взаємодіють один з одним у віртуальному світі. Більшість гравців MMORPG – маргінали, які шукають задоволення у віртуальних світах своїх соціальних потреб.

Особливо привабливим кіберпростір є для підлітків із ще не сформованою структурою особистості і особистісним буттям. У кіберпросторі немає болю, немає образи і злості, там немає почуттів та емоцій, які породжують у реальному житті війни і вбивства. У комп'ютерному світі немає смерті. Людина може жити вічно, не побоюючись хвороб і втрат. Віртуальна реальність породжує ілюзію свободи вибору. Комп'ютер можна просто вимкнути, вимикаючись цим зі світу, в якому ти перебував ще хвилину тому, чи переключитися на інший сайт. Це породжує ілюзію особистої свободи, коли людина вважає себе вільною від безлічі зобов'язань у реальному житті. Але насправді вона виявляється ще більш залежною від віртуальної реальності, не здатною поза віртуальним світом приймати рішення і відповідати за свої вчинки. Як показують дослідження професора соціології та психології Массачусетського технологічного інституту Шеррі Тьоркл, діти, які виростають у тісному спілкуванні з комп'ютерами та електронними іграшками, в психологічному, морально-духовному і світоглядному плані досить суттєво відрізняються як від своїх некомп'ютеризованих однолітків, так і від дітей попередніх поколінь. Йдеться не тільки про навички володіння обчислювальною технікою, але й про зміни фундаментальних духовно-культурних структур, понять і уявлень.

Слід зазначити, що Інтернет і, ширше, віртуальна реальність, створена за допомогою нових інформаційних технологій, стає потужним агентом вторинної

соціалізації людини: соціалізації стосовно не тільки мережевих спільнот, а й офф-лайнової дійсності – до того реального суспільства, в якому людина живе. Те, що відбувається з людьми «всередині» віртуального простору, безсумнівно, вимагає спеціальних досліджень. Однак навіть самі «завислі» «не живуть» усередині Мережі (принаймні, до цих пір), а постійно повертаються в офф-лайнову дійсність: насамперед для підтримки свого фізичного й соціального існування. Якими вони повертаються звідти? Наскільки норми поведінки, що формуються в мережевому співтоваристві, відповідають запитам дійсного суспільства?

Актуальною є зокрема і так звана **проблема деконструкції суб'єкта** в сучасній культурі. І справа навіть не в тому, що справджуються прогнози Маклюена, висунуті ще в 60 – 70-х роках ХХ ст., про розширення і продовження нервової системи людини електронними медіа. І не в тому, що внаслідок такого розширення відбувається злиття людини з машиною й утворення "комп'ютерно-породженого" суб'єкта, гібрида людського й технологічного. Головне те, що ми маємо факт **злиття суб'єкта і симулякра**, тобто суб'єкт перетворюється у власний симулякр, і фізично, тілесно залишаючись у реальному світі, він ментально переходить у світ віртуальний, простір симулякрів, у якому наділяється новим тілом, яке не має нічого спільного з тілесністю. Можна сказати, має місце ефект подвійної присутності, володіння двома самостями, розщеплення цілісності індивіда, що водночас знаходиться у двох просторах: затишно розташований за столом, оточений комп'ютером і периферійними пристроями, він, водночас, відчуває себе іншою істотою, рухи якої він бачить на екрані терміналу і керує ними. Новітні програмні і мережеві технологічні розробки вже зараз дозволяють зробити перебування у віртуальній реальності настільки доступним і притягальним, що реальний світ з його недосконалістю, пошуками і тривогами починає здавати свої позиції симулятивному фантазмагоричному світу, де місце соціальності займає її симуляція.

Однак, відмовившись від реального світу на користь віртуального, людина проте залишається прив'язаною, "пристебнутою" (у термінології Ж. Лакана) до навколишнього світу за допомогою свого тіла. Як би не розвивався віртуальний простір, він ще не досяг такого рівня, аби повністю замінити людині реальний світ. Якщо людина не повертатиметься в реальний світ з віртуального, її тіло

просто помре. Але саме необхідність неминуче повертатися до реального світу найбільше лякає сучасну людину, занурену у світ віртуальний. Повернення у світ жорстокої реальності тільки посилює душевну травму людини, калічить її особу, відштовхуючи оточуючих. Виходить, що людина, яка одного разу "застрягла" в кіберпросторі, вже не може з нього вибратися, а все більше й більше занурюється у всевітню павутину, втрачаючи друзів з реального світу. Така людина тільки у віртуальній реальності відчуває себе спокійно і впевнено.

Таким чином, специфіка сучасного інформаційного середовища веде до корекції існуючих природних і соціальних механізмів адаптації людини і вироблення нових. Інформаційні технології, які стали стрижнем сучасної цивілізації, змінюють не просто якість і зміст життя сучасної людини, вони трансформують сам спосіб її буття у світі.

Під впливом докорінних змін у сучасному інформаційному середовищі існування людини з'являються такі нові адаптивні механізми, як формування соціальних структур за групами ідентичності та стереотипність масової культури і масової свідомості. Формування соціальних структур за групами ідентичності можна розглядати як адаптивний механізм у боротьбі людини за збереження свого колективного «Я» у світі, де розпадаються старі соціальні зв'язки. Масова культура, як і стереотипізація, є адаптаційним механізмом, який виконує роль психологічного регулятора в житті суспільства і окремого індивіда. Без стереотипів людина не впоралась би з тим обсягом інформації, який вона отримує із зовнішнього світу.

Ідентичність особистості в суспільстві інтернет-комунікацій

Однією з важливих соціально-антропологічних проблем, зумовлених широким використанням нових інформаційно-комп'ютерних технологій, є **проблема ідентичності особистості**. Шеррі Тьоркл, досліджуючи вплив комп'ютерів на дитячу психіку, ще в 1984 р. писала про те, що комп'ютерна культура загрожує зруйнувати ідею особистого Я. Необхідність поглибленого вивчення цієї проблеми актуалізувалася у зв'язку з тим, що міць мережевих

технологій багаторазово збільшилась завдяки новим технологіям мультимедіа і віртуальної реальності. В історії людства не було подібних засобів масового впливу на свідомість і психіку людини і на громадську свідомість. Дослідників лякає високий ступінь ілюзорності, який досягається у віртуальних реальностях, особливо в умовах масового захоплення новими технологіями.

Перманентна мінливість і кліпова фрагментарність сучасної культури, втрата зв'язку індивіда з традиційною системою норм і цінностей, інформаційний пресинг змушує людину заново переосмислювати не тільки зовнішню реальність, але й постійно вибудовувати власне «Я». На зміну нормативній, розпорядчій соціалізації людини приходить спонтанна самоорганізація соціальних груп, можливість особистості конструювати власну ідентичність, а не шукати її в причетності до тих чи інших спільнот і культурних традицій, які почасти перетинаються і конкурують між собою. У дослідженнях постмодерністів (Ж. Бодрійяра, Ж. Дельоза та ін.) обґрунтовується думка, що у віртуальній реальності відбувається злиття суб'єкта і симулякра (знаку, який творить своє власне буття); суб'єкт перетворюється на власний симулякр. Тобто фізично, тілесно залишаючись у реальному світі, ментально він переходить у світ віртуальний, у простір симулякрів, де наділяється новим тілом, яке не має нічого спільного з тілесністю. Виникає стан певної розщепленості цілісності індивіда, ефект володіння ним декількома самостями.

У віртуальній реальності, що створена серверами або областями, де багато користувачів ведуть паралельне і загальне спілкування, найчастіше анонімне (MUD)¹³, можна вибрати для себе будь-яку ідентичність, ввівши її параметри в комп'ютерну мережу. Все залежить від бажань і фантазій самих користувачів. Сервери MUD або IRC (Internet Relay Chat) роблять можливим спілкування з іншими такими самими множинними ідентичностями, оскільки в Інтернеті, люди здатні створювати себе, переміщаючись в декількох "Я". Отже, Інтернет є ще одним елементом комп'ютерної культури, що сприяє поняттю про ідентичність як множинність.

Характеристики "Я" не отримані заздалегідь у вигляді готових ролей, а конструюються щохвилини в інтеракції. Вони "рухливі", "плинні",

¹³ MUD (від "multi-user dimension") – рольова гра, в якій багато користувачів об'єднані в одному віртуальному просторі.

"децентралізовані", "розмиті" і "непрозорі". Досліджуючи цю реальність і її вплив на особистість людини, Ш. Тьоркл, відзначає, що MUD, IRC – це не тільки місця, в яких "Я" є множинним і сконструйованим певною мовою, в них люди і машини перебувають також у нових відносинах одне з одним. У цьому сенсі вони спонукають до роздумів про людську ідентичність.

Віртуальне «Я» учасників неформальної інтернет-комунікації нерідко відрізняється від реального «Я». В комунікативному інтернет-просторі відбувається повна заміна особистості людини, аж до того, що навіть фотографія співбесідника (якщо вона доступна) зображує не його, а його знайомого або будь-кого іншого. Формується переконання, що ідентичності за необхідності можна одягати і знімати як зміну одяжі. Внаслідок цього відбувається спілкування двох або більше людей, які нічого не знають одне про одного, окрім хіба що стилю їх спілкування. При цьому заміна реальних імен псевдонімами (нікнеймами) ускладнює ідентифікацію особистості співбесідника, хоча вибраний псевдонім зазвичай не випадковий. Він певною мірою відображає внутрішній психологічний настрій співбесідника, його уявлення про світ і про себе. Незвичайні титули, гучні імена, якими нагороджують себе деякі з відвідувачів інтернет-простору, є скоріше за все претензією на самовираз, спробою досягнути певного рівня претензій, котрий, можливо, недоступний їм у повсякденному житті. Тобто, вибраний нік є певною ширмою, за якою ховається реальна людина.

Чим зумовлено створення «віртуальних особистостей» в online-комунікації? Незадоволенням реальною соціальною ідентичністю, бажанням отримати новий досвід існування, нові враження, реалізувати нереалізовані в реальному житті сторони свого многогранного «Я»? Мотивація конструювання «віртуальних особистостей» стає предметом сучасних психологічних досліджень. Вони відзначають різноманітність цих мотивів, серед яких, з одного боку, самопрезентація в інтернет-просторі, конструювання «Я» є виразом нереалізованих бажань, незадоволених потреб, з іншого – виразом пригнічених у реальності агресивних тенденцій, задоволення заборонених у соціумі потягів. Тобто спілкування в інтернет-просторі не тільки компенсує дефіцит спілкування в реальному соціумі, а й створює новий тип спілкування, при якому дефіцит живого

контакту доповнюється контактом «Я-іншого» з «анонімними іншими», які інсценують себе в інтернеті, проникаючи в поле життєвого простору особистості.

При цьому глобальний інформаційний простір можна розглядати як свого роду соціальну лабораторію зі створення і перебудови особистості: людина може використовувати світ віртуальної реальності для експериментування над своєю психікою, наприклад, відчувати незвичні почуття, занурюючись у змінений стан свідомості; безпечно експериментувати зі своєю сексуальною орієнтацією для кращого розуміння себе, змінюючи у віртуальному середовищі стать (з жіночої на чоловічу чи навпаки), соціальний статус, зовнішність. Такі атрибути особистості, як стабільна самоідентифікація, індивідуальний стиль виконання соціальних ролей, активними користувачами Інтернет втрачаються; свідомо чи несвідомо ними формується розмита або мінлива ідентичність.

Як ставитися до спроб багатьох користувачів Інтернету змінювати ідентичність і створювати множинну "мережеву" ідентичність? Однозначна відповідь на це запитання поки не можлива. Але важливо те, що заклопотаність ідентичністю в кіберпросторі дозволяє усвідомити той факт, що параметри роду та статі постійно конструюються, а не дані від народження.

Створення віртуальних особистостей може збагачувати людину, розвиваючи в ній здібності пристосування до нових умов, що стосуються роботи, сфери освіти, навичок взаємодії з передовими технологіями, соціальних ролей. Водночас вихід у віртуальний світ найчастіше обумовлений певними проблемами в реальному житті і відіграє суто компенсаційну функцію. Бажання конструювати віртуальні особистості може бути пов'язано з тим, що реальність не надає можливостей для реалізації різних аспектів "Я" або ж що дійсність може бути занадто "рольовою", занадто нормативною. Це породжує у людини бажання подолати нормативність, що веде до конструювання ненормативних віртуальних особистостей. Зокрема, це може виявлятися в конструюванні віртуальних особистостей протилежної статі, ніж їх володар, або взагалі безстатевих. У крайніх ситуаціях, особливо це стосується дитячого і підліткового віку, коли особистість у цілому ще не сформована, людина може повністю втратити своє «Я», розчинившись у зміні віртуальних двійників. Більш того, у таких випадках спостерігається патологічна залежність від Інтернету, яка виявляється у втраті інтересу до реального життя.

Як відібуються на психіці та свідомості людини процеси довгого перебування у віртуальній реальності, у ситуації експериментування з ідентичністю? Чи зможе людина безболісно пристосуватися до таких ситуацій? Чи не відступить реальний світ під натиском віртуального? Чи не буде останній використовуватися для маніпуляції свідомістю людини, нав'язування їй певних форм поведінки, необхідних маніпулятору?

Однозначної відповіді сьогодні на ці запитання немає. Можна стверджувати, що сучасна інформаційно-комп'ютерна техніка і технологія створюють принципово нові можливості для самореалізації особи, її індивідуалізації, з одного боку, а з іншого – нові антропологічні й соціокультурні ризики, пов'язані із заміщенням духовної культури вузькопрофесійними знаннями, витісненням реального живого спілкування, зміною характеру людського мислення від творчого до інструментального і формалізованого, деформацією дозвілля, орієнтацією його тільки на розваги. Зокрема одним з таких ризиків є розширення можливостей маніпуляції свідомістю людини, нав'язування особі певних стереотипів поведінки, світоглядних принципів, формування певних цінностей і смаків, управління аксіологічним полем особи.

Маніпуляція свідомістю людини в системі ВР

Аналізуючи такі феномени культури сучасного суспільства, як віртуальні реальності та відеоігри, дослідники – психологи, соціологи, філософи – відзначають, що вони стають впливовими **чинниками маніпуляції свідомістю і підсвідомістю людини**. У віртуальних реальностях можна створювати події, які використовуються з метою маніпуляції свідомістю користувача, впливу на людей з метою трансформації в необхідному напрямку їх настроїв, почуттів, волі, впровадження в свідомість необхідних ідеологічних і соціальних установок, формування певних стереотипів мислення й поведінки. Віртуальна реальність стає все більш вірогідною, втягуючи людину в шари ілюзорного існування і спілкування, які не тільки допомагають їй жити (корисна інформація, допомогу в знятті напруги і стресів, можливість реалізувати свої бажання тощо), а й руйнують

її психіку. Це значно спрощує завдання «омани» психіки, полегшує доступ до деструктивних для психіки подій і сюжетів.

Сучасні імітаційні віртуальні реальності використовуються з метою маніпуляції свідомістю людини, пред'являючи їй неіснуючі світи та занурюючи в стани, що призводять до фрустрації. Технології VR, на відміну від інших ЗМІ чи психотренінгів, дозволяють зробити маніпулятивний вплив індивідуальним, орієнтованим на свідомість конкретної особистості.

Відомий **феномен вибіркового сприйняття** демонструє роль саме віртуальних конструкцій. З інформаційного потоку людина вибирає лише те, що не суперечить її уявленням, відкидаючи те, що вступає з ними у протиріччя. Прикладом цього є готові інтерпретаційні структури (фрейми), які дають нам змогу структурувати навколишній світ. Фрейми використовують журналісти, розповідаючи про одну й ту саму подію, але з різних точок зору – будь-який факт може бути інтерпретований скільки завгодно разів, що дозволяє впливати на **масову свідомість, «перематуючи» її у власних інтересах**. Картина світу (віртуальний конструкт) дає змогу реінтерпретувати інформаційні і реальні структури, роблячи з них новий тип продукту. Сучасні медіа не тільки транслюють інформацію, вони «конструюють реальність», створюючи знаки і образи, що відсилають людину не до її чуттєвого досвіду, а безпосередньо до досвіду споживання медіа (симулякри Ж. Бодрійяра).

Однією з форм маніпуляції свідомістю людини є **навіювання** (сугестія) – процес впливу на психіку людини, пов'язаний із зниженням критичності при сприйнятті і реалізації навіюваного змісту, з відсутністю цілеспрямованого активного його розуміння, логічного аналізу й оцінки відповідно до стану суб'єкта. **Навіювання** досягається вербальними (слова, інтонація) і невербальними (міміка, жести, дії іншої людини, оточуюче середовище, колір, звук) засобами. Оскільки відеоігри та віртуальні реальності мають повний набір таких засобів, то вони є практично ідеальною формою навіювання. Занурення людини у світ віртуальної реальності дозволяє нав'язувати їй певні способи існування, які потрібні маніпулятору. До того ж, наприклад, у відеоіграх все розраховано на сильний емоційний вплив, адже саме емоції і є обхідним шляхом

до свідомості людини¹⁴. Британські дослідники експериментально довели, що досвід, який людина отримує у відеоіграх, неусвідомлено застосовується нею в реальному світі.

При цьому важливо зазначити, що фактично навіювання певних ідей у відеоіграх можливо використовувати як на благо, так і на зло. Оскільки відеоігри стають все більш реалістичними, їх розробники і гравці мають передбачувати можливі наслідки та впливи на психіку людини, вважає невролог з Кембриджського університету **Пол Флетчер**. Відзначаючи переваги відеоігор і можливі позитивні наслідки їхнього впливу на формування певних навичок і знань, Ш. Тьоркл вказує, що асоціації, отримані у відеоіграх, можуть використовуватись у вихованні й освіті. Разом з тим вона акцентує увагу і на проблемах, що виникають при цьому. На її думку, головна небезпека полягає в надмірному захопленні штучно створеними світами, в надмірному зануренні людини у штучний "відеосвіт". У певних умовах деякі люди починають віддавати перевагу віртуальному, а не реальному світу. Це формує **адитивну поведінку як одну з форм деструктивної поведінки**, яка виражається в намаганні відійти від реальності шляхом зміни свого психічного стану, занурюючись в ілюзорний світ віртуальної реальності. Цей процес настільки поглинає людину, що починає управляти її життям, вона стає безпорадною перед своєю пристрастю. Крім того, вчені встановили, що агресивні відеоігри змінюють мозок геймерів, наприклад, ігри з використанням насильства можуть підвищувати ймовірність того, що геймер накинеться на певних людей вже в реальному житті. У зв'язку з цим вони пропонують встановити суворий контроль за іграми, які відверто пропагують насильство і жорстокість.

Проте однозначно спрогнозувати, як залежність від віртуальної реальності може вплинути на зміну свідомості людини, сьогодні досить складно. На жаль, ця проблема вивчена поки що не достатньо, і зусилля спеціалістів різних профілів – лікарів, психологів, соціологів – зосереджені на її дослідженні. Разом з цими дослідженнями виникає необхідність розробки правової концепції використання систем віртуальної реальності, які б виключали можливість їх використання,

¹⁴ Психологи стверджують, що 80% всього закарбованого у пам'яті людини матеріалу емоційно забарвлене, 16% – нейтральне, 4% – носить невизначений характер.

зокрема, у злочинних цілях (зомбування, контроль свідомості, експерименти над психікою тощо).

Інформаційна безпека і свобода особистості в умовах становлення інформаційного суспільства

Сучасне суспільство породжує безліч нових технологій, які стають інструментом влади над особистістю, загрожують інформаційній безпеці та свободі особистості.

Одним з небезпечних джерел загроз інтересам людини є використання на шкоду її інтересам персональних даних, що накопичуються органами державної влади, а також розширення можливості прихованого збору інформації, що становить особисту і сімейну таємницю людини, відомостей про її приватне життя. Інформатизація всіх сторін діяльності людини призводять до того, що особисте життя, дозвілля, поведінка, настрої і всі людські прояви виявляються доступними не тільки для державних органів, але й для різного роду злочинців. Створюються загрози приватному життю, особисті свободі громадян.

Суттєві загрози свободі створюють тотальне прослуховування оточуючого світу з допомогою відеокамер, мікрофонів, систем супутниково спостереження тощо; нецільове використання медичних документів та інформації; перетворення персональної інформації в товар тощо. Щоб уявити, до яких наслідків для людини це може привести, достатньо подивитися фільми «Мережа», «Хакери», «Ворог держави» та ін.

Новітня інформаційна техніка дозволяє не тільки підключитися до кожного, але й вимкнути кожного з процесу життя, діяльності та мислення. У зв'язку з цим виникає нагальна потреба визначити ті аспекти цифрового буття, де етичне та законодавче регулювання можливе й необхідне. Існує декілька підходів до розгляду проблеми безпеки особистості в інформаційному суспільстві.

З одного боку, створюються теорії безпеки особистості в інформаційному суспільстві, одним з виразників яких є **Джон Перрі Барлоу** і його «Декларація незалежності кіберпростору». Фундаментальною властивістю цього простору проголошується децентралізованість і відсутність ієрархічної системи цінностей,

що призводить до кардинальної зміни трактувань понять «людина» і «особистість». Барлоу виступає за повну свободу особистості в інформаційному просторі. Саме свобода особи, вважає він, стає гарантом її безпеки.

На противагу цій позиції, інший підхід ґрунтується на тезі, що безпечну поведінку особистості можна визначити як право особи в правових рамках або ж у рамках суспільних норм у тій чи іншій сфері реалізовувати себе. Гарантом цього права виступає суспільство або держава. Прикладом подібного роду поглядів у контексті інформаційного суспільства може служити «Декларація прав цифрової людини» **Андре Сантіні** – віце-президента Союзу за французьку демократію, співголови групи з вивчення інформаційних технологій у Національній асамблеї. Сантіні закликає поступитися принципом індивідуальної свободи заради безпеки існування і роботи в цифровому середовищі, запобігання появи електронної злочинності і тероризму. Він звертає увагу на те, що не протиставлення державі, а співпраця з нею має гарантувати свободу індивідуума, плюралізм думок і спосіб життя.

Держава і суспільство зобов'язані здійснювати захист життєво важливих інтересів особистості, її основних прав і свобод. Функція ж правової держави полягає в забезпеченні гарантій цих прав і свобод з використанням принципу «розумної достатності». Сутність цього принципу зводиться до запобігання можливих загроз безпеки для суспільства і держави, до недопущення диктату відносно окремої особистості. І тим самим вирішується питання про рівень свободи особистості і його обмеження громадською необхідністю. Створення такої «соціальної» системи безпеки дозволить стабілізувати суспільний розвиток за умови збереження автономії свобод особи і узгодженості в ній рівнів безпеки особистості й держави. Усвідомлюючи всю потенційну небезпеку накопичення персональної інформації навіть найбільш демократичними урядами, на сьогодні вже більше двадцяти країн світу прийняли закони із захисту персональних даних і розробили механізми контролю за їх дотримання. Серед них і Україна, яка 1 червня 2010 р. прийняла закон «Про захист персональних даних».

Вплив ІКР на антропосоціогенез

Одне з найбільш фундаментальних питань соціально-філософського аналізу інформаційно-комп'ютерної революції – це питання про її вплив на соціоантропогенез.

Перехід від доісторичного часу до історичного знаменується появою останньої ланки в соціоантропогенезі – виникненням **гомосапієнс** – людини розумної. З цього моменту біологічна еволюція людини практично закінчується і подальший рух історії не затримує біоантропологічних характеристик. Однак новітня технологічна революція, що пов'язана зі створенням штучного інтелекту, штучних органів людського тіла, трансплантації та імплантації електронних пристроїв на зразок стимуляторів серця й інших органів, дає підстави говорити про те, що настала ера початкової "кіборгізації" людини – **створення техноантропоїдного гібриду**, що володіє надпотужним інтелектом і гігантською працездатністю, продукує абсолютно новий соціокультурний світ. У цьому напрямку робляться лише перші кроки, але вони, безсумнівно, робляться, і філософська думка не може нехтувати цим феноменом. На сьогодні можна лише стверджувати, що протокіборгі – це певна заявка на зміну характеру антропологічної еволюції, що давно перестала бути суто біологічним процесом. Цілком можливо, що протокіборги – один з глухих кутів, яких чимало було і раніше в біологічній і технологічній еволюції. А можливо, як вважає **Й. Масуда**, йдеться про виникнення нового біосоціального виду *homo intelligens*. Він обґрунтовує свої роздуми на аналогії з факторами, що сприяли появі *homo sapiens* – вертикальна хода, виготовлення знарядь праці та розвиток мозку. Й. Масуда стверджує, що з появою інформаційно-комп'ютерної технології виникає ситуація, подібна до тієї, яка колись породила *homo sapiens*. Тобто комп'ютер, нові засоби комунікації та робототехніка аналогічні попереднім трьом чинникам, що сприяли становленню сучасної людини. Вони можуть зробити радикальний революційний вплив на форми поведінки, соціальної діяльності, творчості, способу життя людини, а також на соціотехноантропогенну еволюцію.

Інший суттєвий аргумент на користь того, що має з'явитися людина нового типу – це **теорія "генно-культурної коеволюції"**, розроблена Ч.Дж. Ламсденом і Е.О. Уілсоном. Згідно з цією теорією, генно-культурна коеволюція є складною

взаємодією, в якій культура генерується і формулюється біологічними імперативами, тоді як водночас у генетичній еволюції у відповідь на культурні інновації змінюються біологічні властивості.

Дві позиції теорії генно-культурної коеволюції привертають до себе увагу Й. Масуди: 1) мозок і розумові здібності мають вирішальне значення для створення культури, отже, їх подальший розвиток на підґрунті біокомп'ютерної технології має стимулювати виникнення нової культури; 2) розвиток нової культури в майбутньому викличе генетичну перебудову людини. Тобто, хоча анатомія людини не зміниться, в цінностях, способі життя, основних бажаннях і типах поведінки відбудуться такі зміни, які свідчатимуть про народження нової культури. Це може спричинити до змін в людських генах і розглядатиметься як біологічна трансформація, тобто поява нового генотипу людини.

Цілком імовірно, що ці концепції є лише цікавими гіпотезами, проте нам досить часто не вистачає саме уяви, аби передбачити такі зміни, які фіксують якісно новий етап у розвитку людства. Звичайно, сьогодні виникнення нового типу людини – відносно далека перспектива. Зрозуміло лише одне: тією мірою, якою спосіб життя, спосіб виробничої та інтелектуальної діяльності можуть зворотно впливати на соціоантропогенні процеси, комп'ютеризація й інформатизація суспільства стають сильними антропогенними чинниками.

Контрольні запитання

1. Які антропологічні виклики і ризики супроводжують становлення інформаційного суспільства?
2. Які виникають проблеми адаптації людини в зв'язку з докорінними змінами інформаційного середовища?
3. Як віртуальна реальність впливає на процес соціалізації особистості?
4. В чому полягає феномен маніпуляції свідомістю особистості, яку роль в його реалізації відіграє віртуальна реальність?
5. Як Ви розумієте свободу особистості в умовах інформаційного суспільства?
6. Що таке інформаційна безпека особистості?
7. Чи впливає ІКР на антропогенез?

Теми рефератів

1. Людина в інформаційному суспільстві: проблема ідентифікації.
2. Феномен відчуження людини в умовах інформатизації суспільства.
3. Проблеми соціалізації людини в умовах інформаційного суспільства.
4. Інформаційна безпека людини.
5. Антропологічні ризики в інформаційному суспільстві.

Перелік рекомендованої літератури

- Абрамов М.Г. Человек компьютер: от homo faber к homo informaticus / М.Г. Абрамов // Человек. – 2000. – №4.
- Алексеева И.Ю. Информационные вызовы национальной и международной безопасности / И.Ю.Алексеева и др; под общ. ред. А.В.Федорова и В.Н.Цыгичко. – М., 2001.
- Гафнер В.В. Информационная безопасность: учеб. пособие / В.В. Гафнер. – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – 324 с.
- Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. – М., 2000. – 608 с.
- Кириллова Н.Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну / Н.Б. Кириллова. – М., 2006. – 448 с.
- Маклюэн М. Галактика Гуттенберга. Становление человека печатающего / М. Маклюэн. – М., 2005.
- Масуда Е. Информационное общество как постиндустриальное общество / Е. Масуда. – М., 1997.
- Тоффлер Э. Третья волна / Э. Тоффлер. – М.: ООО «Фирма «Издательство АСТ», 1999.
- Уэбстер Ф. Теории информационного общества / Ф. Уэбстер. – М., 2004.

ОСВІТА В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ: ПОШУК НОВИХ ПАРАДИГМ

1. Освіта як ключова цінність суспільств, заснованих на знаннях.
2. Інформатизація освіти: технічний і культурний аспекти.
3. Концепція безперервної освіти.
4. Індивідуалізація освіти. Розвиток самостійного навчання.
5. Відкрита освіта: зміна парадигми.

Освіта як ключова цінність суспільств, заснованих на знаннях

Розвиток людської цивілізації на сучасному етапі потребує включення у коло тих, хто має доступ до знань усе більшої кількості людей з усіх верств населення. Ця ідея є центральною в концепції суспільства, заснованого на знаннях. На відміну від концепції інформаційного суспільства, що основну увагу приділяє розвитку засобів отримання та обробки інформації, суспільство знань ставить пріоритетом розвиток особистості, інновації, розвиток власного культурного та інтелектуального потенціалу, удосконалення системи навчання й освіти. Підґрунтям цього є розуміння того, що навіть з економічної точки зору, яка домінує у сучасних концепціях розвитку, людина – не тільки функціональний елемент економіки, а й найважливіше джерело національного багатства, економічного потенціалу суспільства чи країни. Швидкий розвиток деяких передових країн світу, що не мають жодних природних ресурсів (Японія та Сінгапур, наприклад), свідчать про те, якого успіху можна досягти з інноваційною стратегією розвитку, спираючись на людський потенціал та виважену політику.

Зрозуміло, що розвиток технологічно орієнтованої економіки потребує висококваліфікованої робочої сили, підготовку якої забезпечує розвинута система освіти, передусім вища школа. Історичний досвід свідчить, що швидкий

економічний розвиток таких країн, як Тайвань, Сінгапур, Малайзія, Південна Корея потребував від цих країн випереджального розвитку системи освіти.

Реалізація інноваційної стратегії розвитку потребує значно більш високого рівня розвитку людського потенціалу та ефективного практичного його використання, ніж є на сьогодні в Україні. Одним з перспективних шляхів вирішення цього завдання є модернізація системи освіти з урахуванням вимог інноваційного сектора економіки. **Для оцінки якості системи освіти** на сьогодні існують **два основних підходи**. Відповідно до першого – **традиційного** – освіта розглядається як засіб і процес передачі знань, умінь та навичок від одного покоління людей іншому. Тому мета освіти за даного підходу визначається «соціальним замовленням» суспільства на підготовку затребуваних на даний момент спеціалістів, а якість освіти – її відповідністю до вимог сьогодення. Недолік цього підходу полягає у неможливості урахування перспектив розвитку суспільства, потреб особистості у саморозвитку, а також інноваційних аспектів освіти. Тому серед сучасних дослідників системи освіти набуває популярності **особистісно-орієнтований підхід**, за яким освіта розглядається як спосіб та процес розвитку особистості. За цих умов інтегральним критерієм оцінки якості вищої освіти стає рівень здібностей спеціаліста у професійній діяльності, здатність до інновацій, а також рівень саморозвитку та здатність до самоосвіти.

Інформатизація освіти: технічний і культурний аспекти

Передумова та вирішальний чинник подальшого розвитку системи освіти, її реформування й модернізації – **інформатизація освіти**, яка є невід’ємною частиною загального процесу інформатизації сучасного суспільства. Інформатизація освіти ґрунтується на широкому впровадженні й використанні в освітніх цілях нових інформаційно-комунікаційних технологій, які, в свою чергу, виступають механізмом побудови єдиного освітнього простору, що допоможе вирішити такі стратегічні завдання, як ліквідація неграмотності, реалізація системи безперервної освіти, пріоритетне впровадження в освітній процес новітніх досягнень науки і техніки, науково-методична перебудова всіх форм навчання тощо.

Застосування нових інформаційно-комунікаційних технологій і сучасної мережі Інтернет в освітньому процесі надає масу **нових можливостей**.

По-перше, швидкісна комунікація дозволяє отримувати будь-яку інформацію, яка є у вільному доступі, майже миттєво. Можливості Інтернет як цілковито нового комунікаційного каналу перевищують усі попередні засоби передачі інформації (книги, радіо, телебачення), водночас глобальність і відносна дешевизна сприяють широкому використанню Мережі.

По-друге, застосування ІКТ в освіті дозволяє організувати **дистанційне навчання**, головною перевагою якого є відсутність географічних і часових обмежень. До того ж, вартість дистанційної освіти значно менша порівняно з традиційним університетським навчанням. Гнучкий індивідуальний графік та можливість корегування навчальної програми є великою перевагою особливо для працюючого населення або зайнятих іншою діяльністю (виховання дитини, догляд за членами родини тощо). Індивідуальний підбір засобів і форми навчання, різноманітні форми контролю успішності, оперативність доступу до найновіших ресурсів, які ще не публікувалися, підвищують затребуваність такої форми навчання. Нові технології мають можливість забезпечити спілкування студента з викладачем (або т'ютором) та іншими студентами. Щодо таких проблем, як наявність стійкої мотивації до навчання, проблема формування навичок самоосвіти, то їх вирішення загалом перекладається на студента.

По-третє, цифрові інформаційно-комп'ютерні технології можуть інтегрувати найрізноманітніші засоби інформації в єдині освітні програми, наприклад, мультимедійні програми прискореного навчання музики, співу, гри на музичних інструментах; за допомогою засобів мультимедіа вивчають культуру, географію, художнє мистецтво, іноземну мову тощо. Використовуючи соціальні мережі, існує можливість посилити мотивацію студента до отримання та засвоєння нової інформації, стимулює процес самонавчання. У сучасні освітні технології включаються ігрові компоненти, що посилює навчальний ефект. До того ж, нові технології дозволяють зробити візуальну інформацію яскравою та динамічною, побудувати сам процес освіти з урахуванням активної взаємодії студента з навчальною системою.

Отже, функціональні можливості й технічні характеристики інформаційно-комунікаційних технологій у засвоєнні великої кількості різноманітної інформації та підвищенні ефективності навчання майже безмежні, а їхня вартість неухильно знижується, що робить ці засоби усе більш доступними для масового користувача. Однак, необхідно відзначити, що ці можливості вже сьогодні значно випереджають той рівень підготовленості суспільства, який потрібен для їхнього ефективного використання (точніше, рівень задач, які постають перед суспільством), і це ставить проблему розвитку нової інформаційної культури суспільства, тісно пов'язаної із проблемою розвитку освітньої сфери.

Концепція безперервної освіти

У нашому складному світі, де кожному протягом життя може знадобитися виконувати різні задачі, необхідним стає продовження навчання протягом всього життя. Як зазначає Едгар Фор у доповіді «Навчитися існувати: світ освіти сьогодні та завтра» (1972 р.) *освіта більше не є привілеєю якої-небудь еліти, ні фактом приналежності до якої-небудь вікової категорії*: вона скоріше стосується всього суспільства в цілому та тривалості існування ідивідуума. Велика увага у дослідженнях проблеми трансформації системи освіти в суспільстві знань приділяється не стільки тим, хто має знання, скільки тим, хто прагне їх здобути, не тільки в рамках формальних освітніх систем, але й у професійній діяльності та при неформальному навчанні, де аудіовізуальні засоби масової інформації відіграють важливу роль.

Крім розвитку концепції вільного доступу до знання, постійного самовдосконалення й навчання, безперервна освіта передбачає *обмеженість у часі термінів дії вже отриманих знань*: для боротьби з інерцією когнітивних компетенцій пропонується ставити у дипломах термін їхньої дії. Окрім цього, фундаментальні знання мають включати не суму відомостей та фактів, але й мову, когнітивні здібності дослідницького типу, математику, культурні та художні здібності (хоча за цих умов ускладнюється оцінка знань).

Концепція безперервної освіти для всіх базується на тому, що освіта для дорослих набула вирішального значення і стала *найважливішою умовою*

розвитку людини і суспільства. Розвиток постійної освіти для дорослих потребує не стільки декларування, скільки зміни психології, оскільки навчання продовжує асоціюватися з дитячим віком та підлеглим статусом. Нова ситуація потребує навчатися протягом всього життя на *трьох загальнодоступних рівнях*: особистому та культурному, професійному, соціальному та громадянському. Безперервна освіта потребує перебудови навчання від викладання у вигляді готових відомостей до навчання у формі постановки проблем та пошуку шляхів їх вирішення.

Індивідуалізація освіти. Розвиток самостійного навчання

Основною проблемою побудови суспільства знань є, по-перше, *доступність інформації* та інформаційних технологій для усіх верств населення і, по-друге, здатність перетворювати інформацію на знання, *здатність до самоосвіти*. Як зауважують **Гордон Драйден і Джаннетт Вос** у відомій монографії **«Революція в навчанні»** (The Learning Revolution), можливо, п'ятдесят років тому було доцільним готувати двадцять відсотків кваліфікованих робітників, тридцять відсотків – комерсантів і чиновників, а решту – п'ятдесят відсотків – залишати без освіти для поповнення рядів фермерів і чорноробів, проте нині така політика призведе до лиха в національному й міжнародному масштабах. Майже усім нинішнім учням потрібно бути самостійними, впевненими у собі, справжніми “творцями власного майбутнього”. Інакше нас чекає безрадісна альтернатива – утримувати нижчий клас, безробітних, які живуть у злиднях.

Доступність великої кількості інформації, що може бути отримана майже миттєво та без будь-яких обмежень, можливості швидкісної комунікації, зростання «класу інтелектуалів» і технічного класу сприяють підвищенню вимог до сучасного працівника. Наявність великого обсягу професійних знань, вмінь і навичок вже не є достатнім, затребуваними на ринку висококваліфікованої праці стають здібності до творчого вирішення професійних завдань, до нових винаходів та відкриттів, тобто інновацій. Збільшуються й особистісні вимоги до працівника: пріоритет віддається таким особистісним якостям, як ініціативність, відповідальність, креативність, готовність працівника до постійних змін, здатність

до прийняття рішень в екстремальних ситуаціях. Важливим є гнучка адаптація до нових ситуацій і постійна готовність навчатися та перенавчатися. Більш того, в сучасних умовах формується новий тип особистості, здатний не тільки адаптуватися до змінюваних умов, але й самостійно змінювати ці умови, проявляти відповідальність за прийняття ініціативних рішень, нестандартно мислити та постійно аналізувати ситуацію, що складається на даний час. Ключову роль у процесі розвитку здатності до виробництва нового знання, вміння швидко освоювати нові знання, робити вибір, вчитися та самовдосконалюватися протягом усього життя відіграє самоосвіта, що виступає механізмом актуалізації знання та розвитку людини. Ефективність самоосвіти визначається ступенем відповідності стратегії розвитку особистості розвитку соціального цілого. Самоосвіта тісно пов'язана з освітою – не може бути самоосвіти без освіти, і навпаки, тому слід розглянути деякі аспекти вдосконалення системи освіти, а саме індивідуалізацію навчання.

Індивідуалізація освіти – процес освітньої взаємодії того, хто вчить, і того, хто навчається, орієнтований на інтереси, активність, ініціативність того, хто навчається, та відкрито-рефлексивну позицію педагога. При цьому мають бути враховані індивідуальні здібності учня (студента), рівень його знань та особистісних якостей для того, аби створити такі умови, за яких учень (студент) може і бажає вчитися. В ідеалі це має бути **спів-робітництво учня (студента) і вчителя**.

Основними **принципами розвитку індивідуалізованого навчання** є:

- **принцип усвідомленої перспективи** («зроби себе сам»), згідно з яким кожна людина має можливість активно брати участь у формуванні концепції та змістовій наповнюваності власної освіти. Це сприяє посиленню мотивації до навчання та ефективності засвоєння знань;
- **принцип гнучкості вищої освіти**, згідно з яким зміст навчання та шляхи освоєння знань і набуття професійних навичок відповідають потребам чи рівню вимог особистості;
- **принцип динамічності системи вищої освіти**, пов'язаний зі здатністю швидко реагувати під час підготовки спеціалістів на зміни в економіці, інформаційній системі внаслідок НТП;

- **принцип індивідуального навчання**, реалізація якого призводить до виникнення між викладачем і студентом атмосфери взаємної творчості, що сприяє покращенню якості сприйняття інформації та виробленню професійної майстерності.

Для успішної побудови сучасної системи освіти на усіх рівнях необхідно враховувати різноманітність стилів навчання, особливості сприйняття інформації різними індивідуумами. Добре відомо, що кожна людина навчається за **індивідуальним навчальним стилем**: дехто любить читати вголос, інші – наодинці, хтось любить учитися, сидячи в кріслі, а хтось – відпочиваючи у ліжку чи на підлозі, кожен має свій стиль навчання, якому віддає перевагу. Багато хто з людей має візуальний стиль: їм подобається розглядати рисунки та діаграми, інші – сприймають інформацію на слух, решта – «гаптичні» учні, які найефективніше навчаються, відчуваючи світ на дотик (тактильний стиль) або рухаючись (кінестетичний стиль). Деякі особи зорієнтовані на друкований шрифт, вони легко запам'ятовують, читаючи книжки, інші – добре навчаються в інтерактивній групі, тобто спілкуючись з іншими.

Важливим в індивідуалізації навчання є розуміння кожною людиною своїх «центрів компетентності», тобто сильних рис процесу засвоєння інформації. Говард Гарднер, гарвардський психолог, який роками досліджує людський мозок і його вплив на навчання, стверджує, що ми володіємо декількома центрами компетентності. Два з них особливо цінні для традиційного навчання. Перший центр він назвав **мовною компетентністю**, це здатність читати, писати, спілкуватися за допомогою слова. Зрозуміло, що такі здібності найбільше розвинуті у письменників, ораторів. Другий центр – це **логічна, або математична компетентність**: здатність міркувати і розраховувати. Вона найбільше розвинута у науковців, зокрема математиків, юристів, суддів.

Традиційно більшість тестів на інтелектуальний рівень розвитку спирається на ці дві грані людського таланту. І шкільне навчання у всьому світі зосереджене саме на цих групах здібностей. Однак, на думку Гарднера, така однобокість обмежує наші уявлення про навчальний потенціал людини. Учений перелічує й інші типи компетентності, зокрема:

- **музична компетентність** – зрозуміло, цей центр найбільше розвинутий у композиторів, диригентів, відомих музикантів (від Бетховена до Луї Армстронга);
- **росторово-візуальна компетентність** – цей центр найчастіше розвинутий у архітекторів, скульпторів, художників, навігаторів і пілотів;
- **кінестетична** або фізична компетентність дуже розвинута у атлетів, танцюристів, гімнастів і хірургів;
- **інтерперсональна, міжособистісна компетентність** – уміння будувати взаємини з іншими: типова для торговців, осіб, що налагоджують відносини, мотивують інших;
- **інтраперсональна, внутрішньоособистісна** компетентність має інтроспективний характер: це вміння заглянути в себе, пізнати себе; саме вона впливає на **інтуїцію** людини. Такі здібності дають змогу досягнути величезні інформаційні ресурси, які містить наша підсвідомість.

Як свідчать численні дослідження, ці центри компетентності розташовані в різних частинах головного мозку, і тому розвиток однієї компетенції зовсім не виключає розвиток інших¹⁵.

Звичайно ж, постійно пристосовуватися до індивідуального стилю кожного майже неможливо, однак можна ввести до навчальної програми такі тести, які б могли визначати індивідуальні навчальні стилі учнів, а після цього обирати відповідні навчальні техніки, пристосовуючи до них систему навчання. Бажано, щоб кожен, хто закінчує навчальний заклад, мав **навички самостійно діяти, навчатися, керувати власним майбутнім**.

Відкрита освіта: зміна парадигми

Освітня система індустріального суспільства, в якому по-своєму втілилися його основні цивілізаційні принципи, не може задовольнити нові запити суспільного розвитку. Низька ефективність традиційної системи освіти змушує вчених усього світу шукати не тільки нові форми й методи навчання, але й нову

¹⁵ Визначити свій персональний тип компетентності та стиль мислення можна за допомогою тесту, наведеного у книжці Гордон Драйден, Джаннетт Вос. Революція в навчанні – Львів: Літопис, 2005.

освітню парадигму. Основою цієї нової парадигми є *відкрита освіта* як основна умова побудови справедливих суспільств знань.

Актуальність зміни парадигми освіти до відкритої її моделі викликана необхідністю засвоювати все більшу кількість інформації та знань, які не є розповсюдженими на глобальному рівні. Глобалізація пізнавальної діяльності та її результатів у різних формах знань може відбутись лише за умови загального доступу до знань, чому сприятиме вільний обмін науковими та навчальними матеріалами, доступність як у матеріальному, так і в соціальному плані високоякісної освіти, сприйняття знань як всезагального блага.

Відкрита освіта – це система організаційних, педагогічних та інформаційних технологій, у якій архітектурними та структурними рішеннями забезпечуються відкриті стандарти на інтерфейси, формати та протоколи обміну інформацією з метою забезпечення мобільності, інтерактивності, стабільності та ефективності створеної системи. Відкрита освіта вирішує проблему доступності освіти у зв'язку зі зростаючими потребами особистості та динамічно змінюваними вимогами суспільства та ринку праці, розвиває гнучкість освітньої системи та академічну мобільність споживачів освітніх послуг та освітньої системи.

Надання системі освіти якостей відкритої системи спричиняє кардинальну зміну її властивостей у напрямку більшої свободи під час планування навчання, вибору місця, часу й темпу, у переході до принципів *«освіта через усе життя»* та *«доставка знань людині»*. Основу освітнього процесу в системі відкритої освіти становить цілеспрямована, контрольована, інтенсивна самостійна робота того, хто навчається, студент може вчитися в зручному для себе місці, за індивідуальним розкладом, маючи при собі комплект спеціальних засобів навчання й погоджену можливість контакту з викладачем за телефоном, факсом, електронною або звичайною поштою, а також особистим контактом. Відкрита модель освіти як результат історичного еволюційного розвитку й становлення інформаційної цивілізації, як невід'ємної її частини, залежить від політики держави в галузі освіти.

Контрольні запитання та завдання

1. Які основні принципи побудови суспільств знань та яка роль освіти у цьому процесі?
2. Чим зумовлена необхідність безперервної освіти та її роль у сучасному суспільстві?
3. Як використовуються інформаційні технології в освітньому процесі?
4. Що таке дистанційна освіта? Які, на Вашу думку, недоліки дистанційної освіти є на сьогодні не вирішеними?
5. Які тенденції розвитку сучасних методик навчання?
6. Що таке індивідуалізація навчання? У чому вона виявляється?
7. Назвіть основні принципи відкритої освіти.

Теми рефератів

1. Концепція безперервної освіти та її реалізація в Україні.
2. Нові стилі навчання та їх адаптація до сучасної освітньої системи.
3. Розвиток професійної компетентності в умовах сучасної української економіки та системи освіти.
4. Визначення особистого стилю мислення та його трактування.
5. Модернізація української економіки та розвиток освіти.
6. Побудова суспільства знань в Україні: реалії сьогодення.
7. Концепція суспільства знань (ЮНЕСКО) та її реалізація в Україні.
8. Відкрита освіта: перспективи України.

Перелік рекомендованої літератури

- Андреев А.А. Дистанционное обучение: сущность, технология, организация / А.А. Андреев, В.И. Солдаткин. – М.: Издательство МЭСИ, 1999. – 196 с.
- Всемирный Саммит по информационному обществу / Сост. Е.И. Кузьмин, В.Р. Фирсов. – СПб.: Изд-во РНБ, 2004. – 96 с.
- Драйден Г. Революція в навчанні / Г. Драйден, Дж. Вос; пер. з англ. М. Олійник. – Львів: Літопис, 2005. – 542 с.
- К обществам знания. Всемирный доклад ЮНЕСКО: пер. с англ. – М.: Издательство ЮНЕСКО, 2005. – 239 с.

- Макарова М.Н. Труд в обществе знаний. Образование под вопросом: стратегии воспроизводства образовательного потенциала в современном обществе / М.Н. Макарова. – М.: Издательство ЛКИ, 2007. – 168 с.
- Пруель Н.А. Образование как общественное благо: воспроизводство, распределение и потребление / Н.А. Пруель. – СПб.: Изд-во НИИХ СПбГУ, 2001. – 188 с.
- Тенденции обновления систем и образовательных стандартов высшего образования государств-участников СНГ в контексте Болонского процесса: итоговый аналитический доклад / Под науч. ред. В.И. Байденко – М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов. – 2006. – 159 с.

ЕТИКО-ПРАВОВІ АСПЕКТИ ІНФОРМАТИЗАЦІЇ

1. Свобода інформації та приватність: етичні й правові аспекти.
2. Загальний доступ до знань: етична вимога чи юридичне право.
3. Комп'ютерна та інформаційна етика: основні проблеми і перспективи розвитку.

Свобода інформації та приватність: етичні й правові аспекти

На початковому етапі розповсюдження Інтернет, здавалось, став ознакою нової епохи свободи. Державна влада майже не контролювала комунікаційні потоки, які були здатні ігнорувати географію та перетинати політичні кордони. Багато людей отримали можливість спілкуватися з іншими людьми, не зазнаючи будь-яких обмежень, інтелектуальна власність (музичні твори, друковані видання, технології, програмне забезпечення) перетворилася на об'єкт спільного користування, оскільки після потрапляння до Інтернету її вже не можливо було тримати під замком. Приватність забезпечувалась завдяки анонімності мережевих комунікацій, а також внаслідок технічних проблем з відстеженням відправників інформації та ідентифікацією змісту повідомлень, які передавались за допомогою Інтернет-протоколів.

Сучасна ж ситуація виглядає інакшою. Новітні інформаційно-комунікаційні технології дозволяють отримувати та розповсюджувати будь-яку інформацію, визначати місцезнаходження людини, її дії та вчинки, навіть особистого характеру. Серед найбільш поширених форм негативного впливу новітніх технологій на людину можна виділити такі.

Інформаційний тиск. Багато дослідників і спостерігачів відзначають нову загрозу особистій безпеці людині – зростаючий обсяг отримуваної інформації, який неможливо контролювати. Одним з прикладів цього є спам – небажані масові комерційні розсилки. У деяких країнах розглядаються законопроекти з попередження цього негативного явища, зокрема, країни Європейського союзу впровадили Директиву про приватність та електронні комунікації, що є

нормативним документом, який забезпечує однакове юридичне вирішення проблеми спаму в різних юрисдикціях. Міжнародні організації інтенсифікували за останній час роботу зі співробітництвом з правоохоронними структурами у переслідуванні спамерів, а також у прийнятті заходів технічного характеру.

Спостереження за особистістю. Більшість держав вважають правомірним спостереження за особистістю з метою перешкодження тероризму. Багато країн впровадили біометричні дорожні документи машинного зчитування та системи профілювання пасажирів на основі нових технологій (зняття відбитків пальців, сканування райдужної оболонки ока, упізнання за рисами обличчя та радіочастотна ідентифікація). Результатом цих дій стає створення баз даних, де накопичується особиста інформація про кожного індивіда – спочатку це неблагонадійні іноземці, біженці, а потім і звичайні громадяни.

Впровадження системи відеонагляду у публічних місцях, транспорті тощо покликане підтримувати громадський спокій та безпеку (наприклад, у зонах підвищеної небезпеки), проте використання новітніх технологій спостереження (наприклад, RFID-технології) пов'язане з ризиком для захисту приватного життя людини, особливо коли ці технології уможливають обширне та скритне спостереження за споживачами і політичними опонентами. Хоча останнім часом використання нових технологій спостереження значно збільшилось, державні органи багатьох країн не вживають заходів для попередження цих зловживань.

Технології ідентифікації. Технології спостереження базуються на технологіях ідентифікації особистості та ставлять своєю метою нагляд і контроль за особистістю. Усе більше держав запроваджують смарт-карти у різних сервісах, починаючи від паспортів, водійських прав і банківських документів до медичних карток пацієнтів. Деякі смарт-карти вміщують біометричні дані та можуть надавати можливість їх власникам вступати в електронну взаємодію з державними органами влади і отримувати державні електронні послуги. На сьогодні картокові системи піддаються суттєвій критиці за недостатнє законодавче забезпечення захисту персональних даних, а також підвищення ризику присвоєння чужої особистості.

Усі ці сфери впровадження технологій спостереження і контролю можна узагальнити як проблему збирання особистих даних, контролю за суспільною

свідомістю і маніпуляції наявною інформацією. В багатьох випадках процес спостереження перетворюється в індивідуалізований збір інформації, оскільки окрема людина може бути описана великим масивом даних, що міститься в її електронних записах, – від платежів по кредитних картках до відвідувань сайтів, електронної пошти і телефонних дзвінків, не говорячи вже про інформацію, отриману за допомогою відеонагляду та систем ідентифікації. Можливості ІКТ безмежні, проблема полягає не в тому, аби удосконалити засоби контролю (хоча у певних випадках це є виправданим) чи маніпуляції, а в тому, щоб цього не робити, тобто поважати приватне життя людини.

У зв'язку з тим, що Інтернет став загальнодоступним засобом соціальної комунікації, постає **протиріччя між свободою доступу до інформації** (як то свобода слова та свобода преси) та **вимогою поваги приватного життя** (приватності). У вирішенні цього протиріччя головну роль відіграє принцип демократичності доступу до інформації та повага прав людини. Проте такі, здавалося б, звичні права, як право на свободу мислення, право на свободу переконань та їх висловлення, право на свободу мирних зібрань та асоціацій потребують чіткого визначення та витлумачення в юридичних документах з урахуванням нових та унікальних можливостей, що надаються Інтернетом, цифровими ЗМІ та іншими інфокомунікаційними технологіями.

На міжнародному рівні ця проблема є актуальною і для технологічно розвинутих країн, і для країн третього світу. На сьогодні у 25 країнах Євросоюзу існує комплексна законодавча база захисту приватної сфери особистості та захисту персональних даних; законодавче регулювання цього питання розвивається у країнах Азії та Латинської Америки. Директива ЄС про приватність та електронні комунікації надала користувачам мережі Інтернет та телекомунікаційних послуг правове поле для захисту від спаму та захисту конфіденційності повідомлень.

Загальний доступ до знань: етична вимога чи юридичне право

Однією з умов розвитку глобального інформаційного суспільства є **етична вимога загального доступу до знань як суспільного блага**¹⁶, тобто знання як такі не можуть бути предметом ексклюзивної інтелектуальної власності. У режим інтелектуальної власності може увійти тільки вираження ідеї чи винаходу, але не вихідні факти чи ідеї, що знаходяться у їх основі (наприклад, закони фізики не можуть бути предметом інтелектуальної власності, а будь-який винахід на їх основі – може). Саме **знання** як невичерпний загальнодоступний ресурс є якщо не всесвітнім суспільним благом, то принаймні **«спільним суспільним благом»**, тому що знання не тільки не може розглядатися як товар, що підлягає комерціалізації нарівні з іншими, й цінність воно здобуває лише у випадку його повсюдного використання¹⁷. На відміну від інформації, що набуває цінність тільки тоді, коли вона є свіжою й маловідомою, знання за своєю природою довговічні: вони збільшуються і глибшають з часом, завдяки розголосу, який вони отримали й їхньому спільному використанню. Перефразовуючи африканське прислів'я, можна сказати, що знання подібне до любові: це – єдине, що збільшується, будучи розділеним.

Спільне користування знаннями є наріжним каменем практичної діяльності й цінностей, на яких базується суспільство знань. Спільне користування знаннями не може зводитися до дроблення відомостей або до розподілу навичок, за допомогою яких кожен міг би самостійно розбудувати певну область спеціалізації й компетенції – розвиток знання вимагає співробітництва з боку усіх. Часто нові ідеї виникають із прадавніх знань, а почасти – зі спростування відомостей, які раніше вважалися очевидними. У мережевих суспільствах можливості обмінюватися й ділитися знаннями розширюються: ці суспільства є середовищем, особливо сприятливим для забезпечення загальної доступності

¹⁶ Однією з назв сучасного етапу розвитку суспільства є «shared knowledge society» – суспільство, в якому кожен ділиться знаннями з усіма.

¹⁷ Такий спосіб присвоєння в режимі загального використання здавна описаний юристами. Так, відносно фізичних предметів у римському праві проводилася відмінність між *res communes* (тим, що є загальною власністю й доступно суспільству на підставі закону), *res nullius* (тим, що не може бути предметом володіння і, внаслідок цього, є загальнодоступним) і *res publicae* (те, що є предметом власності якогось співтовариства).

знань, щоправда, поки що скоріше у вигляді обіцянки, ще не реалізованої у світовому масштабі.

Подібний дух спільного користування й співробітництва може здатися досить далеким від реальних умов конкуренції між фірмами у світовій економіці знань. Однак виникнення мережевих суспільств і зниження вартості транзакцій сприяють появі нових форм виробничої організації, що припускають обмін і співробітництво усередині самого співтовариства. Можливість подібної схеми обміну знаннями підкреслює той факт, що мережеві суспільства є сприятливим середовищем для розвитку вільних типів організації – сам устрій мереж створює умови для колективного управління процесом спільного користування знаннями. Рішення брати участь у спільному користуванні знаннями передбачає, однак, що будуть виконані певні умови, серед яких однією з найважливіших є те, що окремі громадяни, які беруть участь у такому співтоваристві, повинні довіряти інформації, отриманій внаслідок обміну й не почуватися при цьому так, ніби вони «втрачають контроль». Через існування потужної тенденції, яка веде до радикального скорочення сфери суспільної власності, важливо нагадати, що саме концепція і практика спільного користування знаннями є, можливо, єдиним, що дозволяє знайти баланс між захистом прав на інтелектуальну власність і поширенням знання (або інформації), що є суспільним надбанням.

Комп'ютерна та інформаційна етика: основні проблеми та перспективи розвитку

Комп'ютерна революція призвела не тільки до трансформації економічного, політичного життя суспільства, не тільки змінила його структуру, а й викликала цілий ряд етичних проблем – проблем професійної етики, зокрема змін структури і ціннісних характеристик професійних етичних кодексів (етика лікаря, етика вчителя, етика бізнесмена тощо). Розвиток і застосуванням інформаційно-комп'ютерних технологій у різноманітних сферах людської діяльності стосуються фундаментальних прав людини, торкаючись захисту авторських прав, інтелектуальної свободи, відповідальності та безпеки. Тому не дивно, що одним з елементів нової «комп'ютерної культури» є «комп'ютерна етика» – сукупність

моральних принципів і норм, що регулюють відносини між людьми, які складаються на основі їхньої роботи з інформаційно-комп'ютерною технікою.

Під час обговорення етичних проблем слід мати на увазі два аспекти. З одного боку, важливо розглянути, як класичні, «вічні» етичні проблеми модифікуються, конкретизуються в сучасну епоху, які нові конкретні етичні питання породжені революційними технологічними перетвореннями в суспільстві. З іншого боку, не менш важливо виявити можливості нових інформаційних технологій у вирішенні етичних проблем.

Вперше питання комп'ютерної етики порушує **Ноберт Вінер**. У своїх роботах, присвячених проблемам взаємодії людини й комп'ютера – «Кібернетика або управління та зв'язок у тварині і машині», «Кібернетика і суспільство», «Творець і робот» – він піднімає ряд етичних проблем щодо використання нових можливостей обчислювальної техніки, процесу комп'ютеризації («другої промислової революції»), відзначаючи, що масове використання комп'ютерів радикально змінить всі сфери людської діяльності. Вінер застерігав про можливі небезпеки створення «думаючих» машин, оскільки контроль над такими машинами може виявитися недосконалим, а це означає, на його думку, що ми повинні бути досить обережними в їхньому програмуванні (машина сприймає команди буквально, не з огляду на можливість етичного вибору). Крім того, створення обчислювальних машин, що навчаються, призводить до ще однієї етичної проблеми: машина може стати розумнішою за людину й навіть не буде можливості вчасно її відключити (тому що людина не матиме повної інформації щодо того, коли це необхідно зробити).

Помітну роль у дискусіях з етичних питань розробки й використання комп'ютерних систем зіграли виступи й публікації **Джозефа Вейценбаума** – відомого дослідника в області штучного інтелекту, автора програми «Ліза», що імітувала поведінку лікаря-психіатра. Він наполягав на тому, що багато з проблем розвитку обчислювальної техніки, які зазвичай сприймаються як технічні, математичні або когнітивні, мають насправді етичну природу. Вейценбаум стверджував, що питання про можливість створення комп'ютерної системи, здатної замінити людину в тій або іншій сфері діяльності – це питання не тільки технічної здійсненності, але й етичної правомірності. У своїй роботі «Могутність

комп'ютера та людський розум» Вейценбаум підкреслював, що існують завдання, виконання яких не слід доручати обчислювальним машинам, незалежно від того, чи можна домогтися того, щоб вони їх вирішували.

З поширенням персональних комп'ютерів і мережевих технологій етична проблематика виходить за рамки питань про межі етично припустимого застосування комп'ютерів. Негативні соціальні та етичні наслідки застосування комп'ютерних технологій (проникнення в бази даних спецслужб, пограбування банків за допомогою інформаційно-комп'ютерних технологій, й інші комп'ютерні злочини) привернули увагу громадськості до проблем неетичної і навіть злочинної поведінки у віртуальній реальності.

Один з дослідників етичних питань комп'ютерної технології **Дон Паркер** зробив висновок, що люди при вході в комп'ютерний центр “залишають свою етику за дверима”. Це спонукало його брати участь у створенні першого «Кодексу професійної поведінки», прийнятого Асоціацією розробників комп'ютерних технологій у 1973 році та опублікувати «Правила етичної поведінки в процесі комп'ютерної діяльності». Канони цього кодексу охоплювали такі етичні принципи як чесність, компетентність, відповідальність, професіоналізм, забезпечення благоденства людства тощо. Потім правила поведінки в комп'ютерній мережі конкретизувалися та розвивалися, що знайшло відбиття в положеннях мережевої етики.

Сам термін «**комп'ютерна етика**» ввів у обіг американський викладач **Уолтер Манер** у середині 1970-х років, прочитавши експериментальний курс з комп'ютерної етики в Університеті Олд Домініон штату Вірджинії. Він визначив **комп'ютерну етику** як галузь прикладної етики, що **вивчає етичні проблеми, які виникають і трансформуються під впливом комп'ютерних технологій**. У рамках комп'ютерної етики значна увага приділялася проблемам відповідальності за неполадки в роботі програм і устаткування, запобігання несанкціонованого доступу до приватної інформації, що накопичується в базах даних, етичним аспектам інтелектуальної власності та комерційної таємниці.

Зміна моральних норм під впливом інформаційної технології визнається нині багатьма дослідниками. Більше того, існують спроби сформулювати певні правила поведінки під час роботи з комп'ютером. Так, наприклад, сформульована

вимога: «Не робіть з допомогою комп'ютера те, що ви вважали б аморальними без нього. Жодна дія не стає більш моральною через те, що для її полегшення використаний комп'ютер». Таким чином все, що пов'язане з діяльністю комп'ютерів, має перебувати під суворим контролем людської етики.

Найбільш яскраве своє втілення комп'ютерна етика одержала в області розробки моральних кодексів. Досить показове ставлення до розглянутої проблеми в США, де у 1979 році був розроблений перший кодекс комп'ютерної етики. **Зміст окремих кодексів** відрізняється один від одного, але в їхній основі лежить деякий інваріантний набір моральних установок, які умовно можуть бути зведені до таких: 1) не використовувати комп'ютер з метою зашкодити іншим людям; 2) не створювати перешкод і не втручатися в роботу інших користувачів комп'ютерних мереж; 3) не користуватися файлами, не призначеними для вільного використання; 4) не використовувати комп'ютер для злочинства; 5) не використовувати комп'ютер для поширення неправдивої інформації; 6) не використовувати крадене програмне забезпечення; 7) не привласнювати чужу інтелектуальну власність; 8) не використовувати комп'ютерне устаткування або мережеві ресурси без дозволу або відповідної компенсації; 9) думати про можливі соціальні наслідки програм або систем, які Ви розробляєте; 10) використовувати комп'ютер із самообмеженнями, які показують Вашу люб'язність і повагу до інших людей.

Щодо ж стосується правил поведінки користувачів у мережі, в основному вони подібні до етики поведінки у звичайному житті, але адаптовані до особливостей мережі Інтернет. До таких правил належать, наприклад, **слідування правилам етикету** в спілкуванні з іншим користувачем, надання допомоги новачкам, повага права на приватну переписку й деякі аспекти **ділової етики** (повага часу й можливостей інших, компетентність і оперативність у вирішенні професійних питань тощо).

Ці правила носять назву **нетикет** (від мережа – net і етикет). Загалом правила нетикету не значно відрізняються від етикету традиційного: вони передбачають повагу до партнерів по комунікації і спираються на базове етичне правило взаємності, тобто «золоте правило» моралі. Разом з тим, поряд з універсальними етичними стандартами і правилами ввічливості, які

застосовуються як до реального, так і до віртуального спілкування, нетикет містить ряд специфічних норм, обумовлених особливостями комунікативного каналу. Наприклад, під час листування електронною поштою не рекомендується писати повідомлення великими літерами (що еквівалентно голосному крику), експериментувати зі шрифтами, зловживати «смайликами» (спеціальними позначеннями, які призначені для вираження емоцій). Слід викладати свої думки точно, грамотно і за можливості лаконічно, уникаючи двозначних формулювань. Неввічливо відправляти вкладені файли без попереднього повідомлення та надсилати листи з незаповненим полем "тема". Не допускається поширення «спаму» тощо.

Проблемами етичного регулювання поведінки користувачів у кіберпросторі займається **кіберетика**. Кіберетика має справу насамперед з етичними і соціальними проблемами, пов'язаними з кіберпростором і суспільством всесвітньої комп'ютерної мережі (networked society).

Більш загальним поняттям, ніж кіберетика і комп'ютерна етика, є **інформаційна етика**, що розглядає етичні питання використання та функціонування інформації як такої, не тільки у комп'ютерному середовищі. Інформаційна етика у вузькому значенні вивчає вплив цифрових технологій на суспільство та на навколишнє середовище в цілому, а також вирішує етичні питання, пов'язані зокрема з функціонуванням онлайн-ЗМІ. Поняття інформаційної етики у широкому значенні охоплює всю інформаційну та комунікаційну сферу, включаючи і цифрові засоби масової інформації.

Однією з дискусійних проблем сучасної етики є проблема моральної відповідальності за прийняті інформаційно-комп'ютерною системою рішення. Актуальність цієї проблеми зростає в міру того, як технічним інформаційним системам делегують функції прийняття рішень у все більшому обсязі за життєво важливими соціальними проблемами, зокрема такими, що виникають в разі надзвичайних ситуацій. Хто ж у такому випадку має нести відповідальність? Чи можуть інформаційні системи бути морально відповідальними? Всі ці проблеми потребують ретельної етичної оцінки не тільки з точки зору загальних прав і принципів, але й з точки зору відмінностей між культурами, історичними та географічними особливостями, що передбачає розробку різних моделей вирішення

ключових питань. Основне завдання полягає в тому, що вивчення етичних аспектів може й має сприяти подоланню проблем та знаходженню усталених рішень, необхідних для того, аби дати адекватні відповіді на технологічні виклики цифрової доби.

Розмірковуючи над цими проблемами, відомий німецький філософ **Г. Ленк**, стверджує, що спроба наділити моральною відповідальністю за прийняті рішення комп'ютер є прагненням тих чи інших людей або їх груп уникнути відповідальності. Прагнення навмисно і дуже поспішно перетворювати комп'ютер у моральну істоту, вважає Г. Ленк, означало б відкривати дуже легкі шляхи для виходу з дилеми відповідальності, вибрати стратегію ухиляння від вирішення проблеми, яка може привести до відходу від власної моральної відповідальності. І тоді комп'ютер був би у ролі цапа-відбувайла. Якщо не можна притягати до відповідальності особу, то вкрай легко звальювати відповідальність на комп'ютер або взагалі від неї відмовитися. Уникнути моральної відповідальності, підкреслює він, неможливо, її не можна «передавати» машині.

Контрольні запитання

1. Які етичні аспекти впровадження та використання інформаційно-комп'ютерних технологій Ви знаєте?
2. Що таке приватність? Які загрози для особистої свободи людини несе повсюдне впровадження інформаційно-комп'ютерних технологій?
3. Як контролюється Інтернет? Чи є свобода інформації?
4. Чи можливе суспільне використання знань? Які правові протиріччя виникають на цьому ґрунті?
5. Що таке комп'ютерна етика, коли вона виникла та що вивчає?
6. Які етичні проблеми використання комп'ютерних технологій Ви знаєте?
7. Що є основними принципами комп'ютерної етики?
8. Що таке інформаційна етика?

Теми рефератів

1. Вплив ІКТ на трансформацію етичних принципів.
2. Принцип відповідальності в сучасних етичних концепціях.

3. Комп'ютерна та інформаційна етика.
4. Поведінка в Інтернеті. Інтернет-етика.
5. Приватність та проблема регулювання Інтернет.
6. Право людини на фізичну й духовну недоторканість: проблема особистої приватності.
7. Реалізація принципів комп'ютерної та інформаційної етики в Україні.
8. Людність як головний принцип нової інформаційної етики.

Перелік рекомендованої літератури

- Алексеева И.Ю. Нравственные ценности в эпоху сетевых технологий: о книге «Этика Интернет» / И.Ю. Алексеева // Информационное общество. – 2001. – №5.
- Галинская И.Л. Компьютерная этика, информационная этика, киберэтика / И.Л. Галинская // Новые инфокоммуникационные технологии в социально-гуманитарных науках и образовании: современное состояние, проблемы, перспективы развития. – М., 2003.
- Йонас Г. Принцип відповідальності. У пошуках етики для технологічної цивілізації: пер. з нім. / Г. Йонас. – К.: Лібра, 2001. – 400 с.
- Капурро Р. Информационная этика / Р. Капурро // Информационное общество. – 2010. – № 5. – С. 6 – 15.
- Кастельс М. Галактика Интернет: размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс: пер. с англ. А. Матвеева; под ред. В. Харитонova. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004. – 328 с.
- Ленк Х. Размышления о современной технике: пер. с нем. / Х. Ленк. – М.: Аспект-пресс, 1996.
- Рандл М. Этические аспекты новых технологий. Обзор / М. Рандл, К. Конли. – М.: Издательство «Права человека», 2007. – 102 с.
- Самассеку А. Эксклюзивное интервью: Нам нужна Этическая Хартия, чтобы в центр всего процесса развития поставить человечность / А. Самассеку // Информационное общество. – 2010. – №4. – С. 34 – 39.

ПЕРЕЛІК ТЕРМІНІВ

АГРАРНЕ СУСПІЛЬСТВО – суспільство, що характеризується перевагою сільськогосподарського виробництва, незначним розвитком чи відсутністю промисловості, відносно слабкою соціальною диференціацією та перевагою сільського населення.

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ ПОЛІТИКИ – процедура підміни висвітлення діяльності реальних акторів політичного процесу символічними (віртуальними) образами, що виступають лише як «інформаційні приводи», а також процес заміни політичних інститутів симулякрами.

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ СУСПІЛЬСТВА – перетворення системи соціальних інститутів у свого роду віртуальну реальність, заміна реальних дій і процесів, що відбуваються в усіх сферах суспільства, образами та символами.

ВІРТУАЛЬНА ЗАЛЕЖНІСТЬ – нав'язливе бажання постійно перебувати у Мережі, відчуваючи неповноцінність у моменти неможливості перебування у віртуальній реальності. Різновидами віртуальної залежності є Інтернет-залежність, ігроманія, веб-серфінг, пристрасть до віртуальних знайомств та спілкування, кіберсексуальна залежність.

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ – у вузькому значенні слова – ілюзорна реальність тривимірного світу, створюваного за допомогою комп'ютерних технологій, що дозволяє людині взаємодіяти із представленими в ньому об'єктами (включаючи зміну їхньої форми, місця розташування тощо).

ГЛОБАЛІЗАЦІЯ – процес всесвітньої економічної, політичної та культурної інтеграції та уніфікації, що носить системний характер, охоплюючи усі сфери життя суспільства. Основними наслідками глобалізації є світовий розподіл праці, міграція капіталу, людських та виробничих ресурсів у масштабах усієї планети, стандартизація законодавства, економічних і технологічних процесів, а також зближення та злиття культур різних країн.

ЕКОНОМІКА ВРАЖЕНЬ – сектор економіки, який пропонує певні враження, розваги, відчуття, споживацька цінність яких є набагато більшою, ніж товарів і послуг завдяки індивідуальному підходу до споживача.

ЕКРАННА КУЛЬТУРА – історично сформована система отримання культурних здобутків, способів їхнього виробництва й трансляції за допомогою екранних технічних засобів, системоутворюючою ознакою якої є подання культурних артефактів в аудіовізуальному й динамічному вигляді.

ЕЛЕКТРОННА ДЕМОКРАТІЯ – заснований на застосуванні мережових комп'ютерних технологій механізм забезпечення політичної комунікації, що сприяє реалізації принципів народовладдя й дозволяє привести політичний устрій у відповідність із реальними потребами інформаційного суспільства.

ЕЛЕКТРОННИЙ УРЯД – 1) переміщення інформаційної взаємодії органів влади й суспільства в електронне мережеве середовище, що робить владу більш мобільною й доступною для населення, а в самих громадян з'являються нові можливості конвенціональної участі в державному управлінні й місцевому самоврядуванні; 2) Інтернет-технології, що забезпечують інформаційну взаємодію органів влади з населенням та інститутами громадянського суспільства.

ІНДУСТРІАЛЬНЕ СУСПІЛЬСТВО – суспільство, в якому переважною галуззю господарства є промисловість. Індустріальне суспільство характеризується концентрацією виробництва та населення, урбанізацією, певною соціальною структурою, розвитком державної та промислової бюрократії, системою цінностей, орієнтованою на ефективність та раціональність.

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИЙ КАПІТАЛ – капітал, втілений у знаннях, вміннях, досвіді та кваліфікації робітників. До інтелектуального капіталу компанії належать також товарні знаки, торгові марки, лідируючі позиції фірми у сфері використання нових технологій, репутація фірми тощо.

ІНФОРМАТИЗАЦІЯ СУСПІЛЬСТВА – це реалізація комплексу заходів, спрямованих на забезпечення повного та своєчасного використання достовірних знань в усіх суспільно значимих видах людської діяльності.

ІНФОРМАЦІЯ – одне з найбільш загальних понять науки, що означає певні відомості, сукупність даних, знань тощо. В концепції інформаційного суспільства інформація розуміється насамперед як інформаційний ресурс, як цінні відомості, які можна накопичувати, зберігати та використовувати.

ІНФОРМАЦІЙНА ЕКОНОМІКА – економіка, заснована на інформації та знаннях, яка означає, що в інформаційній економіці відбувається зміна структури зайнятості на користь інформаційних послуг, у валовому національному продукті скорочується частка промисловості та зростає частка галузей інформаційних продуктів і послуг.

ІНФОРМАЦІЙНА ВІЙНА – комунікативна інформаційна технологія впливу на інформацію та інформаційні системи супротивника з метою досягнення інформаційної переваги в інтересах національної стратегії при одночасному захисті власної інформації та своїх інформаційних систем.

ІНФОРМАЦІЙНА КРИЗА – ситуація, що характеризується неможливістю людей скористатися накопиченою інформацією в повному обсязі з причини обмеженості людських можливостей.

ІНФОРМАЦІЙНА КУЛЬТУРА – це оптимальні способи поведінки зі знаками, даними, інформацією й представлення їх зацікавленому споживачеві для вирішення теоретичних і практичних завдань; механізми вдосконалювання технічних середовищ виробництва, зберігання й передачі інформації; розвиток системи навчання, підготовки людини до ефективного використання інформаційних засобів та інформації.

ІНФОРМАЦІЙНА НЕРІВНІСТЬ – це нерівність у доступі до інформації, викликана технологічними, економічними, соціально-політичними та іншими причинами.

ІНФОРМАЦІЙНА РЕВОЛЮЦІЯ – принципова зміна технологій відтворення інформація, що породжує зміни у всьому суспільстві – економіці, політиці, культурі тощо. Виділяють декілька інформаційних революцій –

письмову, книгодрукарську, радіотелеграфну, комп'ютерну, комп'ютерно-мережеву та інші.

ІНФОРМАЦІЙНА ТЕОРІЯ ВАРТОСТІ – теорія вартості, заснована на твердженні, що знання та засоби його практичного застосування заміщують працю як джерела додаткової вартості, оскільки виробництво, розподіл і споживання інформації розглядаються переважно як сфера економічної діяльності.

ІНФОРМАЦІЙНЕ СУСПІЛЬСТВО – суспільство, в якому головним сектором економіки стає інформаційний сектор, виробництво та споживання інформації стає основним різновидом діяльності та чинником отримання прибутку. Завдяки інформаційній революції змінюється світобачення, духовний світ людини та ідеологія суспільства, способи та форми спілкування, творча діяльність, методи управління технологічними та соціальними процесами тощо.

ІНФОРМАЦІОНАЛЬНА (та глобальна) ЕКОНОМІКА (М. Кастельс) – економіка, в якій продуктивність і конкурентоспроможність факторів або агентів (фірми, регіону або нації) залежать передусім від їхньої здатності генерувати, обробляти й ефективно використовувати інформацію, засновану на знаннях та у якій основні види економічної діяльності, такі, як виробництво, споживання та циркуляція товарів і послуг, а також їх складові (капітал, праця, сировина, управління, інформація, технологія, ринки) організуються в глобальному масштабі, безпосередньо або з використанням розгалуженої мережі, що зв'язує економічних агентів.

ІНФОРМАЦІОНАЛЬНЕ СУСПІЛЬСТВО – термін, введений М. Кастельсом на противагу терміну «інформаційне суспільство». Інформаційне суспільство – специфічна форма соціальної організації, у якій завдяки новим технологічним умовам генерування, обробка та передача інформації стають фундаментальними джерелами продуктивності та влади.

КЛАС ІНТЕЛЕКТУАЛІВ – соціальна група, критерієм приналежності до якої є здатність до створення і використання знань та інформації.

КОМП'ЮТЕРИЗАЦІЯ – процес розвитку і впровадження технічної бази комп'ютерів, що забезпечують оперативне отримання, переробку та накопичення інформації.

КОМП'ЮТЕРНА ЕТИКА – галузь прикладної етики, що вивчає етичні проблеми, які виникають і трансформуються під впливом комп'ютерних технологій, зокрема регулювання поведінки учасників комп'ютерної діяльності (як професіоналів, так і користувачів) у кіберпросторі.

КОМУНІКАЦІЯ – соціально обумовлений процес передачі й сприйняття інформації в умовах міжособистісного та масового спілкування різними каналами за допомогою різних комунікативних засобів (вербальних, невербальних тощо).

КРЕАТИВНА КОРПОРАЦІЯ – організаційна форма підприємства, заснована на принципах горизонтального підпорядкування, партнерства творчих особистостей, прагненні розробити й організувати виробництво принципово нової послуги, продукції, інформації або знання, створення компанії, яка прагне до інновацій.

КРИЗА ІДЕНТИЧНОСТІ – соціокультурний феномен, що сформувався в контексті культури постмодерна, який полягає в руйнуванні умов можливості цілісного сприйняття суб'єктом себе як автототожної особистості.

ЛЮДСЬКИЙ КАПІТАЛ – сукупність знань, умінь, практичних навичок і творчих здібностей людини, які можуть бути продуктивно використані для створення прибутку. Здібності людини до продуктивної праці можуть формуватися чи набуватися шляхом комбінації вроджених здібностей індивіда з освітою, професійним навчанням, охороною здоров'я тощо.

МЕДІАКРАТІЯ – влада засобів масової інформації та засобів масової комунікації, комплексний ефект пріоритетного владного впливу ЗМІ та ЗМК на різні сфери суспільного життя.

МЕДІАКУЛЬТУРА – 1) сукупність інформаційно-комунікативних засобів, вироблених людством у ході культурно-історичного розвитку, що сприяють

формуванню суспільної свідомості й соціалізації особистості; 2) область культури, пов'язана з трансляцією динамічних образів, що отримали широке розповсюдження завдяки сучасним технічним засобам запису й передачі відображення та звуку (кіно, телебачення, відео, системи мультимедіа).

МЕДІАТИЗАЦІЯ – глобальний та інтенсивний процес впливу ЗМІ на усі сфери суспільного життя та внутрішній світ людини.

МЕРЕЖЕВЕ ПІДПРИЄМСТВО – організаційна форма підприємства, яка утворюється навколо бізнес-проектів, що формуються внаслідок співробітництва між різноманітними підрозділами різних фірм, які об'єднуються в одну мережеву структуру на період роботи над даним бізнес-проектом та реконфігурують свої мережі для реалізації кожного з проектів.

НЕТОКРАТІЯ – новий правлячий клас, ті, хто володіють знаннями та мають повноцінний доступ до достовірної інформації, маніпуляція якою забезпечує їм владу над іншими соціальними групами.

ПОЛІТИЧНА КОМУНІКАЦІЯ – процес циркуляції політичної інформації між різними елементами політичної системи та між нею і навколишнім середовищем з метою досягнення згоди.

ПОСТІНДУСТРІАЛЬНЕ СУСПІЛЬСТВО – суспільство, в якому основною продуктивною силою виступає наука та нові інтелектуальні технології, більшість робітників зайняті у сфері послуг (фінансовій, транспортній тощо) та провідна роль належить науці й освіті.

СУСПІЛЬСТВО ЗНАНЬ (СУСПІЛЬСТВО, ЗАСНОВАНЕ НА ЗНАННЯХ) – модель сучасного суспільства, побудована за принципами якісної освіти для всіх; універсального доступу до знань; свободи самовираження; поваги культурного та мовного різноманіття. У концепції суспільства знань підкреслюється важлива, але не провідна, роль Інтернету та мультимедійних засобів, крім цього, важливого значення набувають преса, радіо, телебачення та система освіти.

ТЕХНОЛОГІЧНИЙ ДЕТЕРМІНІЗМ – методологічна позиція, що виходить з визнання визначальної ролі техніки й технології у суспільному розвитку. Вважається, що техніка розвивається за своїми, незалежними від людини, законами (подібно до природи) та автоматично, стихійно породжує нові суспільні відносини, тобто соціальне визнається похідним від техніки.

«ТРЕТЯ ХВИЛЯ» – визначення Елвіном Тоффлером інформаційної ери, за якої суспільство зазнає докорінних змін: перебудова спостерігається в процесах взаємовідносин держав, у способі організації суспільства та в економічній діяльності, що відбувається завдяки існуванню періодів технологічно-інструментального зростання (завдяки інтелектуальним здобуткам).

ПЕРЕЛІК ІМЕН

АЛЕКСЄЄВА ІРИНА ЮРІЇВНА (нар. 1956 р.) – спеціаліст у галузі епістемології та філософії техніки. Наукові дослідження зосереджені у двох напрямках: 1) епістемологічний аналіз комп'ютерної революції; 2) комп'ютерна та інженерна етика. Алексєєва трактує комп'ютерну революцію як сукупність змін у способах виробництва та використання знань, у характері рефлексії над знанням, пов'язаним з інтенсивним розвитком та все більш широким застосуванням електронно-обчислювальної техніки. Праці: «Взаємозв'язок розуміння та відповідальності у комп'ютерній етиці» (1991), «Людське знання та його комп'ютерний образ» (1992), «Виникнення І ідеології інформаційного суспільства» І (1999), «Ідея інтелектуальної технології» (1999), «Інтернет та проблема суб'єкта» (2007) та інші.

АРОН РАЙМОН (Aron, Raymond) (1905 – 1983) – французький філософ, політолог, соціолог, один з авторів теорії індустріального та постіндустріального суспільств, яка заснована на концепції технологічного детермінізму. Концепція індустріального суспільства Арона носить суперечливий характер, це виявляється у протиріччях способів існування та ідеалів демократичного й індустріального суспільства. Індустріальне суспільство вимагає жорсткої дисципліни, ієрархії, субординації, демократичні ж ідеали орієнтують на рівність, свободу, самовизначення особистості. Дисгармонія цих двох тенденцій розвитку сучасної цивілізації робить її нестабільною.

БЕК УЛЬРІХ (Beck, Ulrich) (нар. 1944 р.) – німецький соціолог. Став відомим завдяки працям «Суспільство ризику. На шляху до нового модерну» (1986), «Поетика у столітті ризику» (1994), «Що таке глобалізація? Помилки глобалізму – відповіді на глобалізацію» (2000), «Індивідуалізація. Індивідуалізований індивідуалізм та його соціальний і політичний прояв» (2002). Ідеї Бека можна розглядати як пошук «третього шляху» між модерністською та постмодерністською теоріями сучасного суспільства. Сфера його інтересів йде від соціології праці та соціології професій через проблеми нерівності до актуальної на сьогодні теми глобалізації. Спираючись на германський емпіричний матеріал, Бек

дотримується того погляду, що інтеграція Європи має врятувати континент від негативних ефектів глобалізації (повернення дикого капіталізму, соціальна поляризація тощо) та запобігти «бразилізації» Старого Світу.

БЕЛЛ ДАНИЕЛ (Bell, Daniel) (нар. 1919 р.) – американський соціолог і політолог. Автор книг «Кінець ідеології» (1960), «Настання постіндустріального суспільства: досвід соціального прогнозування» (1973), «Культурні протиріччя капіталізму» (1976), «Соціальні рамки інформаційного суспільства» (1980) тощо. Розробив концепцію «постіндустріального суспільства», в основі якої лежить інтерпретація всесвітньої історії з точки зору визначальної ролі розвитку технології та наукового знання.

БАУМАН ЗІГМУНД (Bauman, Zygmunt) (нар. 1925 р.) – британський соціолог польського походження. Автор книг «Незадоволеність у культурі» (1929), «Соціологія на кожен день» (1964), «Мислити соціологічно» (1990), «Індивідуалізоване суспільство» (2002), «Глобалізація. Наслідки для людини та суспільства» (2004) та інших. У своїх роботах він аналізує актуальні соціальні проблеми та трансформації кінця ХХ ст. – глобалізацію, зростання нерівності, тенденції індивідуалізації, перспективи майбутнього суспільства.

БЖЕЗИНСЬКИЙ ЗБІГНЕВ (Zbignev Bjesinskiy) (нар. 1928 р.) – американський (польського походження) політолог, соціолог та суспільний діяч, радник декількох американських президентів, член управління директорів Національного фонду за демократію. Серед його робіт найбільш відомі «Між двох віків: роль Америки у технотронну еру» (1970), «Грандіозний провал: народження та смерть комунізму у ХХ ст.» (1989), «Велика шахова дошка. Панування Америки та її геостратегічні імперативи» (2003), «Вибір: Світове панування чи глобальне лідерство» (2005) та інші. Основна ідея Бжезинського – людство вступило в новий етап розвитку, зумовлений не соціальними революціями, а науково-технічним прогресом.

БОДРІЯР ЖАН (Baudrillard, Jean) (1929 – 2007) – французький соціолог і філософ. Автор книг «Суспільство споживання» (1970), «До критики політичної економії знаку» (1972), «Символічний обмін та смерть» (1976), «У тіні мовчазної

більшості, чи кінець соціального» (1982), «Імітації» (1983), «Прозорість зла» (1990) та інших. Бодрійяр вважав, що у сучасному суспільстві виробництво товару та знаку злилось у виробництві товару-знаку, а споживання знаків стає сутністю суспільства споживання, процесом «поглинання знаків та поглинання знаками», «активного маніпулювання знаками». Усюди діє «модель симуляції», внаслідок чого місце реальних предметів, процесів і явищ займають різного роду знаки і «симулякри» («копії копій»), що обмінюються між собою, забувши про існування реального. Нескінченне зростання ролі знаків, образів та імітацій, що запущене за допомогою мас-медіа, зрештою усуває будь-яку різницю між образом та дійсністю, породжуючи «втрату усталеного значення», що і є характерною особливістю сучасності.

ВЕБСТЕР ФРЕНК (Webster, Daniel Frank) (нар. 1945 р.) – британський соціолог. Автор книги «Теорії інформаційного суспільства», у якій він докладно виклав основні концепції сучасного суспільства, що так чи інакше базуються на понятті «інформація».

ГАБЕРМАС ЮРГЕН (Habermas, Jurgen) (нар. 1929 р.) – німецький філософ, представник Франкфуртської школи, неомарксист. Автор книг «Пізнання та інтерес» (1968), «Теорія комунікативної дії» (1981), «Фактичність та значимість» (1992). Розглядаючи соціальні інститути сучасного західного суспільства, Габермас вказує на необхідність переосмислення ролі держави та ідеології у період «пізнього капіталізму», приділяє особливу увагу проблемам громадянського суспільства та демократії.

ГЕЛБРЕЙТ ДЖОН КЕННЕТ (Galbraith, John Kenneth) (1908 – 2006) – економіст, соціолог, політичний діяч. Серед найбільш відомих його праць слід виділити «Американський капіталізм» (1952), «Суспільство достатку» (1958), «Нове індустріальне суспільство» (1967), «Епоха невизначеності» (1976), «Культура задоволеності» (1992), «Справедливе суспільство» (1996). На думку Гелбрейта, з розвитком технології відбувається зміна соціального статусу власників факторів виробництва (землі, капіталу, праці, підприємницького таланту): влада переходить до того фактора виробництва, який найменш

доступний. Тривалий час таким чинником була земля, а потім – капітал. Нині відбувається чергова зміна влади, що переходить до носіїв спеціалізованих знань, необхідних для управління сучасним виробництвом. Зростання ролі техноструктури, її прагнення уникнути некомпетентного втручання в свої справи Гелбрейт вважав процесами, характерними не тільки для капіталістичної, але й для соціалістичної економіки, оскільки вони диктуються не ідеологічними міркуваннями, а впливають з вимог сучасної технології. У цьому зв'язку він розглядав капіталізм і соціалізм як різновид єдиного «індустріального суспільства» і відстоював «теорію конвергенції».

ГЕНДІ ЧАРЛЬЗ (Handy, Charles) (нар. 1932 р.) – американський економіст, публіцист. Професор Генді отримав популярність як автор новаторських книг з психології менеджменту, аналізу трудових процесів і систем виробничої мотивації. Серед них «Боги менеджменту» (1979), «Майбутнє праці» (1984), «Розуміючи організації» (1986), «За межею визначеності: світ організацій, що змінюється» (1994), «Прагнучий дух. За межею капіталізму: пошук мети у сучасному світі» (1997). Серед методологічних проблем Генді відзначає насамперед обмеженість можливостей, які надає ринкове господарство, недосконалість суто ринкової системи та умовність традиційного поняття ефективності. Результатом цього є визначення основних рис капіталізму, відштовхуючись від яких, він обґрунтовує неминучість формування та розвитку посткапіталістичного типу суспільства.

ГІДЕНС ЕНТОНІ (Giddens, Anthony) (нар. 1938 р.) – британський соціолог. Автор книг «Сучасна критика історичного матеріалізму» (1981), «Устрій суспільства. Нарис теорії структурування» (1984), «Наслідки модернізації» (1990) та ін. Його концепція, що заснована на визнанні сучасного суспільства посттрадиційним, рішуче пориває із принципами індустріалізму та піднімає людину на новий щабель особистої свободи. Гіденс відкидає ідею заміни соціальної системи, що виникла разом з національною державою та капіталістичним виробництвом (тобто індустріального суспільства) епохою «постмодерніті», а вважає, що суспільство скоріше переживає бурхливий розвиток, певну «радикалізацію», витоками якої є зростаюча соціологізація життя,

збільшення значення рефлексії та саморефлексії, зміна системи цінностей у бік нематеріальних цінностей, що підриває підвалини традиційного капіталістичного суспільства, з одного боку, та глобалізація, усунення кордонів національних держав та становлення світової мережі виробничих та інформаційних структур.

ДРАКЕР ПІТЕР (Druker, Peter) (1909 – 2005) – американський юрист та економіст, спеціаліст з менеджменту. Автор таких праць, як «Майбутнє індустріальної людини» (1942), «Теорія корпорації» (1946), «Невидима революція» (1976), «Менеджмент в епоху змін» (1980), «Посткапіталістичне суспільство» (1993). Головною ідеєю його робіт є концепція подолання традиційного капіталізму, основні ознаки такого подолання – перехід від індустріального господарства до економічної системи, заснованої на знаннях та інформації, подолання капіталістичної приватної власності та відчуження у марксовому розумінні, формування нової системи цінностей сучасної людини та відмова від ідеї національної держави на користь глобальної економіки та глобального соціуму.

ІНГЛЕГАРТ РОНАЛЬД (Inglehart, Ronald F.) (нар. 1934 р.) – один з лідерів сучасної прикладної соціології, доктор соціології, професор політичних наук і директор дослідницьких програм в Університеті Мічигану. Серед його робіт «Мовчазна революція: зміна системи цінностей та політичного стилю в західному суспільстві» (1977), «Культурний зсув у зрілому індустріальному суспільстві» (1990), «Модернізація та постмодернізація: культурні, економічні та політичні зрушення у 43 суспільствах» (1997). Інглегарт стверджує, що найбільш значущою соціальною зміною останньої третини ХХ ст. є перехід від матеріалістичних до постматеріалістичних цінностей, істотний зсув у стратегіях виживання. Він вважає, що увага до економічних параметрів життя в сучасному суспільстві зменшується, на перший план виходять аспекти суб'єктивного благополуччя, перехід від знеособленого до більш гуманного суспільства, рух у напрямку до суспільства, в якому ідеї цінуються більше за гроші.

ІНОЗЕМЦЕВ ВЛАДИСЛАВ (нар. 1968 р.) – російський економіст, соціолог. Серед найбільш відомих праць: «До теорії постекономічної суспільної

формації» (1995), «Сучасне постіндустріальне суспільство: природа, протиріччя, перспективи» (2000), «Класовий аспект бідності у постіндустріальних країнах» (2003), «Клас інтелектуалів у постіндустріальному суспільстві» (2003) та інші. Іноземцев є автором концепції постеконічного суспільства, під яким він розуміє такий тип соціального устрою, в якому господарська діяльність людини стає все більше інтенсивною та комплексною, однак не визначається більше її матеріальними інтересами, не задається економічною доцільністю у традиційному розумінні.

КАСТЕЛЬС МАНУЕЛЬ (Castells, Manuel) (нар. 1942 р.) – відомий європейський соціолог, професор. Автор робіт з багатьох соціологічних проблем – від теорії інформаційного суспільства до питань екологічної безпеки, від концепції переходу до ринкового господарства до досліджень світової кримінальної економіки. Серед його книг «Економічна криза та американське суспільство» (1980), «Місто в інформаційну епоху» (1989), «Інформаційна епоха: економіка, суспільство та культура» (1996 – 1998). Головним науковим надбанням Кастельса є аналіз проблем сучасного інформаційного суспільства, введення у науковий обіг таких понять, як інформаційний капіталізм, позачасовий час, простір потоків, мережеве суспільство, інформаціоналізм та інших. Автор розглядає інформаційну еру як епоху глобалізації, а засобом та водночас втіленням її виступають мережеві структури, які він вважає найбільш характерним явищем сучасного світу.

ЛІОТАР ЖАН-ФРАНСУА (Lyotard, Jean Francois) (1924 – 1998) – французький філософ-постмодерніст. Серед його робіт «Стан постмодерну» (1979), «Склеп інтелігенції» (1984) та інші. У роботі «Стан постмодерну. Доповідь про Знання» (1979) Ліотар висунув гіпотезу про зміну статусу пізнання в контексті постмодерністської культури і постіндустріального суспільства. Науковий, філософський, естетичний і художній постмодернізм пов'язується ним з кризою метафізики та універсалізму. Специфіка стану постмодерну полягає в розчаруванні в недавньому ідеалі науковості, пов'язаному з оптимізацією систем, їх потужністю та ефективністю. Співвіднесення наукових відкриттів з питаннями етики й політики висвітило небезпеку перетворення нового знання в інформаційний товар – джерело наживи та інструмент влади. У зв'язку з цим

оцінки істинності й об'єктивності наукового пізнання доповнюються ціннісно-цільовими установками не тільки на ефективність, а й на справедливість, гуманістичність, красу.

МАКЛЮЕН ГЕРБЕРТ МАРШАЛ (McLuhan, Herbert Marshall) (1911 – 1980) – канадський філософ, філолог, літературний критик, теоретик впливу артефактів як засобів комунікації. Основні роботи: «Галактика Гутенберга: становлення людини друкуючої» (1962), «Розуміння медіа: зовнішнє розширення людини» (1964), «Медіа – це повідомлення: перелік наслідків» (1967), «Війна і мир у глобальному селі» (1967). Маклюен здобув широку популярність завдяки дослідженню формуючого впливу електричних та електронних засобів комунікації на людину і суспільство, того, як комунікаційні технології (переважно, писемність і книгодрукування) впливають на організацію когнітивних процесів у суспільстві. Мануель Кастельс відводив Маклюену місце «великого провидця, який революціонував розуміння сприйняття і мислення в сфері комунікацій».

МАМФОРД ЛЬЮІС (Mumford, Lewis) (1895 – 1990) – американський соціальний філософ, спеціаліст у сфері теорії та історії архітектури та урбаністики. Серед його праць найбільш відомими є «Культура міст» (1938), «Положення людини» (1944), «Міф машини» (1967). У своїй книзі «Міф машини» Мамфорд розглядає ієрархічні цивілізації як соціально-технічні мегамашини, де люди функціонують як стандартизовані та взаємозамінні компоненти, а техніка стає активним суб'єктом реальності, що трансформує людину за своїм образом та подобою. Він увів у науковий обіг поняття «Мегамашина», тобто певна ідеальна та контрольована людським розумом модель, у створенні та безперервному удосконаленні якої Мамфорд вбачав один з головних проектів цивілізації Заходу.

МАСУДА Йонези (1905 – 1995) – японський соціолог і футуролог, один з авторів концепції інформаційного суспільства. В 1972 р. запропонував «План для інформаційного суспільства – національна мета до 2000», який пізніше був розширений і випущений у вигляді книги «Інформаційне суспільство як постіндустріальне суспільство» (1980). Згідно з концепцією Масуди, комп'ютеризація Японії проходить різні стадії. На першій з них (1945 – 1970 рр.)

комп'ютери використовувалися переважно для вирішення наукових завдань. Метою цього використання був національний престиж, масштаб – країна в цілому, знання, що використовуються – природничі науки. На другій стадії реалізації програми (1955 – 1980 рр.) вирішувалися переважно завдання управління. Мета – зростання економіки, масштаб – підприємство, знання, що використовуються – науки про організації та управлінні. На третій стадії (1970 – 1990 рр.) вирішуються соціальні проблеми. Мета – зростання економіки, масштаб – населення, знання, що використовуються – соціальні науки. На четвертій стадії (1980 – 2000 рр.) вирішуються проблеми особистості. Мета – задоволення творчих потреб та створення умов для самореалізації особистості, масштаб – окрема особистість, знання, що використовуються – науки про поведінку. Остання стадія відповідатиме вищому щаблю розвитку інформатизації суспільства, коли індивідам буде надана можливість користуватися інформацією "так само вільно, як електрикою і водою" через національні (а згодом глобальні) комунікаційно-обчислювальні мережі.

МАХЛУП ФРІЦ (Machlup, Fritz) (1902 – 1983) – австрійський та американський економіст, президент Міжнародної економічної асоціації (1971 – 1974), президент Американської економічної асоціації (1966). Спеціаліст з теорії фінансів, питань міжнародної торгівлі та валютних відносин, представник неокласичного напрямку економічної думки. Махлуп розробив теорію знання як товарного продукту, що стала однією з основ теорії інформаційного суспільства. Серед його праць найбільш відома книга «Виробництво та розповсюдження знань у США» (1962).

МЕЛОУН МАЙКЛ (Malone, M.). Відомий своїми працями «Віртуальна корпорація» (1994), «Інтелектуальний капітал. Визначення справжньої вартості компанії» (1997) (у співавторстві з Лейфом Едвісоном). Мелоун та Едвісон роблять висновок, що інтелектуальний капітал як один з найважливіших джерел цінності компанії породжений ресурсом, яким компанія не в змозі володіти, а саме її робітниками, тобто інтелектуальний капітал, забезпечуючи високі ринкові показники діяльності компанії, не є її активом.

РАКІТОВ АНАТОЛІЙ ІЛЛІЧ (нар. 1928 р.) – філософ, науковий діяч, головний редактор журналу «Проблеми інформатизації», науковий керівник Центру інформатизації. Особливу увагу у своїй науковій діяльності Ракітов приділяє проблемам інформатизації наукового та суспільного життя. Він ввів у науковий обіг термін «філософія комп'ютерної революції» та розробив концепцію «інформаційної епістемології», у якій знання досліджуються з позиції переробки та перетворення кодифікованої інформації. Серед його робіт відомі такі «Наш шлях до інформаційного суспільства» (1989), «Майбутнє Росії – суспільство високих технологій» (1995), «Інформація, наука, технологія у глобальних історичних змінах» (1998) та інші.

РОСТОУ УОЛТ УІТМЕН (Rostow, Walt Whitman) (нар. 1916 р.) – американський економіст, розробив концепцію стадій економічного зростання. Найбільше значення мала його книга «Стадії економічного зростання. Некомуністичний маніфест» (1960), у якій він виділив 5 стадій економічного зростання: 1) «традиційне суспільство»; 2) підготовка умов для «зсуву», чи «перехідне суспільство»; 3) «перехід до самостійно підтримуючого зростання»; 4) «рух до зрілості»; 5) стадія «масового споживання». Природа й характер кожної стадії визначаються багатьма факторами – від техніко-економічних і виробничих до політичних, ідеологічних та психологічних. Спираючись на теорію стадій зростання, Ростоу у подальших дослідженнях багато уваги приділяє умовам подолання відсталості слаборозвинених країн. У роботі «Політика та стадії економічного зростання» (1971) Ростоу розглядає визначальний характер рівня технологічного розвитку та соціально-політичної структури у формуванні економічної політики.

САКАЙЯ ТАЇЧІ (Sakaiya, T.) (нар. 1935 р.) – японський вчений, футуролог, автор багатьох робіт з проблем сучасної економіки, політики та соціальних відносин. Серед його книг такі, як «Великий план», «Анатомія колективізму», «Концепції історії», «Критерії роздумів про майбутнє», «Вартість, створена знанням, чи історія майбутнього» (1985). Головний термін останньої книги «Knowledge-value», тобто «цінність, втілена у знанні, породжена знанням». Говорячи про революцію теорії вартості, Сакайя має на увазі, що в сучасних

умовах традиційні фактори виробництва вже не визначають ту цінність, яку споживачі визнають за тим чи іншим продуктом; саме ця обставина, на його думку, і є одним з найфундаментальніших зсувів, що відбувається в сучасній економіці.

ТОФФЛЕР ЕЛВІН (Toffler, Alvin) (нар. 1928 р.) – відомий американський соціолог і футуролог. Всесвітню популярність Тоффлеру принесли праці з найбільш актуальних проблем, які постають перед сучасною цивілізацією. Серед них – «Зіткнення з майбутнім» (1970), «Споживачі культури» (1973), «Третя хвиля» (1980), «Перерозподіл влади» (1990), «Війна та антивійна. Досвід виживання на порозі ХХІ століття» (1993), «Створюючи нову цивілізацію: політика у суспільствах “третьої хвилі”» (1995). У його працях обґрунтовується теза про те, що людство переходить до нової технологічної цивілізації, тобто на зміну першій хвилі (аграрній цивілізації) та другій (індустріальній цивілізації) приходить нова, що веде до створення надіндустріальної цивілізації. Тоффлер попереджає про нові складності, соціальні конфлікти та глобальні проблеми, з якими зіткнеться людство на рубежі ХХ та ХХІ століть.

ТУРЕН АЛЕН ЛУЇ ЖЮЛЬ ФРАНСУА (Touraine, Alen) (нар. 1925 р.) – французький соціолог, з 1960 року є керівником дослідницьких програм Вищої школи соціальних наук, з 1994 року – член Вищої інтеграційної ради. Серед його праць найбільш відомі «постіндустріальне суспільство» (1969), «Виробництво спільності» (1973), «Критика модерніти» (1992), «Що таке демократія?» (1994), «Чи здатні ми жити разом? Рівні та різні» (1997). Найбільшу увагу у своїх роботах Турен приділяє дослідженню механізму взаємодії людини та суспільства. Він розглядає господарську та культурну сфери як все більш відірвані одна від одної, що не може не здатися дивним в епоху, коли інформація та знання все більше визначають розвиток економіки.

ТУРОУ ЛЕСТЕР КАРЛ (Thurow, Lester Carl) (нар. 1938 р.) – американський економіст, публіцист. Опублікував більше десятка книг, найбільш відомі з яких – «Інвестиції у людський капітал» (1970), «Породжуючи нерівність: механізм розподілу в економіці США» (1975), «Суспільство з нульовою віддачею» (1980),

«Майбутнє капіталізму. Як економіка сьогоднішнього дня формує світ завтрашній» (1996). На формування сучасного світу, на думку Туроу, вплинуло чотири фундаментальні процеси: крах комуністичних режимів кінця 80-х – початку 90-х років ХХ ст.; формування у розвинених країнах економіки, заснованої на інформації та знаннях; демографічні зміни, серед яких – старіння населення; глобалізація господарських процесів.

ФУКУЯМА ФРЕНСІС (Fukuyama, Francis) (нар. 1952 р.) – американський публіцист, футуролог і політичний аналітик, став відомим після публікації у 1989 році статті «Кінець історії?» у журналі «National Interest». Автор книг «Кінець історії та остання людина» (1992), «Довіра. Соціальні чесноти та створення добробуту» (1995), «Великий розрив» (1998). У «Великому розриві» він зазначає, що з середини 1960-х в розвинених країнах Заходу різко посилюються негативні явища, викликані дезорганізацією сімейних відносин, зростанням злочинності та падінням довіри між людьми. Це призвело до Великого Розриву, як назвав його Фукуяма, – до зростання стану аномії, втрати орієнтації у житті, певного «проміжку», коли старі норми деформовані або зруйновані, а нових ще немає. Суспільство фрагментується, перетворюючись в юрбу однаків.

ХАНТІНГТОН (ГАНТІНГТОН) САМЮЕЛЬ (Huntington, Samuel Phillips) (1927 – 2008) – американський філософ, політолог. Серед його праць – «Політичний устрій у суспільствах, що змінюються» (1968), «Американська політика: майбутня дисгармонія» (1981), «Третя хвиля: демократизація у кінці ХХ-го століття» (1991), «Зіткнення цивілізацій та перетворення нового порядку» (1996). Автор теорії про зіткнення цивілізацій в сучасну епоху. Цивілізацію Хантінгтон визначає як найвище культурне утворення, що поєднує людей на основі самоідентифікації та спільності таких елементів культури, як мова, релігія, звичаї тощо. Він відзначає багатополюсність та поліцивілізаційність сучасного світу, а також аналізує історію конфліктів між цивілізаціями, даючи прогноз співіснування західного та ісламського світів. У новому світі основні відмінності між людьми носитимуть не ідеологічний, політичний чи економічний, а культурний характер, при цьому ці відмінності вестимуть до конфліктів між основними цивілізаціями. Основна проблема у взаємовідносинах Заходу з іншим

світом, на думку Хантінгтона, в тому, що продовжується насадження універсальної західної культури та цінностей, якому весь інший світ чинить все більший опір, намагаючись повернутися до власних коренів.

ХІМАНЕН ПЕККА (Himanen, Pekka) (нар. 1973 р.) – фінський філософ і суспільний діяч. Був радником президента Фінляндії, фінського уряду та парламенту з питань розвитку інформаційного суспільства. У книзі «Хакерська етика та дух інформаційної ери» (що написана разом з М. Кастельсом), Хіманен досліджує сутність інформаційної ери та постіндустріальної етики. Як альтернативу індустріально-капіталістичній протестантській етиці він пропонує хакерську етику як постматеріалістичну систему цінностей, характерну для некапіталістичних відносин інформаційної доби. Принципами хакерської етики є, на думку Хіманена, захоплене ставлення до роботи як такої, що приносить задоволення, творчість у своїй діяльності незалежно від її специфіки, бажання розвивати свої здібності та вільний обмін результатами своєї праці (економіка дарунків).

Навчальне видання

ШТАНЬКО Валентина Ігорівна,
БОРДЮГОВА Тетяна Георгіївна

ІНФОРМАЦІЙНЕ СУСПІЛЬСТВО: СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКІ
ПРОБЛЕМИ СТАНОВЛЕННЯ

Навчальний посібник

Відповідальний випусковий В.І. Штанько

Редактор О.Г. Троценко

Комп'ютерна верстка Г.М. Голоднікова

План 2012 (перше півріччя), поз. 53

Підп. до друку 23.01.12. Формат 60×84 1/16. Спосіб друку – ризографія.

Умов.друк.арк. 10,2. Облік. вид. арк 9,0. Тираж 100 прим.

Зам. № 1-53. Ціна договірна.

ХНУРЕ. Україна. 61166, Харків, просп. Леніна, 14

Віддруковано в навчально-науковому
видавничо-поліграфічному центрі ХНУРЕ
61166, Харків, просп. Леніна, 14