

**КУЛЬТУРНАЯ ДИНАМИКА ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА:
ОТ ПОСТ- К ПРОТОКУЛЬТУРЕ**

Диссертация на соискание ученой степени доктора философских наук (специальность: 24.00.01 – теория и история культуры). Работа выполнена на кафедре теоретической и прикладной культурологии Санкт-Петербургского государственного университета. Научный консультант: д.ф.н., проф. Е.Г. Соколов; официальные оппоненты: д.ф.н., проф. Л.К. Круглова, д.ф.н., проф. А.Ф. Иванов, д.ф.н., проф. С.М. Климова. Ведущая организация: Академия права и управления ФСИН РФ. Защита состоялась 25 декабря 2009 г.

Современная культура в значительно большей степени зависит от распространения информации, чем все предыдущие. Состояние современного культурного пространства, его динамика во многом определяются технологической мультимедийной средой (радио, телевидение, компьютеры, Интернет, сотовая, спутниковая связь и т.д.). Большинство современных авторов, так или иначе исследующих изменения, приносимые технологиями в нашу жизнь, отмечают, что рост накопления знания и информации в XX и XXI вв. носит экспоненциальный характер. Постепенно процесс анализа данных изменений оформился в концепцию информационного общества, которая на сегодняшний день распространилась по всему миру и активно обсуждается на уровне и правительств, и общественности.

В данной работе предпринимается попытка социокультурного анализа культурной динамики информационного общества с позиций перехода от посткультуры к протокультуре. Посткультура представляет собой культуру с доминирующей идеологией постмодернизма и постгуманизма, культура конечности, завершенности модели человека прогресса. Протокультура – это культура, характеризующаяся неогуманистической идеологией, альтернативностью и открытостью моделирования развития человека и общества, высокой инновационной и созидательной активностью, характерной для нестабильных культурных систем. Термин «протокультура» употребляется для акцентирования становящейся нестабильной культурной системы, прогнозы развития которой осложнены из-за ее принципиальной несводимости к существующим культурным моделям. В культурной динамике информационного общества переход от пост- к протокультуре характеризуется синтезом технологической стандартизации и содержательного хаоса. Философско-культурологический анализ данного перехода имеет важнейшее значение, так как процесс формирования информационного общества как стадии развития современной цивилизации, характеризующейся увеличением и изменением роли информации и знаний и механизмов их распространения в жизни общества, сущностно затрагивает мировоззренческую и аксиологическую составляющие глобальной культуры, приводит к трансформациям ментальных структур представителей различных культур.

За последние десять лет информационно-коммуникационные технологии как ключевой элемент информационного общества вызвали серьезные изменения в образе жизни, включающие в себя «телекоммуникационную» зависимость и в деловых, и в личных (семейных, дружеских) взаимоотношениях, использование «всемирной паутины» в качестве ведущего информационно-коммуникационного ресурса-инструмента и, как следствие, превращение компьютерных сетевых технологий в фундаментальный компонент обыденной культуры.

Единство культурных форм информационного общества определяется его технологической основой, т.е. информационно-коммуникационными технологиями. Таким образом, становление и развитие культурных форм информационного общества заключено в некоем пространстве, чья архитектоника фундируется компьютером как краеугольным камнем, вокруг которого сформирована структура других технологических элементов социокультурного коммуникационного процесса, таких как электронные сети, спутниковые системы, телевизионные, радио- и телефонные сети. Тем не менее, в рамках этого технологического единства мы наблюдаем колоссальное многообразие культурных форм, связанное с тем, что информационное общество представляет собой культурную систему, которая не была сформирована в культурном вакууме и не является герметично закрытой культурной системой.

Необходимо отметить, что, говоря о феномене информационного общества, мы пока что имеем дело в большей степени с умозрительной концепцией или идеологемой. Несмотря на высокий уровень проникновения информационных технологий в обыденную культуру (образ жизни) в некоторых странах, нельзя утверждать, что где-либо на Земле существуют общества, которые можно квалифицировать как информационные с точки зрения их базовых экономических, социальных и культурных характеристик. Но реализация этой идеологемы происходит достаточно быстрыми темпами, и активное мыслительное моделирование информационного общества играет в этом процессе не последнюю роль. В представленной работе понятие «информационное общество» используется для обозначения современной технотронной культурной специфики, которая, с одной стороны, заключается в массовой информатизации всех сторон жизни, а с другой стороны, в тотальной информатизации общества, представляющей собой «встраивание» в индивидуальное и общественное сознание понимания и принятия того, что информация определяет все без исключения аспекты личной и социальной жизни индивида. Информатизация как процесс технологизации жизни обладает высоким дегуманизирующим и посткультурным потенциалом, если определять культуру как меру очеловечивания мира. В отличие от информатизации информатизация антропоцентрична, неогуманистична и обладает высоким протокультурным потенциалом.

В связи с этим исследование современной культурной динамики, в которой концепция информационного

общества начинает играть все более важную роль и которая может быть определена как состояние переходности от посткультуры к протокультуре, представляется весьма актуальной исследовательской задачей.

Интерес к информационному обществу впервые возник в связи с исследованием экономических изменений, вызванных проблемами, связанными с обработкой потоков информации, в супериндустриальном потребительском обществе. Одним из первых авторов, заложивших основы концепции информационного общества, был экономист Ф. Маклап, опубликовавший в 1962 г. работу «Производство и распределение знания в США». Как экономиста его интересовали проблемы, связанные с конкуренцией в свободном демократическом обществе и, в частности, проблема формальных ограничений конкуренции, таких как, например, патентная система. В 1969 г. П. Дракер публикует работу «Эпоха дискретности», одна из глав которой посвящена «обществу знания» и базируется на данных Маклапа. В основу своего понимания общества знания или информационного общества Дракер положил экономический показатель: он утверждал, что к середине 70 гг. XX в. сектор экономики, основанный на знаниях, составит половину всего внутреннего национального продукта. В 1973 г. вышла работа Д. Белла «Грядущее постиндустриальное общество», центральной идеей которой было то, что в постиндустриальном обществе основными видами деятельности становятся производство знания, информации и планирование.

Кроме вышеуказанных работ, описывающих и анализирующих операциональные и функциональные аспекты информационного общества и относящихся к периоду 60-70 гг. XX в., необходимо указать работы К. Гелбрейта, Р. Карсон, Л. Мамфорда, С. Миллса, А. Наэсса, Д. Райзмана, Т. Розака, Дж. Рубина, Я.Х. Смата, сформировавших представления о культуре переходности от индустриального типа мышления к постиндустриальному и информационному в период 50-70 гг. XX в. В отечественной литературе этой группе исследований соответствуют работы Б.В. Раушенбаха, В.С. Степина, З.П. Трофимовой, появившиеся в 90 гг. XX в. и на рубеже XX-XXI столетий в связи с коллапсом советской идеологии. Философия культуры переходности, постулируемая в данных работах, представляет собой широкое по своему многообразию идеационное пространство, включающее в себя обновленный гуманизм, неогуманизм, постгуманизм, постмодернизм, инвайронментализм (глубокая экология, экофилософия, экософия), холизм. Этап становления экономической теории информационного общества отражен в работах Ф. Вебстера, К. Гелбрейта, П. Дракера, Ф. Маклапа, Ё. Масуды, Дж. Нейсбита, Ю. Хаяши. Социологический подход к анализу феномена информационного общества представлен в трудах Д. Белла, Ф. Вебстера, С. Джонса, М. Кастельса, Э. Киселевой.

Социокультурный контекст перехода к информационному обществу отражен в зарубежных исследованиях, связанных с развитием потребительского общества и массовой культуры (Б. Барбер, Р. Белла, З. Бжезинский, Ж. Бодрийяр, К. Гелбрейт, Л. Мамфорд, С. Р. Миллс, Р. Надер, Р. Патнэм, Д. Райзман, С. Шапиро), а также в работах отечественных авторов (М.Л. Гаспаров, А.В. Костина, Т.Ф. Кузнецова, В.Г. Лебедева, А.А. Луговой, Вл.А. Луков, М.В. Луков, Е.Г. Соколов, Ю.А. Шведков). Феномен контркультуры глубоко исследован в трудах М. Иссермана, М. Казина, Дж. Камина, Т. Розака, Р. Рорти, а также в работах В.С. Васильева, К.Э. Разлогова, Н.М. Травкиной, М.С. Уварова.

Процессы трансформации социокультурной среды современности (изменение представлений о пространстве и времени, ценностные трансформации, мифотворчество, формирование семиосферы информационного общества) нашли отражение в работах С. Джонса, Р. Инглехарта, А. Крокера, М. Крокер, П. Леви, С. Лема, М. Маклюэна, В. Моско, Г. Рейнголда, П. Рэя, Р. Сильверстоуна, Э. Тоффлера, У. Эко, Р. Флориды.

Глубокое и всестороннее осмысление специфика интеллектуальной деятельности в информационном обществе с точки зрения социальной философии и философии культуры получает в исследованиях зарубежных (Р. Аппиньянези, Ж. Бодрийяра, К. Боулдинга, А. Вудса, К. Гэрретта, Г. Дебора, Ф. Джеймсона, А. Дренгсона, С. Зонтаг, У. Эко, Р. Карсон, М. Кулена, С. Манна, А. МакРобби, А. Наэсса, Т. Рэя, С. Сима, Дж. Стори, Дж. Сэшинса, Н. Уотсона, Д. Харавэй, Т. Шанина, Ф. Фукуямы, М.Н. Эпштейна) и отечественных (В.М. Адрова, В.В. Бибихина, Б.Л. Губмана, П.С. Гуревича, В.М. Диановой, А.А. Зиновьева, В.А. Канке, Б.В. Маркова, Б.В. Раушенбаха, Е.Г. Соколова, Б.Г. Соколова, Ю.Н. Солонина, В.С. Степина, З.П. Трофимовой, М.С. Уварова, Ю.М. Шилкова) авторов. Влияние научной деятельности на культуру современности и, в частности, на культурную динамику информационного общества исследовали У. Бэйбридж, Д.А. Ивашинцов, Н.Н. Моисеев, И. Пригожин, М. Роко, И. Стенгерс, Б. Тонн, Ю. Хабермас.

Специфика эстетической деятельности в массмедийном и информационном обществе отражена в работах Р. Аппиньянези, В. Беньямина, Г. Дебора, О. Грау, К. Гэрретта, Ф. Китлера, П. Леви, Г. Леонарда, Д. Льюиса, Л. Мановича, М. Маклюэна, У. Митчелла, У. Эко, Дж. Сектон, В. Собчек, М.Н. Эпштейна, а также в трудах отечественных авторов: В.В. Бычков, В.М. Дианова, В.В. Савчук, Е.Н. Устюгова, В.О. Чистякова.

Начиная с 80 гг. XX в. в связи с началом активного использования информационных технологий в качестве средств коммуникации внимание ученых привлекают вопросы, связанные с коммуникативной культурой информационного общества. Данная проблематика исследуется в работах С. Бигела, Ф. Дика, Д. Подольны, К. Пейджа, М. Кастельса, Дж. Лалла, Л. Лессига, Дж. Ликлайдера, Д. Морли, Р. Тэйлора, Т. Эриксона, а также в работах отечественных исследователей (И.И. Анисимова, А.Е. Войскунский, Т.В. Ершова). Дальнейшее развитие ИКТ и их «встраивание» в систему СМИ приводит к появлению целого ряда отечественных исследований, посвященных массмедиа, массовой коммуникации и связанной с ними виртуализации современного общества: С.Б. Веселова, А.В. Говорунов, Д.В. Иванов, Г.Н. Крупнин, Ю.В. Ларионов, Б.В. Марков, Н.Н. Моисеев. Необходимо

отметить, что на стыке техники и философии с момента изобретения компьютеров и объединения их в сети находились вопросы развития ИКТ и влияния этого развития на различные сферы общественной жизни. Данная проблематика рассматривается в трудах технотеоретиков-популяризаторов информационного общества М. Дертюзоса, К. Келли, Р. Карцвела, М. Мински, К. Урвика.

Во второй половине 90 гг. XX в. очерчиваются контуры культурных моделей информационного общества. Проблематика, связанная с развитием подобных моделей, рассматривалась в трудах С. Джонса, М. Кастельса, П. Леви, П. Риволтеллы, Р. Сильверстоуна, а также отечественных исследователей (О.Н. Вершинская, Д.В. Иванов, А.В. Посадский, В.Н. Сорокина). При создании подобных моделей пристальное внимание уделяется вопросам, связанным с экономической и политической культурой информационного общества, анализируемым в зарубежных (А. Бард, С. Бигел, П. Грипенберг, Я. Зодерквист, М. Кастельс, Дж. Нейсбит) и отечественных исследованиях (О.Н. Вершинская, Т.В. Ершова, В.Л. Иноземцев, А.И. Петренко, А.И. Уткин).

Посткультура как состояние современности, характеризующееся идеологиями постмодернизма, постгуманизма, эндизма, «конца истории», исследуется в трудах Р. Барта, В. Бенямина, Ж. Бодрийяра, Н. Бострома, А. Вудса, Ж. Делеза, Ч. Дженкса, Ф. Джеймсона, С. Зонтаг, Р. Карцвела, М. Кулена, Ж.-Ф. Лиотара, С. Манна, М. Мински, М. Мора, Д. Пирса, Р. Рорти, Т. Рэя, К. Урвика, М. Фуко, Ф. Фукуямы, Д. Харавэй, Н.К. Хэйлес, Ф.М. Эсфендиари. Исследованию, осмыслению и научному обоснованию протокультуры как альтернативной культуры и как новой «предкультуры» посвящены работы В.В. Штепы, М.Н. Эпштейна. За исключением работ М.Н. Эпштейна и данного диссертационного исследования термин «протокультура» в контексте культуры информационного общества в научной литературе не встречается.

Несмотря на то, что концепция информационного общества и ее отдельные аспекты (экономические, политические, социальные, психологические) довольно полно и всесторонне исследованы в зарубежной и отечественной современной научной литературе, комплексных исследований культурогенеза и культурной динамики информационного общества не проводилось.

Целью диссертационного исследования явился комплексный анализ культурной динамики информационного общества: особенностей культурогенеза информационного общества, специфики форм интеллектуальной и эстетической деятельности, форм протокультуры информационного общества. Целью исследования определен следующий круг задач:

- 1) определить основные элементы и механизмы культурогенеза информационного общества;
- 2) вычленив основные особенности (пространственно-временные, этико-асксиологические, мифологические и семиотические) трансформации современного социокультурного пространства;
- 3) подвергнуть критическому анализу социально-философские концепции, фундирующие переход к культуре информационного общества;
- 4) определить роль научно-технической парадигмы современности в интенсификации культуротворческого потенциала информационных технологий;
- 5) выявить специфику режимов репрезентации искусства в информационную эпоху;
- 6) проанализировать формы экономической, политической и коммуникативной культур информационного общества;
- 7) исследовать основные тенденции развития протокультуры информационного общества, заданные спецификой его культурогенеза.

Условно источниковедческую базу исследования можно разделить на несколько групп.

В первую вошли работы, послужившие философско-культурологическим обоснованием исследования. Зарубежные источники представлены следующими авторами: Р. Барт, В. Бенямин, Ж. Бодрийяр, Ж. Делез, Ч. Дженкс, Ф. Джеймсон, С. Зонтаг, Ж.-Ф. Лиотар, Г. Маркузе, М. Мински, Р. Рорти, П.А. Сорокин, Э. Фромм, М. Фуко, Ф. Фукуяма, Ю. Хабермас, Д. Харавэй, М.Н. Эпштейн. Из отечественных источников важнейшее значение для исследования имеют работы П.С. Гуревича, В.М. Диановой, А.Ф. Иванова, С.Н. Иконниковой, И.П. Ильина, М.С. Кагана, В.А. Канке, С.М. Климовой, Л.К. Кругловой, Б.В. Маркова, Б.В. Раушенбаха, Б.Г. Соколова, Ю.Н. Солонина, В.С. Степина, М.С. Уварова. Во вторую группу включены работы, без которых невозможно обойтись при анализе генезиса теории информационного общества (Д. Белл, Ф. Вебстер, С. Джонс, П. Дракер, М. Кастельс, Э. Киселева, Ф. Маклап, Ё. Масуда, Дж. Нейсбит, Э. Тоффлер, Ю. Хаяши).

Третью составляют работы, напрямую не связанные с теорией информационного общества, но отражающие социокультурный контекст перехода к (прото)культуре информационного общества (см. раздел «Состояние научной разработанности проблемы»).

Четвертая группа источников представляет собой тексты-документы, а выступающие в качестве идеологической и нарративной базы культуры информационного общества (манифесты, романы, рассказы, утопии, антиутопии): Дж. П. Барлоу, У. Гибсон, Ф. Дик, А.А. Зиновьев, К. Келли, Д. Коупленд, М. Маклюэн, Д. Рашкофф и др. На их основе разрабатывалась философия культуры информационного общества зарубежными и отечественными авторами.

Специфика данного исследования требовала также включения в массив источников большого количества онлайн-ресурсов (веб-сайтов исследовательских и общественных организаций, крупнейших научных центров, блогов, социальных сетей, онлайн-сообществ и т.д.).

Ведущим методологическим принципом исследования стал принцип единства исторического и логического, позволяющий проследить основные этапы становления и развития культуры информационного общества, т.е. его культурную динамику, предстающую в единстве и многообразии культурных форм. Культурная динамика информационного общества в настоящем исследовании анализируется с точек зрения: 1) системного подхода (М.С. Каган), в котором культура рассматривается как единство материальной, духовной и художественной (эстетической) культуры; 2) культурного моделирования (А. Кребер), по отдельности рассматривающее каждую форму интеллектуальной и эстетической деятельности; 3) концепции культурной формы (Ф.К. Бок), определяемой как набор взаимосвязанных и частично произвольных ожиданий, пониманий, верований и соглашений, разделяемых членами социальной группы, и который воздействует на поведение некоторых членов данной группы. Эти подходы определили специфику данного исследования, в котором информационное общество рассматривается с нескольких точек зрения:

1) как концепция синонимическая таким понятиям, как «постиндустриальное общество» (Д. Белл), «общество знаний» (П. Дракер), «постматериальное общество» (Р. Инглехарт), «сетевое общество» (М. Кастельс), «супериндустриальное общество» (Э. Тоффлер);

2) как составляющая бинарной оппозиции «индустриальное общество – информационное общество»;

3) как социокультурный и во многом футурологический, прогностический и/или протокультурный конструкт, что связано с невозможностью определения четких векторов развития информационно-коммуникационных технологий как ключевого элемента общественных изменений.

В гл. 1 работы «Культурогенез информационного общества» исследуются социокультурные предпосылки и условия, в которых началось формирование и развитие культуры информационного общества. Кроме того, в главе определяются ключевые понятия для данного диссертационного исследования, выявляются основные элементы и механизмы культурогенеза информационного общества, а также вычленяются основные элементы (пространственно-временные, этико-асксиологические, мифологические и семиотические) трансформации социокультурного пространства современности.

В первом параграфе «Социокультурный контекст перехода к информационному обществу» анализируются феномены потребительского общества и контркультуры как социокультурные предпосылки перехода к информационному обществу, а также прослеживается генезис концепции информационного общества.

Феномен потребительского общества оказал влияние на развитие информационного общества по нескольким причинам. 1) Потребительское общество – общество массовое. Современное супериндустриальное (постиндустриальное) общество, позволившее производить огромное количество и ассортимент товаров и предлагать связанные с ними услуги, потребовало принципиально новой организации рынков сбыта, основанной на сетевой структуре и скоростных мультимедийных моделях коммуникации. Обновленные таким образом рынки сбыта стали активно координироваться и расширяться, а на сегодняшний день глобализироваться с помощью информационно-коммуникационных технологий. 2) Потребительское общество – это общество потребительской культуры, обслуживающее рынки продаж самых разнообразных продуктов. Телекоммуникационные технологии (телевидение, Интернет, сотовая связь) ежедневно формируют и поддерживают устойчивую потребительскую культуру миллионов людей с помощью собственно рекламной продукции, с помощью разнообразных ток-шоу, сериалов и даже таких традиционных средств, как кино и мультфильмы. В-третьих, сами информационно-коммуникационные технологии стали наиболее потребляемым продуктом, предопределяя таким образом их приоритетное развитие как коммерчески выгодной сферы.

Исторически социокультурный кризис, вызванный развитием потребительского общества, привел к возникновению феномена контркультуры в 60 гг. XX в. В стандартизированной, предельно рациональной потребительской культуре альтернативные контркультурные практики создавали виртуальный мир иррациональности, исповедующий другие ценности и идеалы, ставшие позднее основой Интернет-культуры, хакер-культуры, киберкультуры и киберпанка. Создатели Интернета Дж. Ликлайдер и Р. Тэйлор в конце 60 гг. XX в., разрабатывая идею компьютерных сетей, исповедовали интеллектуальные принципы, созвучные ценностям контркультуры. В 1968 г. впервые техническая коммуникация начинает восприниматься как творческая, интерактивная коммуникация, требовавшая пластичного, гибкого, динамичного медиопосредника, создаваемого и изменяемого совместными усилиями всех членов общества. Эти принципы свободного творчества, интерактивности и равенства являлись основой контркультурных движений 60 гг. XX в. Несмотря на то, что контркультурное движение, как специфическое общественное явление, к 80-м гг. XX в. практически растворяется в культурной мозаике Западной цивилизации, важное значение феномена контркультуры для процесса изменения ценностных ориентаций западного человека и генезиса культуры информационного общества неоспоримо. Контркультура расширила границы сознания, принесла в жизнь культурный и политический плюрализм, сделала общество более толерантным к проявлениям «другости» и «инакости». Для многих участников контркультурного движения информационно-сетевые технологии олицетворяли инструмент или даже орудие освобождения от системы установленных потребительским обществом правил жизни, возможность «ухода» в виртуальную реальность общения с себе подобными, новую телесность или, скорее, бестелесность, нирвану слияния с «родственными душами» и полную либерализацию сознания. Вектор контркультурного сопротивления был перенесен в культуру информационного общества как борьба с новым, теперь уже информационно-компьютерным технократизмом. Мать

Земля получила свою виртуальную проекцию – Мать Сеть, и компьютерные сети стали новым полем битвы за душу человека.

Генезис концепции информационного общества приходится на вторую половину 60 гг. XX в. Данная концепция зарождалась в недрах потребительского общества, а точнее, в сфере экономики, и в первую очередь была связана с проблемами обработки и управления большими объемами экономических данных, поток которых после Второй мировой войны (особенно в США, находившихся на пике экономического могущества) колоссально увеличился. Потребительское «общество достатка» (К. Гелбрейт) 50 гг. XX в. требовало новых механизмов управления производством и распределением товаров. Ответом на эти вызовы стало экспоненциальное развитие информационных технологий на базе компьютеров. Первые исследования, связанные с повышением роли информации в жизни общества (Ф. Маклап, Ю. Хаяши и Ё. Масуда), были сосредоточены на повышении эффективности экономической и организационной среды и практически не затрагивали социокультурные последствия информационной революции. Развитие информационных технологий (компьютер, телевидение, телекоммуникации) во второй половине XX в. сравнивалось с развитием технологий XIX в. (электричество, телеграф, телефон, радио, звукозапись и др.). Учитывая то, что технологическая революция XIX в. привела к развитию индустриального общества, то вполне логично было назвать общество, к зарождению которого привели информационные технологии, «информационным».

Во втором параграфе «Трансформации современного социокультурного пространства» анализируются изменения представлений о пространстве и времени, а также этико-аксиологические, мифологические и семиотические особенности культуры информационного общества.

Изменение представлений о пространстве и времени связано в первую очередь с тем, что компьютерные и информационные технологии колоссально расширили жизненное пространство человека в п. XX – нач. XXI вв. Культурное значение этого расширения сопоставимо с культурным значением великих географических открытий. Физическое пространство больше не имеет границ, но современный уровень развития технологий имеет границы и пока что создает у человека ощущение заполненности этого физического пространства, что заставляет его осуществлять экспансию в ничем не ограниченную инфосферу. Новая информационная медиасреда, как и природная среда, обеспечивает и необходимые средства, и ресурсы как для управления социальной жизнью, так и для основ самой ее возможности, формирует пространство, одновременно являющееся и пространством референций, и пространством принуждений. Это пространство интегрировано в ткань повседневности.

Информационные технологии воплотили в культуре состояние, описанное М. Маклюэном: «художникам давно известно, что объекты не содержатся в пространстве, а рождают собственные пространства». В культуре информационного общества покончено с пониманием пространства как с уникальным, плоским и единственно возможным пространством и с пониманием времени как линейного и непрерывного процесса. Множество пространств и множество времен взаимодействуют друг с другом, объединенные одной глобальной коммуникационной медиасредой. С рождением этой медиасреды состоялся переход от собственно компьютерной культуры – культуры независимых данных – к сетевой культуре, т.е. к культуре объединенных гипертекстовых данных. С одной стороны, такое информационное пространство – это пространство границ, но границ легко проницаемых, часто невидимых и меняющих положение и контуры. В новой коммуникационной медиасреде, основанной на интеграции компьютеров и сетей, местности лишаются своего культурного, исторического, географического значения и реинтегрируются в функциональные сети или в образные коллажи, вызывая к жизни «пространство потоков» (М. Кастельс), заменяющее пространство мест.

Это многослойное медиа-гиперпространство изменяет представления о времени. Время человека в культуре информационного общества, становится «гибким» и бесструктурным: из-за использования ИКТ становится сложным провести границу между временем работы и досуга. В культуре повседневности этот феномен проявляется в ощущении собственной лени или позывах работать во время, отведенное для досуга.

В современной культурфилософии изменения, происходящие в пространственно-временной сфере информационного общества, также принято связывать с ситуацией постмодерна. В период постмодерна пространство как бы подавляет темпоральность, возникают феномены, при которых события, вершащиеся во времени, не прикрепляются к строго определенному месту и ритму природных процессов. В культуре информационного общества локальность воспринимается как традиция и во многом – как вынужденность, как необходимость, связанная с телесностью бытия.

В киберпространстве время становится многослойным: в один и тот же момент и машина, и пользователь выполняют несколько операций или заданий, хотя в отличие от машины, действительно параллельно выполняющей несколько действий, пользователь занят клипизацией действий, что также формирует определенную культурную среду, которую принято называть «клип-культурой». Исчисляемость времени, характерная для Нового времени или, другими словами, индустриальной эпохи, теряет свое значение и трансформируется в длительность процессов, к тому же асинхронную с реальным пространством-временем. В культуре информационного общества эсхатологические культурные тексты, несущие в заголовках слово «конец» («конец истории», «конец цивилизации», «конец времени» и т.п.), воспринимаются не как физическое завершение феноменов, а как вопрос: «Что дальше?». Что наступает: пост-, нео-, транс-, контр-, анти-, прото-? В этих попытках описания виртуализированной реальности обозначается вневременность вечности. Клип-периоды поствремения и постпространства перемежаются клип-периодами неовремения и неопространства, многократно реплицируемые в многочисленных вневременных и

внепространственных сетевых сообществах, тысячами возникающих и гибнущих ежедневно.

Новый тип потребительского общества, феномены контркультуры и философского постмодернизма, а также трансформация пространственно-временных представлений привели к возникновению ценностных систем, «обслуживающих» атомарно-глобальную культуру информационного общества.

В технологически развитых странах мощный ценностный сдвиг в общественном сознании произошел в 60-е гг. XX в. Именно на этот период приходится генезис концепций информационного общества как социальной модели, что связано с благоприятными интеллектуальными и социальными условиями. Новые интеллектуально-шестидесятники составили ядро сегмента современного Западного общества, идентифицируемого как «культурные создатели» (П. Рэй) и как «креативный класс» (Р. Флорида). Ценности этой социальной страты, как максимально открытой структуры, обладают наибольшим потенциалом развития в качестве ценностей протокультуры, зарождающейся в информационном обществе. Этой страте свойственно отрицание гедонизма, материализма и цинизма, а также антиэкологической ориентации ультраконсерваторов и нетерпимости религиозных правых. Ценностная система «культурных создателей» и «креативного класса», являясь основой трансмодернистского мировоззрения, образует новую, неогуманистическую этику, главным императивом которой является объединение принципов коммунаристской и индивидуалистической этик.

Трансмодернистское мировоззрение также свойственно движениям «новых инвайронменталистов» и «глубоких экологов». Переход от антропоцентризма к биоцентризму, четко обозначенный в ценностях этих движений, можно классифицировать как переход от гуманизма к постгуманизму. Постгуманизм второй половины XX в., катализированный движением глубокой экологии, стал одним из двигателей исследований в области искусственного интеллекта, основанных на цифровых компьютерных технологиях. Холистический подход к окружающему миру, рассматривающий природу как систему целостных подсистем, свойственный новым инвайронменталистам и глубоким экологам, является ценностной основой современных исследований в сфере информационных технологий: архитектура коммуникационных сетей построена на идеях мультицентральности, взаимозависимости, взаимозаменяемости, разрушении дихотомии «центр-периферия».

Культурологический анализ сообществ контркультурного движения, левых интеллектуалов, культурных создателей, креативного класса, экологов-инвайронменталистов позволяет выделить, по крайней мере, три группы ценностей, которые начинают играть серьезную роль в протокультуре информационного общества: 1) неэкономические ценности; 2) постматериальные ценности; 3) ценности культурных создателей. Все три группы имеют объединяющий их ценностный атрибут, который может быть сформулирован как открытость, т.е. готовность сообщества воспринимать новое в его непредсказуемом многообразии. Это может проявляться в готовности принятия новых членов сообществ с их самыми разнообразными идеологиями, идентичностями (религиозными убеждениями, этничностью, уровнем интеллекта, образованностью и т.д.), в отсутствие платы (или наличия невысокой платы) за вхождение в сообщество или доступ к его ресурсам. Открытость выступает как основной технологический атрибут сети, способствующий широкому публичному доступу, и серьезно препятствует введению правительственных или коммерческих ограничений.

Формирование системы этических ценностей протокультуры информационного общества идет по двум основным направлениям. Первое направление представляет собой традиционно понимаемые полюсы власти, сформированные в современных индустриальных обществах (межправительственные, правительственные организации и организации, лояльные к правительствам). Это культура контролируемой демократии, политической корректности, сохранения статус-кво и, таким образом, это – культура достижимого (рационального). Второе направление состоит из сообществ тех, чьими ценностями являются ценности изменения, неопределенности, принятия и исследования нового (например, хакеры и киберпанки), таким образом, это культура вероятного и воображаемого (иррационального).

Этико-аксиологическая сфера информационного общества органически связана с мифологическими элементами культуры информационного общества. Мифу как культурному феномену свойственна размытость границ между вымыслом и реальностью и даже невозможность отделить их друг от друга. Этот атрибут в полной мере свойственен культуре «сетевому», «виртуального» информационного общества. Начиная с момента «рождения» Интернета и вплоть до сегодняшнего дня информация сама по себе и информационное пространство, созданное на основе Интернета и других телекоммуникационных технологий, подверглись бесчисленным актам мифологизации и сакрализации. Идея «грядущего информационного общества» рассматривается как единственный универсальный сценарий мирового общественного развития, вплоть до атрибуции этой идее сакрального и/или эзотерического характера.

Однако необходимо отметить, что сознание современного человека скорее занято «мифопроизводством» или «мифокопированием», чем «мифотворчеством», и в основном оно эксплуатирует архаический миф в процессе создания новейших мифотекстов: современные создатели мифов послушно следуют сценариям, написанным тысячи лет назад. В протокультуре информационного общества элементы всемирных мифов о создателе, земле обетованной, героях, чудовищах, вечной жизни трансформируются в их новейшие высокотехнологические аналоги.

Мифологическое сознание активизируется при столкновении с феноменом киберпространства, являющееся уже по своей сути пространством мифическим, не имеющим реального физического измерения, хотя в данном случае растворяется или становится менее ощутимой граница не между природным и человеческим, а между сетевым (виртуальным) и человеческим. Сакральная «Природа» заменяется сакральной «Сетью». Существование Сети

приобретает глобальное (всемирное) значение и смысл. Сеть практически вечно не только как социальная идея, но и как физический объект: гибель одного участка не ведет к гибели всей Сети, но, вероятно, ее можно уничтожить, по утверждениям религиозных ортодоксов, добравшись до мифического Суперкомпьютера как до острия иглы, на которой находится смерть Кощея Бессмертного. Миф о вечной жизни представлен в культуре информационного общества идеями об искусственном интеллекте и о компьютерном клонировании человеческого мозга.

Миф предусматривает наличие «культурного героя», т.е. отца-основателя (или человека, связанного с ним либо кровными узами, либо посредством общепринятых социально ритуальных действий), защитника, учителя. Интернет, современная фантастика типа «фэнтэзи», кинематограф наполнены мифическими образами современных прометеев, приносящих людям «огонь» (хакеров, воюющих против «коррупцированной» системы), одиссеев (странников Сети, серферов Киберпространства), спасителей (пророков и мессий), провозглашающих освобождение человечества с помощью новых технологий и перехода в «новую» виртуальную реальность.

Мифологические метанарративы, формирующие пространство культуры информационного общества, прямо связаны с важнейшей сферой функционирования и динамики человеческой культуры, выражающаяся в производстве знаков и символов. Современная медианасыщенная среда фокусирует повседневную жизнь на символизации, обмене и получении сообщений о себе и других. Этот взрыв сигнификативной функции культуры на современном этапе обозначается многими авторами как вступление человечества в эпоху информационного общества.

Функция символа как коммуникационного медиума в процессе перехода к информационному обществу продолжает оставаться неизменной. Если рассматривать символ как образ, то фактом является многократное увеличение потока образов, постоянно передаваемых человеку в единицу времени посредством ИКТ. Современное «символическое поле» изменяет свою насыщенность: оно «суперплотное» в зоне телекоммуникационных средств (телевидение, радио, Интернет – ведущих средств передачи символов на сегодняшний день) и более «разреженное» в традиционных зонах, где человек сталкивается с миром физических объектов (объекты природы и культуры, книги, газеты, журналы, объекты искусства). Современный человек, бомбардируемый знаками, формируемый знаками, не способный укрыться от знаков, в результате переживает смысловой коллапс. Знаки, воспринимаемые творческой, сознательной и рефлексивной аудиторией, встречаются скептицизмом и сомнением и, следовательно, легко инвертируются, реинтерпретируются и отклоняются от своего изначально предполагаемого значения. По мере того, как приобретение людьми знаний через первичный опыт снижается, становится все более очевидным, что знаки уже не являются прямыми репрезентациями чего-то или кого-то. Символ-образ в телекоммуникационном пространстве не только обретает свое собственное, независимое от обозначаемого объекта, существование, но и часто становится или изначально является симулякр, т.е. образом отсутствующей действительности, правдоподобным подобием, лишенным подлинника, поверхностным, гиперреалистическим объектом, за которым не стоит какая-либо реальность. Символы такого мира уже не могут быть классифицированы и описаны: самостоятельные потоки образов-символов утверждают фрагментарность как основную характеристику реальности.

В связи с этим дальнейшее исследование символической насыщенности информационного общества приобретает серьезное значение, особенно в условиях вневременности и дискретности на границах киберпространства и реальности, когда цепочка «восприятие – переживание – представление – формирование знаков – знаковое выражение» практически не подвергается осмысленному анализу по причине значительного превышения пороговых величин восприятия человеческого мозга.

В гл.2 «Специфика интеллектуальной и эстетической деятельности в информационном обществе» исследуются философские, научные и эстетические основания и особенности культуры информационного общества.

Первый параграф «Социальная философия» содержит критический анализ основных социально-философских концепций, обуславливающих факт перехода к культуре информационного общества.

Наличие этих концепций обозначает состояние переходности культуры, выражающееся в переосмыслении религиозных ценностей, поисках новой религии, создании «новой этики», в рамках которой развивалась концепция неогуманизма, возрастание интереса к внелогическому, недискурсивному знанию, стремление к холистическому восприятию мира. Эти процессы протекают параллельно и взаимосвязанно с процессом формирования феномена человека информационного общества.

Процесс активного развития новых мировоззренческих идей, убеждений и стилей поведения в Западном обществе, оказавший серьезное влияние и на другие страны мира, является в свою очередь следствием целого ряда факторов. К таким факторам можно отнести: 1) фундаментальные научные исследования, возникновение новых наук, таких как кибернетика, экология, геновая инженерия, бионика и др.; 2) развитие идей неогуманизма, постгуманизма, постмодернизма и их активное влияние на социально-культурные институты общества; 3) разработки новых телекоммуникационных и компьютерных технологий.

Новый взгляд на мир предполагает идею взаимосвязи и гармонического отношения между людьми различных национальностей и вероисповеданий, человеком и природой, составляющими целостное единое образование. Концептуальные философско-культурологические различия между гуманизмом и неогуманизмом выражаются в следующих оппозициях: антропоцентризм – биоцентризм (экоцентризм), модернизм – постмодернизм, индивидуализм – коммунитарный индивидуализм, монокультура – мультикультура (поликультура). Таким образом, неогуманизм не является концепцией, отрицающей достижения гуманизма, доминирующего в философской среде

XX столетия. Неогуманизм – это новый гуманизм, расширяющий рамки антропоцентрического гуманизма, ставящий в центр мироздания не человека, а биосистему (экосистему) – источник выживания человека как вида. Неогуманистическая этика рассматривает человека как органичную часть мироздания и признает его ответственность перед природой. С точки зрения неогуманизма человек может сохранить свое положение «венца природы», только осмысленно отказавшись от него. Неогуманизм призывает человека отказаться от эгоистического индивидуализма потребителя и заменить его заботой о сохранении и развитии местного сообщества (общины), частью которого он является. Неогуманизм, в отличие от чисто европейского, монокультурного гуманизма, поликультурен и несет в себе опыт всех культур мира. Таким образом, неогуманизм можно определить как расширение рамок личности от собственного «Я» до семьи, общины, нации, расы, человечества и до всех живых существ. Кроме этой биологической стороны неогуманизма, в культуре информационного общества выделяется и принципиально новая социокультурная среда, в которой рождается новый тип человека с новыми культурными формами кодификации и ограничения. Одним из факторов активного развития неогуманистического дискурса является постмодернизм как философия плюральности, многозначности опыта, отрицания предустановленности, безоговорочного допущения альтернативных форм бытийности. В этом контексте становится очевидным, что на современном этапе важнейшей особенностью процесса формирования социокультурной среды при переходе к информационному обществу является то, что она складывается в условиях общества неопределенности. Эта неопределенность выражается и в трактовках сущностных характеристик современности: «постиндустриальное общество», «информационное общество» (Д. Бэлл), «постматериальное общество», «общество постмодерна» (Р. Инглехарт), «информационное общество», «сетевое общество» (М. Кастельс), «информационная революция» (П. Дракер), «общество комплементарной экономики», «общество достатка» (К. Гелбрейт), «постцивилизация» (К. Боулдинг), «шок будущего», «супериндустриальное общество» (Э. Тоффлер), «столкновение цивилизаций» (С. Хантингтон), «конец истории», «великий разрыв» (Ф. Фукуяма), «век киберпространства» (С. Бигел) и т.д.

Определяя постмодернизм как общий культурный феномен, с достаточно высокой степенью обобщения можно выделить следующие его характеристики, имеющие принципиальное значение для развития культуры информационного общества: вызов традициям; смешение стилей; толерантное отношение к неопределенности; акцент на многообразии; принятие инноваций и изменений; принятие условности реальности. Эти характеристики обеспечили взрывное и практически ничем не ограниченное развитие ИКТ как инфраструктуры информационного общества. Феномен киберпространства часто выводится напрямую из феномена постмодернистской симуляции, в которой образ и реальность, человек и машина сливаются, становятся пористыми. Смешение стилей, толерантность, многообразие, принятие инноваций и изменений могут быть выражены идеей «игровой» сопричастности, создающей тотальную модель окружающей среды, состоящей из непрерывных спонтанных ответов, радостных обратных связей и многонаправленных контактов, рождающую «великую Культуру тактильных коммуникаций, на знаменах которой техно-люмино-кинетическое пространство и всеобъемлющее спациодинамическое зрелище» (Ж. Бодрийяр).

Однако эта постмодернистская «игровая» сопричастность приобретает серьезное звучание в альтернативности «маргиналов», находящихся в меньшинстве, в состоянии неопределенности и перед необходимостью выбора. Именно эти маргиналы продолжают оставаться проводниками идей трансформации традиционного гуманизма, основанного на принципе антропоцентризма, а также лидерами развития киберкультуры информационного общества.

Постмодернизм как идеология, как доктринальный источник во многом определил архитектуру глобальной информационной сети (и, как следствие, нарождающегося информационного общества) после того, как она перестала быть узкотехнологическим проектом и превратилась в инструмент переживания новых виртуальных реальностей, стала еще одной культурной формой включенного человеческого общения, но в усложненной многослойной медиасреде. Интернет представляет собой феномен этой многослойной медиасреды и пример постмодернистского объекта, который, по выражению У. Гибсона, является «всеобщей галлюцинацией».

В связи с тем, что использование информационных компьютерных технологий ставит вопросы мировоззренческого характера о месте человека в новом мире, где идеи об искусственном интеллекте, киборгах и биотехнологиях, модифицирующих растения, животных и человека, становятся реальностью, кроме неогуманизма и постмодернизма как системообразующих идеологий, имеет значение феномен постгуманизма. Значение постгуманизма для культуры информационного общества определяется в первую очередь активно развивающимися биотехнологиями, компьютерными и нанотехнологиями. Постгуманизм предполагает симбиоз биологического организма/машины, который разовьет это расширение, искусственно увеличивая умственные и физические возможности человека за счет естественной тенденции сознания стремиться к истинному постижению. Постгуманизм информационной эпохи – это не только постгуманистическая или неогуманистическая идеология глубокой экологии и инвайронментализма, это постгуманизм сверхчеловечности, т.е. того состояния, когда человек «преодолеывает» свои границы. В информационную эпоху он приобретает атрибут не конечности человеческой истории, а начальности истории сверхчеловека или истории человеческого бессмертия, открывая таким образом стадию протокультуры. Цифровое бессмертие – «персональный софтвер» (У. Эко) – выражается в идее сингулярности, заключающейся в том, что человечество является свидетелем взрывоподобного роста скорости научно-технического прогресса, который предположительно приведет к созданию искусственного интеллекта и

самовоспроизводящихся машин, интеграции человека с вычислительными машинами либо значительному увеличению возможностей человеческого мозга за счёт биотехнологий. На рубеже XX-XXI вв. наблюдается радикальный сдвиг в самосознании культуры: человечество живет в самом начале нового периода, лучше всего характеризующемся приставкой «прото-» (протоглобальный, протоинформационный, протовиртуальный) (М. Эпштейн). Новая эпоха описывается в терминах «искусственного протоинтеллекта», основанного на компьютерах, «протожизни», основанной на био- и нанотехнологиях, «коллективного проторазума», основанного на всемирной электронной Сети.

Во втором параграфе «Наука, техника и технологии» исследуется роль, которую в процессе перехода к протоглобальной, протоинформационной культуре играет изменяющаяся научно-техническая парадигма современности.

Началом современной науки, т.е. изменением парадигмы индустриальной цивилизации, когда усилия науки были направлены на максимизацию результатов, полученных в ходе исследования и использования отдельных неорганических и органических ресурсов окружающей среды, следует считать изменение мировоззрения научного сообщества, приведшее к пониманию окружающей среды как единой системы, когда экология, возникнув как узкоспециальная область знания, расширилась практически на все сферы человеческого бытия: экология природной среды, экология социальных отношений, педагогическая экология и т.д. С этой точки зрения, в контексте культуры информационного общества большое значение имеют идеи В.И. Вернадского о ноосфере, в которую превращается биосфера XX столетия и которая создается прежде всего ростом науки, научного понимания и основанного на ней социального труда человечества. «Культурная цивилизация» (В.И. Вернадский), образуя ноосферу, всеми корнями связывается с этой земной оболочкой, чего раньше в истории человечества в сколько-нибудь сравнимой мере не было. П. Тейяр де Шарден описывает объединение человечества в «культурную цивилизацию» в терминах «мегасинтез» и «планетизация человека». Вся ноосфера представляется как гармонизированная общность сознаний, эквивалентная своего рода сверхсознанию. В этом ноосферном процессе развитие ИКТ фактически обозначает начало новой техники с невиданным ранее творческим потенциалом создания альтернативных реальностей. Но развитие ИКТ также приводит к проникновению стандартов инструментальной деятельности во все другие сферы жизни, такие как урбанизация образа жизни, технизация транспорта и средств коммуникации. Это проникновение обозначает начало новой параллельной ступени общественного развития – рационального информационного общества, в котором наука и техника перестают быть отдельными и до некоторой степени замкнутыми сферами человеческой деятельности и встраиваются в институциональные сферы общества, преобразовывая и изменяя их. В условиях нарастающей конвергенции естественных и социальных наук технология становится направляющей и формирующей силой культуры информационного общества. Рациональное технологическое господство является одним из ведущих факторов культурогенеза информационного общества. В информационном обществе «технологический проект» разворачивается в полный фронт, вовлекая людей и вещи в единый синергетический «коктейль»: их уже нельзя разделить; их слияние представляет собой необратимый процесс. Таким образом, в информационном обществе заложены два амбивалентных взаимодействующих начала: рациональное, утверждаемое наукой и техникой, и иррациональное (случайное и необратимое), значение которого возрастает по мере расширения наших знаний.

Информатизация общества, вызванная достижениями науки и техники на социокультурном уровне, привела к тотальной информатизации общества, в которой вся человеческая жизнь, включающая природу и культуру, микро- и макрокосм, начинает рассматриваться и переживаться как информационная структура. Такой подход изменяет отношение человека как к природному, так и к искусственно создаваемому им миру. Грань между природным и искусственным стирается, что приводит к возможности нового экспериментирования во всех сферах человеческой деятельности: возникают инфо-, био-, нано- и экотехнологии, составляющие основу научно-технической парадигмы современности, основными метанарративами которой в свою очередь являются ноосфера, синергетика, сингулярность, конвергенция и коэволюция.

Современная научно-техническая парадигма ставит вопрос о культуротворческом потенциале информационных технологий. Возросшие по экспоненте потоки информации, передаваемые ИКТ, создали ноосферный хаос, стремящийся к упорядочиванию, исходя из особенностей заложенных в нем вычислительных кодов. Информационное пространство, порожденное ИКТ, и в частности Интернетом, по своей сути, представляет собой детерминированный хаос – иррегулярное и непредсказуемое поведение детерминистских нелинейных динамических систем (Р. Дженсен), явно беспорядочное, повторяющееся поведение в простой детерминистской системе, похожей на работающие часы (Б. Стюарт).

Культуротворческий потенциал информационных технологий возрастает по мере того, как информационная среда Интернет перерастает в феномен технологически конвергированной медиасреды, становящийся все более актуальной для современной культуры. В информационном обществе медиасреда начинает рассматриваться не только как вполне самостоятельная реальность, но и как определенная кодирующая система, живущая по собственным законам. Несмотря на эту замкнутость, развитие медиасреды сопряжено с процессом глобализации и связанной с ней информатизацией, которые, формируя сознание человека, меняют и общекультурную картину мира. Это положение требует необходимого осмысления и развития. На первом этапе, возникнув как частная, узкоспециализированная технология коммуникации, Интернет превратился в глобальную информационную среду.

На следующем этапе параллельно развивающиеся технологии коммуникации (Интернет, спутниковая связь, сотовая связь, телевидение) создали медиасреду, становящаяся на третьем этапе встраивания в социокультурную среду протокультурой – системой формирования новых культурных кодов для всего общества.

В третьем параграфе «Искусство в информационную эпоху» искусство анализируется прежде всего как социальный, чрезвычайно важный проект современной техногенной культуры или как общественный институт, а не как чисто эстетический опыт.

Современное искусство – искусство, технически и массово воспроизводимое. Искусство технологизированной современности возникло после изобретения фотографии, когда появилась возможность репродуцировать уникальные произведения искусства в виде книжных иллюстраций, плакатов, открыток и т.д. То же можно сказать и о музыке: эпоха массовой звукозаписи положила конец неповторимости концертного исполнения. Возможность механического воспроизведения оригинального произведения искусства оказала разрушительное воздействие на концепцию «оригинальности», «подлинности». Возможность механического воспроизведения превратила искусство в искусство для всех.

Цифровые технологии стали еще одним шагом эволюции искусства, доведя воспроизводимость до невиданных масштабов: подлинник стал копией, а копия является подлинником в силу их цифровой тождественности. Сеть стала составной частью сферы искусства после вступления Интернета в фазу Web 2.0, возникновения движения «Свободное / Открытое ПО» (Free / Open source), Вики-страниц и Вики-сообществ, пиринговых сетей, фолксономии, блогов. Художники фокусируются на Сети как на феномене и часто используют технологические сети как инструмент производства и распространения. Это изменяет привычные художественные практики и каналы распространения художественных произведений, а также понятия «произведение», «происхождение», «право», рассматриваемые в данной среде как ограничивающие свободу действия художника. Стимулированная ИКТ-революцией, конвергенция искусства, науки и технологии, эволюция которой медленно протекала практически до середины XX в., начавшись в эпоху Возрождения, обеспечивает богатые возможности для художников поставить под вопрос само представление о том, как искусство создается и каков его предмет и функции в обществе. В искусстве технологизированной современности количество трансмутировалось в качество: существенно увеличившееся количество участников изменило модус участия.

В киберискусстве XXI в. главным художником, субъектом искусства становится «инженер миров» (П. Леви). Инженеры миров – это создатели виртуальностей, строители коммуникационных пространств, разработчики коллективных инфраструктур распознавания и накопления информации (баз данных), конструкторы сенсорно-моторных интеракций с цифровой вселенной. В такой пространственно-временной среде искусство как произведение, как предмет, многократно воспроизведенный, теряет свое присутствие во времени и пространстве, свое уникальное существование в месте, где ему случилось быть. Присутствие и субъекта, и объекта искусства заменяется телеприсутствием, при котором произведение теряет свою привязанность к локальности: зритель не подходит к произведению, а произведение не направлено к исключительно отдельному зрителю. Телеприсутствие также представляет эстетический парадокс: оно обеспечивает доступ к виртуальным пространствам на глобальном уровне, который ощущается одновременно как пребывание и как перемещение в совершенно различные места.

В высокодинамичной и изменчивой информационно-коммуникационной среде произведения киберискусства отвечают характеристикам «открытого произведения», определенным У. Эко. В такой ситуации читатель / зритель / слушатель становится сотрудником автора в деле создания произведения. Произведения киберискусства скорее представляют собой поток, чем стоячую воду, скорее процесс, чем его завершение: «образы, отделенные от всех аспектов жизни, слились в единый поток, в котором единство жизни уже не может быть восстановлено» (Г. Дебор). Конвергенция цифровых технологий, идущая параллельно с процессом конвергенции искусства, науки и технологии, приводит к исчезновению отдельных видов искусства и отдельных медиа: «абсолютное знание будет протекать в бесконечном цикле» (Ф. Киттлер). Таким образом, характеристиками искусства в культуре информационного общества можно считать воспроизводимость как технологический цикл, а шифр-код как модель и основу воспроизводимости.

Искусство информационного общества трудно поддается традиционному делению на «элитарное» и «народное» (массовое) искусство. Если считать, что в наши дни еще существует качественное различие между «элитарным» и «народным» искусством, то элитарное искусство в атмосфере постмодерна предлагает одновременно как новые эксперименты за пределами фигуративности, так и возврат к фигуративности и новое обращение к традиции. Информационная эпоха – эпоха доминирования массмедиа, которые в области искусства «больше не дают никакой универсальной модели, никакого единого идеала Красоты», а предлагают нам «оргию терпимости, тотального синкретизма, абсолютного и безудержного политеизма Красоты» (У. Эко). Динамично развивающаяся культура информационного общества приводит к кризису традиционной типологии искусства, основывавшейся на наборе средств или, выражаясь «цифровым» языком, «носителей» искусства: холст, бумага, камень, дерево, фото-, киноплёнка. Кроме того, если традиционная типология была основана на различии в материалах, используемых в художественной практике, то новые носители или допускали использование различных материалов в произвольных комбинациях (например, инсталляции), или вообще были направлены на дематериализацию художественного объекта (например, концептуальное искусство).

Таким образом, один из векторов развития новой эстетики в культуре информационного общества – это

«расшифровывание» кодов цифровых произведений искусства, а не фиксирование на средствах выражения авторского замысла. Искусству информационной эпохи свойственны «великие симулякры, созданные человеком, которые не принадлежат миру естественных знаков, а пребывают в мире рассчитанных сил: кибернетический контроль, модулируемые отклонения, обратная связь байтов информации и пр.» (В.М. Дианова). В культуре информационного общества возникает новая эстетика, основанная на понятиях информационной эпохи: информация, данные, интерфейс, полоса пропускания, поток, хранение, копирование, сжатие и т.д. Единственным и неосязаемым средством – носителем искусства становится программное обеспечение с заложенной в нем мощностью кода, и, более того, программное обеспечение проецируется в прошлое культуры, заставляя относиться ко всему культурному наследию человечества как к информационной базе данных.

Анализ модусов искусства в информационную эпоху показывает, что культурная динамика информационного общества развивается в сторону становления суперэкранной культуры, культуры некоего «экрана в экране», «экрана Мебиуса», в котором зрители находятся не по одну сторону экрана, но и по другую его сторону. Более того, они находятся и внутри этого экрана, потерявшего плоскость (или приобретшего объем) и ставшего экраном без границ. Зритель исчезает как элемент экранной системы и превращается в нано-актера-вспышку суперэкрана: информационное общество смотрит себя, не фокусируя взгляд, потому что миллиарды вспышек не позволяют этого сделать. Информационное общество – это не виртуальное «Зазеркалье», как считают многие. Это – «Зеркалье», это – множество экранов, отражающих друг друга, точно так же, как зеркала, поставленные напротив, образуют бесконечный коридор. Миллионы экранов реплицируют себя, и роль «Зазеркалья» теперь отдается физическому миру, ощущение которого Суперэкран передать бессилён, но иллюзия совершенствуется день ото дня.

В гл.3 **«(Прото)культурные формы в информационном обществе»** анализируются механизмы и процессы формирования экономических, политических и социально-коммуникативных культурных форм информационного общества.

Первый параграф «Экономическая культура» содержит анализ изменений в профессиональной (корпоративной) и потребительской культурах как основных компонентах экономической культуры.

Современная глобальная информационная медиасреда представляет собой инструмент, обслуживающий современные информационно-коммуникационные организационные сетевые структуры, являющиеся, по мнению большинства теоретиков информационного общества, основой его экономики.

Сетевые структуры сделали работников (независимо от их умений) чрезвычайно уязвимыми со стороны организации, так как они стали «чистыми индивидуумами, отданными внаем гибкой сети, чье местонахождение неизвестно самой сети» (М. Кастельс). Ключевыми концептами данной философии являются сеть, гибкость и неопределенность, где сеть имеет и объектные, и субъектные атрибуты, являясь изменчивой и непредсказуемой средой, таким образом требуя возникновения новой экономической культуры как адаптационной реакции на новые условия среды. Важнейшая характеристика этой среды – «коннективность», определяемая как независимая транспортировка пакетов данных между двумя точками и как возможность соединения, способность к взаимодействию, – становится культурным макроиндикатором, особенно в экономической и политической сферах. В экономической сфере этот культурный макроиндикатор характеризует новую форму организации – сетевую организацию.

Важным моментом для изменения экономической культуры в информационном обществе является возникновение сетевых структур телеработников, являющихся по сути автономными работниками. Это новый быстрорастущий сегмент общества, обладающий новыми профессиями или умениями и навыками, необходимыми именно в информационном обществе, а также своей собственной субкультурой.

ИКТ радикально изменяют национальные экономики, рынки, промышленные структуры, сегментирование потребительского рынка, потребительские ценности и поведение потребителей, а также рабочие места и рынки труда. Электронная коммерция как бизнес-технология принципиально отличается тем, что физическое расстояние между партнерами или между продавцом и клиентом перестает играть такую роль, как раньше. Компании перестают быть в полном смысле местными (локальными) и начинают конкурировать в глобальном масштабе, что неминуемо изменяет стратегии бизнеса, работу с клиентами, подходы к рекламе, ассортимент продукции, набор сервисных услуг и т.д. В такой среде изменяются не только компании, но и потребители, их покупательские предпочтения, то, как они хранят и распоряжаются своими сбережениями.

Информационные технологии, колоссально увеличив возможности человека в плане доступа к информации, увеличили и возможность выбора. Потребительская культура перешла на новый уровень: в индустриальном обществе выбор был ограничен внешними предложениями, доставляемыми физически на рынок местного сообщества, в информационном обществе потребитель получил возможность выбора, не ограниченная местным рынком, а только наличием технологического и финансового ресурса потребителя. Культура предложения заменяется культурой потребительского выбора. В системе «продавец-покупатель» все более возрастает роль покупателя.

Новая культурная форма «покупатель-со-производитель» активно изменяет не только сферу материального производства, но и сферу производства «цифровых» продуктов, таких как компьютерные программы, веб-сайты, блоги, подкасты. В этой сфере наблюдается лавинный рост массовой креативности и внеинституционального культурного производства. Новое культурное производство, являясь самоорганизующейся открытой системой,

создает миллионы индивидуальных связей между пользователями-потребителями.

Во втором параграфе «Политическая культура» анализируются взаимоотношения государства и индивида в условиях перехода к культуре информационного общества.

Для политической культуры информационного общества характерно то, что информационные технологии и сетевые структуры позволяют человеку увеличить свое политическое участие в локальной и даже международной политике экспоненциально. 1) Интегрирование компьютерных сетей с сотовыми телефонами, оборудованными камерами, превращает общество в одну большую систему наблюдения (снятое на камеру телефона уличное видео может быть опубликовано в Интернете в считанные минуты). 2) Существует много примеров, когда такие «любительские» видео становились «передовицами» ведущих новостных агентств. В-третьих, видео, размещаемые в сети, с трудом поддаются цензуре и свободны от рейтингов и трендов, управляющих формированием контента телекомпаний и новостных агентств, и поэтому для многих пользователей их просмотр предпочтительней, чем просмотр «официальных» новостей. В-четвертых, профессиональные политики уже поняли, насколько сильным оружием политической борьбы могут быть ИКТ.

Проблема доступа – ключевая проблема для культуры информационного общества – в политической сфере кристаллизуется в таких новых терминах, как «электронная (цифровая) демократия», «цифровой город», «электронное участие», «электронное неравенство», «электронное правительство», «цифровая солидарность», участвующие, в свою очередь, в формировании и развитии новых культурных форм и моделей. Политические лидеры самого высокого ранга рассматривают ИКТ в качестве ключевых факторов общественного развития.

С другой стороны, открытость сети вступает в противоречие с опасениями, связанными с тем, что информационное общество может превратиться в «общество надзора», а многие авторы и общественные деятели утверждают, что оно уже является таковым. Кроме опасностей для здоровья человека и окружающей среды, вызванных развитием новых технологий, существуют опасности, связанные с защитой частной жизни и гражданских свобод. Современные технология наблюдения и технологии баз данных, основанные на ИКТ, помогают правительству и разведывательным организациям осуществлять контроль за населением. Это происходит с использованием баз данных корпораций и других компьютеризированных средств обработки данных таким образом, что может представлять угрозу личным свободам и конституционным гарантиям.

Неравенство, ассоциировавшееся раньше в основном с доступом к материальным благам, в быстро «информатизирующемся» обществе стало ассоциироваться еще и с доступом к информационным ресурсам. Электронное неравенство как политический термин является одним из базовых терминов ЮНЕСКО. Сокращение электронного неравенства будет способствовать развитию «электронной демократии, под которой понимается использование ИКТ (например, Интернета) в усилении демократических процессов в условиях демократической республики или представительной демократии.

Относительно формирующейся политической культуры информационного общества необходимо обратить внимание на два важных аспекта. 1) ИКТ позволяют увеличить коммуникационные возможности личности в общении с правительством: правительства большинства демократических стран, в том числе и России, приняли концепции и другие нормативные документы, декларирующие обязанности государства по обеспечению доступа граждан к информации с помощью ИКТ. Как указывается в «Концепции формирования информационного общества в России», информация должна быть открыта для всех и предоставляться постоянно с гарантией достоверности и полноты; основная, первичная информация предоставляется населению бесплатно. 2) Развитие так называемых «электронных правительств» будет объективно развивать отчуждение людей от институтов власти, минимизируя непосредственное человеческое общение лицом к лицу. Для того чтобы культура политической электронной коммуникации гражданина и представителя государства стала эффективной, необходимо наличие двух условий: 1) сокращение «дистанции власти» (Г. Хофштеде) при традиционных способах коммуникации; 2) включение использования ИКТ в обыденную культуру.

В политической культуре информационного общества происходит трансформация такой традиционной культурной формы и способа политической деятельности, как война. Несмотря на сохранение традиционных методов ведения войны, на современном этапе изменяются базовые представления о том, какой она должна быть. Возрастающая зависимость развитого сообщества от различного рода высоких технологий и Интернета приведет к тому, что современная война будет во многих случаях вестись в сети при помощи кибервооружения. Четвертое поколение войны, соответствующее информационному обществу, будет обладать следующими особенностями: 1) театр военных действий четвертого поколения войны будет охватывать все без исключения сферы общества противника; 2) в информационном обществе целью боевых действий становится не физическое уничтожение противника, а такие цели, как поддержка населением войны и культура страны противника; 3) границы между миром и войной, между «военными» и «гражданскими» становятся размытыми, невозможно определить линии обороны или фронты в традиционном смысле; 4) большинство традиционных военных сооружений типа аэродромов, радарных и антенных полей, больших штабных соединений потеряют свое значение по причине их высокой уязвимости. В культурный оборот политики прочно вошел термин «информационно-психологическая война». Информационному обществу соответствует новое представление о войне, которое может поколебать доминанту насилия в культурном дискурсе о войне, усилив доминанту манипуляции. В данном контексте актуализируется бодрыйяровский «гиперреальный образ», в котором война или любые другие политические события

репрезентируются как игры-симуляторы, в которые включаются миллионы людей-наблюдателей-игроков по всему миру.

Третий параграф «Социальные структуры и коммуникативная культура» анализирует новый тип социальных сетевых отношений, который изменяет модели поведения и отношение к идентичности, а также генерирует новые коммуникационные предпочтения и привычки.

В первую очередь необходимо отметить, что ИКТ (сотовые телефоны, Интернет) используются людьми для осуществления и поддержания традиционных социальных актов и связей. Например, многочисленные социальные сети используются для того, чтобы поддерживать связи с родственниками, друзьями, одноклассниками или восстанавливать утраченные связи путем поиска внутри этих социальных сетей. С другой стороны, в информационном обществе формируются новые социальные группы, стили жизни, новые экономические и политические стратегии, происходят радикальные изменения в культурной, научной, образовательной сферах деятельности человека.

Технологические изменения в организации офисного труда, происходящие благодаря современной информационно-коммуникационной медиасреде, приводят к кардинальным изменениям не только в социальной жизни в целом, но и в обыденной культуре. Дом и офис превращаются в домашний офис, возрождая доиндустриальную культуру труда на принципиально новом уровне развития технологии. Изменяются временные ритмы и характер передвижений. Профессиональные и досуговые социальные отношения требуют выработки новых навыков, обусловленных особенностями сетевого телеобщения.

Особенностью коммуникативной культуры информационного общества скорее можно считать характеристики, связанные с цифровым, дистанционным и мультимедийным режимами общения. В зависимости от характера доступа к Сети это общение может быть предельно лаконичным и насыщенным специальным сленгом или визуально- и аудионасыщенным, но, тем не менее, неполноценным с точки зрения непосредственного контакта участников коммуникации. Кроме того, особенностью коммуникации в культуре информационного общества можно считать то, что практически эксклюзивным транслятором кода является программное обеспечение независимо от технического медиума: и компьютер, и телевизор, и сотовый телефон в основе своей имеют одно и то же ядро – программный код. Эти устройства являются «только технической материализацией коллективного медиума, этой системы «наименьшей общей культуры», организующей участие всех и каждого в одном и том же» (Ж. Бодрийяр). С одной стороны, ИКТ реализует массовую культуру, с другой стороны, культуру индивидуализированную, так как член сообщества или аудитории может видеть что-то другое и, таким образом, составлять свое собственное содержание коммуникации, но все равно обеспечиваемое и доставляемое массовым коммуникационным медиумом.

ИКТ формируют культуру новой социальности: сословность как основа социальной структуры сохраняется, но основополагающие принципы меняются. Сетевая анонимность и этика снижают важность социальных статусов, и люди, занимающие довольно высокое положение в социальной иерархии, могут не иметь соответствующего авторитета в сетевых сообществах. Кроме того, стандартные сословные ограничения, действующие в физическом мире, в сетевой коммуникации либо играют меньшую роль, либо в некоторых случаях практически не имеют никакого значения. Возникают новые критерии социальной стратификации, например, по принципу приверженности к «открытой культуре» (Л. Лессиг) или к «свободному / открытому ПО» (free / open source).

Для воспроизводства системы культурных кодов и связанного с ними процесса коммуникации необходимо поддержание механизмов воспроизводства идентичностей участников этого процесса. Для современной киберкультуры характерны два разнонаправленных процесса, связанные с конструируемой идентичностью и, в частности, с национальной идентичностью. Один процесс – это процесс глобализации, гомогенизирующий культуры, стирающий национальные различия, создающий общую киберкультуру, основанную на общих культурных кодах. Эта культура предельно космополитична. Второй процесс – это процесс построения национальных идентичностей в сети, т.е. дубликация, перенесение национальных культур в виртуальную среду и поддержание национальных сегментов в киберпространстве (поддержание Интернет-зон на национальных языках, размещение материалов, отражающих национальную культуру). Эти два процесса, протекающие в киберпространстве и связанные с идентичностью (процесс глобализации и процесс построения национальных идентичностей в сети), являются оппозиционными (первый направлен на поиск новой вненациональной идентичности, а второй – на перенесение национальных культур в виртуальную среду). Конструктивные связи и компромиссы между ними невозможны, за исключением «мягких» форм вхождения в первый (декларирование толерантности к различиям, от которых неизбежно нужно будет отказаться, чтобы по-настоящему «соответствовать») или во второй процесс (мультикультуралистский национализм, который предлагает упрощенный и даже стилизованный, «сглаженный» вариант этничности, не затрагивающий «болевы точки» национальных вопросов).

Кроме указанных проблем, связанных с идентичностью в информационном обществе, важна проблема частичного изменения идентичности или попытки ее полной замены в процессе коммуникации. Культура информационного общества обладает возможностями включения в коммуникацию и социальные связи категорий людей, которые до возникновения ИКТ испытывали большую депривацию. Анонимность Интернет-технологий сформировала парадоксальную ситуацию: в реальном мире люди становятся более осторожными, стараются защитить их личную информацию, а в виртуальном мире с измененными правилами социального взаимодействия

достаточно свободно обмениваются личной информацией.

Возникающие в информационном обществе формы организации культурной отрасли (медиагалереи, онлайн-музеи, виртуальные сообщества дизайнеров, художников, писателей и поэтов) изменяют процесс коммуникации, способы доступа к информации и способы ее усвоения. Благодаря интерактивности этих новых форм процесс коммуникации становится процессом взаимного конструирования, а иногда и сотворчества.

В процессе формирования информационного общества изменения коммуникационных практик затрагивают все социальные институты, включая и обычно относимые к традиционному обществу. Например, религиозные организации также оказываются вовлеченными в процесс формирования культуры информационного общества. Это происходит как на уровне принятия новых информационно-коммуникационных технологий (использование компьютеров, сотовой связи, создание веб-сайтов, блогов, форумов и т.д.), так и на дискурсивном уровне, который выражается в публикациях теологов и богословов, представляющих собой апологию технологий информационного общества с точки зрения религиозных идей, встроенных в идеологию культуры информационного общества. В религиозной сфере киберпространство принимает и еще одно культурное измерение: оно начинает рассматриваться как «миссионерская территория», в которой миссия может осуществляться тремя способами: 1) через представление информации на странице; 2) через участие в открытых беседах – телеконференциях или интернет-форумах; 3) через личную переписку.

Таким образом, процесс коммуникации в информационном обществе активизирует связи и пересечения между традиционной культурой и современной массовой культурой, между элитарной и популярной культурой, между этнической (национальной) и инородной культурой.

Таким образом в исследовании:

1. Проведен философско-культурологический анализ культурной динамики – генезиса культурных форм и норм формирования культурных систем (социальных, политических, экономических, профессиональных), охватывающий период с 50 гг. XX в. по настоящее время.

2. Выявлено, что культурогенез информационного общества связан с социокультурными и мировоззренческими трансформациями второй половины XX в. (потребительское общество, контркультура, инвайронментализм, экософия, неогуманизм, постмодернизм, постгуманизм), а изобретение и распространение информационно-коммуникационных технологий является следствием данных трансформаций.

3. Культурная динамика информационного общества исследована на уровне динамики как интеллектуальной деятельности, так и экономических, политических, социальных структур.

4. Обосновано использование термина «протокультура» для описания процесса культурогенеза информационного общества.

Общие результаты исследования таковы:

1. Доказано, что зарождающаяся культура информационного общества обладает амбивалентными свойствами, которые выражаются, с одной стороны, высокой степенью преемственности по отношению к культуре индустриального общества, а с другой стороны, формированием специфических культурных форм и ценностных систем.

2. Выявлено, что для культуры информационного общества характерно восприятие локальности как традиции и во многом – как вынужденности, необходимости, связанной с человеческой телесностью, а восприятие времени разделяется на «вневременную» / универсальную цифровую маркировку и локальную темпоральную нормативность региональных сетей.

3. Установлен факт активного развития мифологических элементов культуры информационного общества, которая дает массу возможностей для мифопроизводства благодаря своей неопределенности (многовариантности векторов развития), вневременности (пребывании «везде и нигде»), вневременности (нелинейности сетевой темпоральной разверстки).

4. Выявлены две основные особенности семиосферы культуры информационного общества: 1) создаваемые символы повышают эффективность коммуникации с помощью использования общих графических символов, формирования универсальной терминологии и сленга, использования стандартных темплейтов и программных продуктов; 2) высокая символическая насыщенность входящей информации осложняет процесс ее восприятия.

5. Определены следующие черты культуры информационного общества: 1) мозаично-прерывный характер (клип-культура); 2) «размывание» границ между официальной государственной культурой и культурой маргиналов (контркультурой), между массовой и элитарной культурой; 3) формирование новых профессиональных групп с соответствующими профессиональными типами культуры и образами (стилями) жизни; 4) наличие сетевых форм социальных отношений.

6. Выделены три ценностные системы (неэкономические, постматериальные и «культурно-креативистские» ценности), которые представляют собой основу для формирования ценностной системы информационного общества.

7. Установлено, что искусство информационной эпохи репрезентируется как база данных, а объекты искусства манифестируют становление суперэкранный культуры, культуры некоего «экрана в экране», «экрана Мебиуса», в котором зрители находятся по обе его стороны.

Положения диссертации, вынесенные на защиту:

1. Ключевым элементом культурной динамики информационного общества являются изменения в способах производства, распространения и потребления информации, а не увеличившийся экспоненциально объем информации, как считает большинство теоретиков постиндустриального и информационного обществ.

2. Информационное общество представляет собой культурную модель, продукт человеческого социокультурного творчества, используемый для репрезентации современности как обмена данными в его экономическом, политическом и социокультурном аспектах.

3. Информизация означает в первую очередь «встраивание» в культуру понимания и принятия того, что информация определяет каждый аспект личной и социальной жизни индивида.

4. Культурогенез информационного общества связан с факторами, которые не имеют прямого и непосредственного отношения к чисто технологическим инновациям, т.е. такими, как феномен потребительского общества, феномен контркультуры, идейные течения неогуманизма, постмодернизма, постгуманизма.

5. Культуру информационного общества следует определять как протокультуру, которая находится на начальной стадии формирования, поэтому выводы о «постчеловечности» или «тупиковости» данной культуры являются преждевременными и часто безосновательными.

6. Культурная динамика информационного общества обуславливается как процессами технологической стандартизации, так и содержательным хаосом, определяемыми как детерминированный хаос, что позволяет говорить лишь о возможных вариантах развития и общих контурах будущей культуры.

7. Информационное общество как культурная система в течение неопределенного времени будет находиться в состоянии протокультуры, которая не может достигнуть состояния стабильности в связи с высокой скоростью развития новых технологий (инфо-, био-, нано- и экотехнологии).