

ЧЕЛОВЕК ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ В ПРОСТРАНСТВЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

А. Жолдубаева – канд. философ. наук, доцент,
КазНУ им. Аль-Фараби, Казахстан

Рассматривается возникновение социокультурных проблем, связанных с порождением интерактивных информационно-коммуникативных пространств.

Ключевые слова: человек, информационные, технологии.

Одним из основных признаков современного общества является стремительное развитие информационных технологий. Современный реальный мир диктует свои законы: все ускоряющееся техническое и цивилизационное развитие, усложнение выдвигаемых жизненных задач, образование техносферы – факторы, требующие новых подходов к осмыслению происходящего общественного развития.

Расширение коммуникативного горизонта индивидов и свободное перемещение информации через любые институциональные границы создали беспрецедентную ситуацию, в которой суждения Канта о “мировом обществе” и “всемирно-историческом индивиде” стали читаться уже не как проективные или утопические тезисы, а как содержательно наполненная констатация фактов.

Процесс информатизации общества берет свое начало в 60-х гг. прошлого столетия, когда возникло новое общественное обстоятельство, качественно отличное от индустриального общества. И сегодня вряд ли можно найти тему более модную и широко обсуждаемую, чем современная глобальная информационная революция, и те перемены, к которым она привела и приведет в будущем как в обществе в целом, так и для каждого человека в частности. Естественно, нет и равнодушных к этим переменам. Одни их восхваляют и объявляют началом и главным содержанием новой эры в истории человечества. Другие относятся к ним с опаской, отмечая, что эти перемены усложняют жизнь человека и уведут людей в виртуальный мир, который далек от действительности. Третьи признают как новые возможности и перспективы, которые открывают информационные технологии, так и опасно-

сти, которые нужно вовремя осознать и предупредить¹.

Возникновение множества социокультурных проблем, связанных с порождением интерактивных информационно-коммуникативных сред, позволяет констатировать переход к новому типу культуры, и, соответственно, трансформации духовно-ментальных кодов и языков культуры. Это открывает широкие перспективы развития человека, осознающего множественность реальностей и его включенность в них.

Рассмотрим некоторые проблемы затронутой темы, рельефно проявляемые во взаимодействии системы “человек – современные информационные коммуникации”.

Во-первых, для ситуации современного информационного общества ключевым является противоречие между тем, что знания, информация выступают определяющим фактором развития общества, и в то же время развитие самого индивида и современные информационные технологии не всегда устремлены в данном направлении и соответствуют этому.

Во-вторых, интенсивность коммуникативных процессов в современном обществе сделала значительный скачок в развитии, но человек, тем не менее, продолжает оставаться одиноким, несмотря на то, что возрос уровень его общения.

В-третьих, в условиях современной информационно-коммуникативной реальности возросло значение субъектного потенциала человека: ни власть, ни бизнес уже не могут обойтись без обращения к нему. Однако, будучи включенным в систему производственных и информацион-

¹ См., например, работы Н.А. Носова, В.А. Кайдалова, М.Д. Щелкунова, И.А. Акчурина и др.

ных технологий, человек теряет значение своих личных качеств, своей субъектности.

В-четвертых, в условиях, когда человеческая составляющая становится определяющей во всех сферах, сам человек остается пассивным, отчужденным созерцателем происходящего в жизни.

Информация серьезно воздействует на человека, влияет на род его занятий, образ жизни, социальное самочувствие. На мир личностных смыслов вместе с компьютеризацией наступает новый вид реальности – “виртуальной”, оказывающей мощное, не всегда предсказуемое воздействие на человеческую психику, и по праву считающейся одним из самых значимых технических и социально-культурных феноменов, сотворенных человеческой деятельностью. Всемирная информационная сеть, становясь характерной чертой цивилизации, открывает дверь в мир новых возможностей идентификации каждого человека. Видео, компьютеры, цифровое телевидение, масс-медиа, электронные сети – виртуальные пространства, в которых человек черпает новые информационные ресурсы, узнает себя и людей. Компьютерная виртуальная реальность в зависимости от контекста и цели порождения может выступать в разных ипостасях: как информационно-коммуникативная среда, как художественно-эстетическое пространство, как игровая ситуация, как сложное психологическое состояние, как перспективная образовательная технология, и, наконец, как особый тип социокультурного пространства, своего рода бытийный модус “человека виртуального”.

Появление “человека виртуального”, обладающего способностью динамического перехода из реального мира в виртуальную реальность и обратно, свидетельствует не только о новых возможностях, но и о новых рисках становления индивидуальности. Это подтверждают особенности формирования мышления “человека виртуального”, изменение способов познания мира, утверждение нового образа жизни, трансформация процесса личностного развития, изменение типов межличностных коммуникаций и др. Эти особенности в изменении субъективности личности глобализирующегося человека рассматривал еще Э. Фромм. Он описывал отчужденного от других людей индустриального человека как некрофила, которого больше всего привлекают механизмы – артефакты всего живого: “... страсть к техническим приспособлениям заменяет (вытесняет) подлинный интерес к жизни и избавляет человека от всего того обширного на-

бора способностей и функций, которыми он наделен от рождения”¹.

Действительно, виртуальная реальность, информационное компьютеризированное взаимодействие, выступая одним из видов символической реальности, не существует как часть природы или социального мира, но обладает своим свойством бытия для сознания индивида, открывая возможность для распространения новых способов познания и вместе с тем угрожая пагубным влиянием на сознание и психику человека. В силу своей специфики виртуальная реальность создает для человека необыкновенные возможности, условная (через виртуальную реальность) реализация которых самым серьезным образом изменяет сознание человека.

Как может происходить персонализация в виртуально-информационной реальности и каких последствий для личности в этом случае следует ожидать?

Первое. Виртуально-информационная реальность дает самоутверждающемуся в социуме человеку возможность “прожить” множество “непрожитых жизней”, что ведет к скрытому изменению человеческой психики. У человека может меняться представление о времени и своем месте во временном процессе, тем самым он как бы выпадает из временного потока, его поведение в этом случае может носить неадекватный характер, что влияет на личностную идентичность.

Второе. Виртуальная реальность создает условия для переоценки ценностей. Например, “реализовать” неиспользованные возможности и шансы в прошлом, “исправить” свое прошлое и, в результате – изменить самооценку, отношение к себе. В виртуальной реальности таких проб может быть бесконечно много и всякий раз человек может начать все сначала.

Третье. Возможна также “примерка” актуальных ролей и ситуаций, “апробирование” себя в новых условиях, результатом которых выступает новое видение себя. Человек, “входя” в виртуальную реальность, как бы снимает с себя необходимость подчиняться определенным законам и нормам, становится раскрепощенным. Все это существенно меняет представление о самом себе, а затем и самого себя.

Конечно, с одной стороны, подобная возможность дает человеку психологическую поддержку, позволяя симулировать процесс само-

¹ Фромм Э. *Анатомия человеческой деструктивности*. – М., 1994. – С. 295.

реализации. Но, с другой стороны, любой самообман исчерпаем, так как рано или поздно он перестает удовлетворять растущие потребности. Тогда возникает необходимость в появлении новых иллюзий. Сегодня имеются данные, подтверждающие, что компьютерная виртуально-информационная реальность дестабилизирует распределение статуса и социальной структуры в целом, в частности, исчезают границы между работой и домом, частным и публичным пространством¹.

Существует и другая опасность влияния виртуальной реальности на человека, заключающаяся в ее способности негативно влиять на сознание, лишая его индивидуализации за счет шаблонного машинного видения мира. Эти изменения настолько значимы, что все чаще говорят о формировании нового стиля мышления, которое называют по-разному – технократическим, компьютерным, экранным и т.д. Такое мышление часто задается жесткой машинной программой, подчиняется все в большей степени безальтернативной логике, становится однозначным, как бы теряя диалектическую гибкость, лишается эмоциональных чувств, отрывается от субъекта и обезличивается. Вместе с тем оно обладает быстротой и точностью, отражая все больший круг явлений объективной реальности с помощью технических средств, становится более богатым по своему содержанию, более рациональным.

Следовательно, формируемые под воздействием виртуализации человеческой деятельности новые черты не могли не сказаться на изменении характера человеческого мышления в целом. В виртуальной сети возникает новый тип социального субъекта, менее обусловленный физическими свойствами индивида и его групповой принадлежностью, происходит разграничение социальной роли и индивида, ее исполняющего, что ведет к срыванию социально-стереотипных масок, которыми общество наделило определенных исполнителей. Сеть демонстрирует зыбкость всех идентификаций, предписываемых обществом, и выясняет, кем в реальности стремится быть тот или иной субъект, ориентируясь

¹ Computerization and controversy: value conflict and social choices / Ed. by R. Kling. – N.Y., 1996.

на собственный выбор. В виртуальных мирах “включается” совершенно новая “степень свободы”, которая и придает всей виртуалистике совершенно специфическую “жизненность”. Она становится стихией свободного становления, которая полностью исключает любые заданные заранее параметры и которая управляется в это время только законами свободного творчества.

У “человека виртуального” происходит изменение пространства культурных смыслов и ценностей, способности адекватного восприятия мира; размывание иерархии жизненных ценностей, вплоть до утраты границ допустимого; формирование неподлинной социальности; возникновение новых установок и зависимостей, подавление эмоциональной привязанности к социальному миру; снижение уровня самоорганизации, творчества жизни; смешение реального и игрового мира, что приводит к социальной деструкции и отчуждению.

Таким образом, можно сказать, что виртуальная реальность, являясь плодом человеческого сознания, существенно влияет на процесс его формирования, по-новому расставляет акценты в его составляющих, а иногда просто выходит из-под контроля, нанося практические “удары”, приводящие к деформациям и модификациям индивидуального сознания у современного человека. С одной стороны, виртуально-информационная реальность неизбежна в информационном обществе, она необходима для развития техники, технологии, улучшения качества жизни и т.д. С другой стороны – свехрационализация опасна для становления личности, то есть человеческого начала, поскольку она разрушает баланс сознательного и подсознательного, постепенно утверждая приоритет первого над вторым.

На разрыве этих крайностей, этих полярных полюсов растягивается тетива всей индивидуальности человека. В таком пространстве принципиальной и максимальной возможности пасть или стать, “возможности быть”, что и есть, собственно, действительная свобода, в таком пространстве складываются некоторые новые “фигуры” человека. Если все фигуры суммировать, то в целом все они есть формы – модификации одного проекта – человека, возделывающего самого себя.