

УДК 159.9:629.735 (043.2)

Ф. П. Власенко, канд. філос. наук, доц.,
 Є. В. Левченко, канд. філос. наук, доц.
 Київський національний університет імені Тараса Шевченка,
 вул. Володимирська, 60, м. Київ, 01033, Україна
 vlasenkof@ukr.net,
 levchenyuk@ukr.net

ІНФОРМАЦІЙНА КУЛЬТУРА ТА КІБЕРКУЛЬТУРА В КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА

Метою статті є здійснити соціально-філософську концептуалізацію феномена інформаційної культури та кіберкультури як новітніх чинників, що обумовлюють розвиток сучасного суспільства. Автори довели, що концепти інформаційної культури та кіберкультури постають єдністю смислів теоретичних узагальнень щодо розуміння сутності сучасного суспільства. Обґрунтовано, що головною умовою та наслідком розвитку сучасного суспільства є виникнення інформаційної культури і кіберкультури, які виступають єдністю ціннісних візирів технічного, інформаційного та технологічного рівнів розвитку цивілізації, що одночасно формує новий тип людини, яка реалізується у двох вимірах – реальному (фізичному, соціальному) та віртуальному. Сучасне суспільство знаходиться у стані докорінних, масштабних, системних перетворень, наслідком яких є новий етап розвитку відношень "людина-світ", "людина-суспільство", "людина-людина". Прогресивні здобутки техносфери кінця XX – початку XXI ст. створили нові умови розвитку суспільства і людини. Ці досягнення одночасно як ускладнили, так і спростили соціальні зв'язки і відношення. Так з'явилися і розвиваються – електронна економіка, електронна освіта, електронна система державного управління, електронний туризм та ін. Разом з тим культура набуває нового виміру розвитку. Вона переноситься у сферу Інтернету, мережних спітвеаристів і характеризується як інформаційна культура, кіберкультура, що формує якісно новий світогляд з відповідними ціннісними установками, нормами, соціальними ролями і моделями поведінки сучасної людини.

Ключові слова: культура, інформаційна культура, кіберкультура, суспільство, сучасне суспільство.

Постановка проблеми. З другої половини XX століття людство вступило у нову еру цивілізаційного поступу, що характеризується інтенсивною технологізацією та інформатизацією всіх сфер суспільного життя. Сучасна людина не мислить себе поза технікою, Інтернетом, всіма можливими видами зв'язку тощо. На думку вчених, провідною тенденцією цивілізаційного розвитку людини у XX–XXI ст. постає масовізація суспільної й індивідуальної свідомості.

Аналіз досліджень і публікацій. У філософській літературі в дослідженні сучасного суспільства існує методологічний та концептуальний плюралізм. Зокрема, описуються такі типи суспільств, як: масове суспільство (Х. Ортега-і-Гассет); інформаційне суспільство (Ф. Уебстер, Й. Масуда, Е. Тоффлер); віртуальне суспільство (М. Іванов); суспільство споживання (Ж. Бодріяр); глобальне суспільство (З. Бауман, У. Бек). Кожному типу суспільства відповідає свій тип культури. Автори акцентували увагу на дослідженні інформаційної культури та кіберкультури, що притаманні сучасному етапу розвитку інформаційного суспільства, масового суспільства, глобального та віртуального суспільства. У дослідженні розвитку кіберкультури М. Петліна стверджується, що формується нова модель розвитку суспільства, обумовлена балансуванням суб'єкта між двома реальностями – соціальною та віртуальною. В. Воронкова зосереджує увагу на формуванні інформаційної культури особистості, що постає необхідною умовою успішної адаптації людини в інформаційному суспільстві. У дослідженні Ю. Рамського аналізуються різноманітні підходи щодо розуміння інформаційної культури як складової сучасної освітньої діяльності. Зважаючи на дані підходи, автори стверджують, що інформаційна культура є цілісним соціальним феноменом, що є найважливішим чинником розвитку загальної культури людства. Саме це обумовило постановку **мети** – здійснити соціально-філософську концептуалізацію феномена інформаційної культури та кіберкультури як новітніх чинників, що обумовлюють розвиток сучасного суспільства, який характеризується інтенсифікацією процесів інформатизації та технологізації.

Виклад основного матеріалу дослідження. Новітні технології створюють максимально комфортні стандартизовані умови існування більшості людей, тому й формується новий тип особистості – "людина-маса", яка задоволена ходом подій і не намагається

вирізнятися з-поміж інших, навпаки – орієнтована на уніфікацію, споживання і "розчинення" в соціумі. Така особистість – користувач, який споживає всі блага і сприймає їх як дари цивілізації, їй байдуже, хто, коли, завдяки чому і з якою метою їх створив. "Маса – це одночасно будь-хто і кожен, хто ні в добрі, ні в злості вимірює себе таким самим "як всі" і, при цьому, не пригнічений, а задоволений власною невизначеністю" [14, с. 12]. Зважаючи на це, масове суспільство має такі основні ознаки: зростання життєвих запитів; байдуже ставлення людини до навколишнього оточення, вона сприймає комфорт як даність; людина не намагається творити нову культуру, вона навіть не намагається сповідувати цінності індивідуальності, новаторства тощо. Тому й настає криза культури, їй бракує "життєвості", творчості та спонтанності зусиль людини, креативності.

Сучасний соціум стає системою панування масової свідомості, де культура, політика та економіка, за посередництва інформаційно-комунікаційних технологій, перетворюються на могутню систему виробництва стандартизованих споживацьких бажань, потреб та інтересів. Відтак технології, інформація, знання поширюють своє панування над людиною, пригнічуючи її індивідуальність, стримуючи її критичне мислення.

На думку сучасної дослідниці В. Корабльової, "образи сучасного світу породжують низку хибних потреб, тому сучасна людина перебуває в полоні симуляції, які видаються за істинні цілі. Формуються і нав'язуються індивідуі надлишкові, хибні потреби, – такі як агресивність, розваги, орієнтація на рекламні зразки, що здатні створювати ілюзію щастя за його реальної відсутності. При переглядові одних і тих самих рекламних роликів, читанні однакових газет, відвідуванні однакових курортів багатими й бідними, створюється симуляція зрівнювання класових відмінностей, адже глядачі орієнтовані на однакові образи потенційно споживаних товарів. Створений засобами масової інформації спосіб життя здатний замінити реальне соціальне середовище. Виникає модель одномірного мислення й поведінки, а життя наповнюється іншим реальним змістом, вираженим в бажаннях, споживанні, потязі, спонуканні" [8, с. 206].

Так з'являється ще один концепт сучасного суспільства – "суспільство споживання". Споживання у такому суспільстві постає не лише як один з елементів сфери економіки, а і як один із головних регулятивних принципів соціальних відносин, як своєрідна система, що охоплює економічну, політичну, культурну сфери.

Можемо констатувати, що в такому суспільстві здійснюється трансформація гуманістичних цінностей у новому світоглядному вимірі – економічному, який породжує низку нових важливих і нагальних проблем. На думку французького філософа Ж. Бодріяра, "в сучасному суспільстві, з його підвищеною інтеграцією, індивіди вже більше не змагаються один з одним у володінні благами, вони самореалізуються у своєму споживанні, кожен сам по собі" [1, с. 154]. Також мислитель зауважує, що сьогодні всі потреби соціально сконструйовані. Імперативи виробництва, що панували в минулі століття, поступилися місцем імперативам сигніфікації (позначення). Споживання у цьому сенсі варто розглядати не в контексті корисності товарів (їхньої споживчої вартості), а в контексті їхніх "сміслових вартостей" (наприклад, використання брендів, масова істерія після виходу нової серії iPhone тощо). Відтак поза технічно сконструйованими за допомогою ЗМІ смислами унеможливується функціонування сучасної економіки. Споживацька культура ґрунтується на ідеології консумеризму, враховуючи це, економіка на перший план ставить сферу реклами і маркетингу, за допомогою яких встановлюються відмінності, що апелюють до стилю життя й ідентичності споживача і тим самим примушують його бажати і споживати.

Це стає більш масовим за рахунок тотальної технологізації та інформатизації всіх сфер життєдіяльності суспільства, що породжує феномен віртуалізації дійсності. Для людини в реальному часі створюється ілюзія безпосередньої присутності в штучному (уявному) світі. Віртуальна реальність розглядається як простір, який створений за допомогою комп'ютерів та різних технічних засобів – відповідна ілюзія реального світу. Одна із найголовніших властивостей такої реальності – це потужний зворотний зв'язок, інтерактивність. Глядач, слухач, читач перетворюється на співтворця того чи іншого тексту. Тим самим, на думку українського дослідника Д. Десятерика, "реалізуються базові постструктуралістські постулати про рівноправність інтерпретації та оригіналу, про "смерть автора" як незмінну, обов'язкову і догматичну фігуру в тексті. Прямо на очах аудиторії відбувається масова ліквідація культурних ієрархій, а естетичні об'єкти втрачають цілісність, стають відкритими для втручання та тлумачення. Знімаються також традиційні просторові й часові орієнтири: будь-який візуально-звуковий образ, будь-яка інформація переноситься миттєво, в будь-яку точку Мережі" [4, с. 1].

Таким чином, віртуалізація створює новий тип відчуження людини від власного тіла, заміщення його симулякром, "штучним конструктом". Занурення у віртуальну реальність супроводжується переідентифікацією, формуванням так званої віртуальної особистості, візуально-графічним втіленням якої є відповідний "аватар", якого людина обирає, занурюючись у віртуальний світ. За цих умов надзвичайно гостро постає проблема ідентифікації особистості з її віртуальним двійником, оскільки існує небезпека втрати людиною здатності усвідомлювати чітку межу між реальним та уявним, справжнім і штучним, дійсним і можливим. Сьогодні ми можемо вести мову про нові субкультурні утворення: хакери, кіберпанки, геймери тощо. Відтак віртуалізацію не варто ототожнювати виключно з технологізацією суспільства, оскільки вона зумовлює відповідні соціокультурні наслідки. Один із авторів концепції віртуального суспільства Д. Іванов вважає, що віртуальна реальність включає три основні характеристики: "перша – опосередкованість впливу; друга – умовність параметрів (об'єкти штучні й змінні); третя – примарність (свобода входу/виходу забезпечує можливість припинення і по-

новлення існування)" [5, с. 30]. Тому і відносини між людьми перетворюються на відносини між образами (наприклад, спілкування за допомогою соціальних мереж, проведення в просторі Інтернету політичних кампаній тощо). Такі умови і наслідки розвитку суспільства зумовили виникнення нового типу культури, базисом якої постають наука і техніка. Тобто, на відміну від попереднього століття, яке характеризувалось розвитком газет, радіо, телебачення, кіно, ХХІ ст. являє собою не просто синтез елітарної та народної, масової культури, а значною мірою визначається розвитком інформаційної, комп'ютерної культури, інтернет-культури, що має яскраве екранне зображення, наповнене різноманітними образами і симулякрами. Наприклад, в сучасній мультиплікації, кіноіндустрії запорукою успіху є не стільки професіоналізм акторів, скільки застосування новітніх технологій і наповненість відповідними спецефектами.

У відповідності до цього цілком правомірно, що у ХХ ст. в науковий дискурс увійшли такі поняття, як теледемократія, відеодемократія, кібердемократія, дігитальна (цифрова) демократія, онлайн-демократія, віртуальна демократія тощо. Згодом, як породження постіндустріальної парадигми, японський теоретик Й. Масуда сформулював концепцію інформаційного суспільства [21].

Дослідники інформаційного суспільства звертали увагу переважно на вдосконалення засобів поширення і забезпечення доступу до інформації, і в обговоренні домінували технологічні, інфраструктурні й економічні аспекти. Соціогуманітарні аспекти становлення інформаційного суспільства стали активно досліджуватися в результаті усвідомлення того, що цей черговий якісний стрибок у розвитку технологій породив нову глобальну соціальну революцію. На перший план висувались проблеми інтелектуалізації соціуму, створення і впровадження нових соціальних технологій, заснованих на ефективному використанні головного стратегічного ресурсу суспільства – інформації та знань.

Щодо характеристик даного суспільства, то відомий західний теоретик Ф. Уебстер стверджував, що в кінці ХХ ст. характер інформації змінив спосіб життя людини, в основі нашої поведінки лежить теоретичне знання й інформація, а отже, ми спираємось не на кількісні критерії, а на якісні [19, с. 34].

Якщо узагальнювати існуючі підходи, то інформаційне суспільство визначається як якісно новий етап соціотехнологічної еволюції людства, що характеризується збільшенням ролі знань, а також формуванням і споживанням інформаційних ресурсів у всіх сферах життєдіяльності людини за допомогою розвитку інформаційно-комунікаційних технологій.

Тотальне поширення інформаційно-комунікативних технологій детермінує формування глобального суспільства, в якому немає жодних перешкод для людини. Як наслідок, створюються нові умови й виклики для вільного діалогу культур, міжкультурної комунікації, збереження національної автентичності, розвитку поваги до кожної культури зі всіма її етнічними особливостями, традиціями, цінностями. Внаслідок міжкультурної комунікації відбувається вихід за межі "рідної" культури і людина поринає в культурне різноманіття, що відкриває як нові можливості, так і певні загрози для національної ідентичності. Подібні тенденції формують у вчених критичне осмислення глобалізаційних процесів, вказують на необхідність усвідомлення кожною людиною, нацією, етносом необхідності власного самоствердження, долаючи деструктивні впливи глобалізації. Наприклад, досить часто ми навіть не помічаємо, як іншомовні слова проникають у наш пов-

сякденний дискурс. Так, замість слів "добре", "згода" ми все частіше використовуємо "Ок". Для більшості країн серед найбільш впізнаваних "світових" знаків постають "McDonald's", "Coca-Cola", що свідчить про розповсюдження споживацької, утилітарної, масової культури.

Разом з тим позитивним аспектом глобалізації є те, що вона створює зручні умови для розповсюдження культури, товарів, інформації, знань. Вони стають доступнішими для представників різних країн. У такий спосіб сучасне суспільство розвивається, набуваючи різних смислів і характеристик.

Окреслені концепції стверджують, що одним із основних факторів, який уможливорює суспільний розвиток, є культура. Саме оволодіння відповідним рівнем культури, що характерна саме для цього суспільства, уможливорює успішну діяльність як окремо взятої людини, так і суспільства в цілому. Інтенсивне впровадження інформаційно-комунікативних технологій в усі сфери життєдіяльності суспільств на сьогодні набуло світових масштабів. Поступово стираються кордони національного, що викликає нові загрози, з одного боку, а з іншого, створює нові умови конкурентоспроможності як країн у міжнародних та міжнаціональних відносинах у громадських, економічних, політичних, безпекових сферах, так і людей у міжособистісних відносинах, що вимагають від кожної особистості відповідного рівня мобільності й обізнаності в користуванні новітніми засобами зв'язку і взаємодії. Нині, на початку ХХІ ст., людство переживає новий етап у розвитку процесів інформатизації. Сучасні комп'ютерні, телевізійні, радіо- та телефонні мережі, прискорене розповсюдження взаємозв'язку локального і глобального створює принципово нову трансмережеву сферу, що стає потужним інструментом впливу на масову свідомість, а також посилює соціально-психологічний та культурно-інформаційний аспект глобалізації.

Цілком логічно виникає питання: в якому напрямку розвивається сучасна культура, в що вона перетворюється? Можемо констатувати те, що культура знаходиться в перехідному періоді, що, на нашу думку, обов'язково потребує креативних рішень для подальшого розвитку, хоча є інші точки зору, зокрема В. Кутирьова, який стверджує, що культура перетворюється на технос. Але разом з тим автор пропонує шлях "консервативного повороту". Основною вимогою для його реалізації є обов'язкове виявлення в сьогоденні тих чинників, які будуть прогресивно впливати на життя людини і суспільства. Так, сучасний етап розвитку культури є інформаційно залежним. Він обумовлений мультимедійним середовищем, а саме телевізійним контентом, Інтернетом, мобільним зв'язком, соціальними мережами, флешмобами тощо. "Принципи інтернет-комунікації, такі як швидкість і глобальність охоплення аудиторії, віртуальність та анонімність, інтерактивність, гіпертекстуальність, семантична множинність, а також симулятивність, у повній мірі виявилися обумовленими та "вписаними" в контекст постмодерної парадигми сенсовизначення та сприйняття світу і реальності як єдиного тексту, з можливістю гри сенсами, цінностями і значеннями як культури, так і в цілому людського буття" [10, с. 3]. З іншої сторони, прийняття нових умов розвитку суспільств в цілому, і кожного індивіда зокрема, потребує нових методів адаптації і набуття індивідом комп'ютерної грамотності та культури. Тому й виникло нове поняття наприкінці ХХ століття, а саме "інформаційна культура", і на той час його значення зводилось до комп'ютерної грамотності. Зокрема, на думку Ю. Шрейдера, інформаційна грамотність зводилась до навичок елементарного поводження з персональною

ЕОМ, а саме з ЕОМ, що застосовується для масового користувача, який не володіє навичками програмування [20, с. 124]. Враховуючи вищесказане, варто зробити декілька узагальнень. По-перше, інформаційну культуру не можна зводити лише до отримання навичок користування комп'ютерною технікою; по-друге, не всі користувачі здатні писати програми та алгоритми; і, по-третє, на сьогоднішній день не мислять себе поза Інтернетом, соціальними мережами, телефонним зв'язком тощо. У цьому контексті цілком слушною є точка зору Л. Скворцова, який зазначає, що "...досвід показує, що оволодіння знаннями та навичками це лише один аспект інформаційної культури. Поняття інформаційної культури припускає вияв її об'єктивності як реальності, в якій живуть і діють індивіди, незалежно від того, наскільки досконало вони володіють комп'ютерною технікою і прийомами складання програм" [17, с. 15]. Отже, можна сказати, що інформаційна культура є складовою культури, де, з необхідністю, саме вона вказує рівень розвитку інформаційної взаємодії індивідів в суспільстві. Іншими словами, інформаційна культура – це рівень досконалості як окремо взятого індивіда, так і суспільства в цілому. Виходячи з такого трактування інформаційної культури, можна сказати, що вона, по-перше, є цілісною соціальною системою, яка на сьогодні є одним із найважливіших чинників розвитку загальної культури людства; по-друге, є своєрідним показником рівня задоволення потреб людей (політичних, економічних, духовних тощо); по-третє, постає новою сферою соціалізації індивіда; що включає інформаційну освіту, виховання, професійну підготовку тощо.

Отже, інформаційна культура являє собою комплексну характеристику особистісних, професійних якостей, що відповідають сучасним вимогам професійної діяльності, визначальним чинником якої виступає всебічна інформація та знання, що, в свою чергу, формують відповідну систему мислення та світорозуміння. На думку В. Мілітарьова та І. Яглома, освоєння інформаційної культури є необхідною умовою розвитку кожної мислячої людини, а в епоху глобального розповсюдження комп'ютерних технологій її значення значно зростає. "Сукупність знань про основні методи подання знань разом з умінням застосовувати їх на практиці для розв'язання і постановки змістовних задач цілком правомірно назвати – інформаційною культурою. Культурою поводження зі знаннями, даними та інформацією" [11, с. 103]. Отже, інформаційна культура – це рівень розвитку інформаційних зв'язків в суспільстві; характеристика інформаційної області діяльності людей. "Культура інформаційного суспільства – це культура, побудована на технократичній вірі в прогрес людства, завдяки інформаційним технологіям, яка визначається вільною та відкритою технологічною творчістю, втілена у віртуальних мережах, націлених на створення нового мультимедійного суспільства, яке матеріалізоване у функціонуванні нової інформаційної економіки та нової глобальної культури" [2, с. 199]. Отже, в даному контексті цілком правомірно було підкреслено Ж. Бодріаром, що культура перестала бути "прив'язаною" до конкретного місця і разом з тим у відповідному місці вона перестала бути цілісною. Культура інформаційного суспільства фрагментувалась, тобто розпалася на культури окремих спільнот, які відрізняються між собою смаками, віруваннями, в яких поширюється споживання, гра, іронія тощо.

Інформаційна культура є необхідною складовою розвитку інформаційного суспільства, визначальною особливістю якого є збільшення інформаційної діяль-

ності в усіх областях суспільного виробництва, а також в мистецтві, бізнесі, освіті та ін.

Близьким за значенням до інформаційної культури, але не тотожним є поняття кіберкультури, що увійшло в науковий обіг наприкінці ХХ ст. Досить поширеним є визначення кіберкультури як якісного стрибка, що пов'язаний із переходом від аналогових систем передачі інформації до цифрових [2, с. 200]. Отже, виникнення кіберкультури пов'язано із інтенсивним розвитком комунікаційних технологій сучасності. На думку таких учених, як Кириллова, Негодаєв, Соловйов [7; 12; 18], кіберкультура – це культура самого Інтернету, це, перш за все, діяльність в глобальних мережах, де кожен із учасників виконує свою роль. Характеризуючи кіберкультуру як сучасний тип культури, дослідники досить часто акцентують увагу на наступних дефініціях: по-перше, кіберкультура – це нова культурна модель, яка заснована на інтернет-технологіях; по-друге, кіберкультура – спонтанна інтернет-культура, що обумовлена швидкоплинністю зв'язків в Інтернеті; по-третє, кіберкультура – це продукт розвитку Інтернету; і, по-четверте, кіберкультура як медіа-форма.

Також кіберкультуру можна визначити як субкультуру, що співвідноситься із сукупністю соціальних груп, які засновані на комп'ютерних технологіях. Кіберкультуру можуть представляти комп'ютерні клуби, фірми, інтернет-провайдери, магазини комп'ютерних аксесуарів, радіоринки, спеціалізовані виставки – це звичайні місця спілкування для нового інтернет-покоління.

Кіберпростір надає нові можливості для формування і розвитку віртуальних співтовариств, тим самим створюючи відповідну форму культури, а саме кіберкультуру. "Кіберкультура – вид сучасної культури, основа якої – використання технологій віртуальної реальності" [15, с. 123]. На думку М. Дері, "комп'ютерна культура, або кіберкультура, це наслідок використання засобів комп'ютеризації та інформатизації" [3]. На сьогодні ми дійсно можемо констатувати той факт, що взаємодія людини і техніки постає цілком природним процесом. Але є й свої відчутні наслідки, які істотним чином змінюють структуру та якість соціалізації індивіда. Вдосконалення технічних засобів, завдяки яким відбувається віртуальна взаємодія, створює й нові форми взаємодії вже не між людьми, а між персонажами, образами. Як наслідок відбувається цифровізація світу реального, що проявляється в різних формах, таких як, наприклад, віртуалізація соціальних зв'язків, формування нових віртуальних товариств тощо.

Отже, віртуальна реальність постає новою формою предметно-соціальної симуляції, яка існує паралельно з об'єктивною реальністю. Засновник віртуалістики Н. Носов виокремив цілу низку ознак віртуальної реальності. Зокрема, це – актуальність, інтерактивність, автономність, переміщення. На його думку, віртуалізація – це процес переміщення основних видів діяльності людей з соціального простору у віртуальний. Перш за все, у віртуальний простір переміщується інформаційна та комунікативна активність людини. Де життєдіяльність самої людини зводиться до двох режимів: онлайн та офлайн. Сучасний етап розвитку суспільств в цілому, та особистості зокрема, відбувається у двох вимірах – реальному і віртуальному. Тим самим змінюється і саме пізнання світу, й соціалізація індивіда, розвиток всіх соціальних практик, що створювались протягом тривалого часу. Відбувається їх віртуалізація, сутність замінюється на образність, голографічність тощо. Тим самим людина створює власний образ предметної реальності, якій надає своїх власних смислів і значень. Сам індивід "множиться", тобто він

одночасно може виконувати декілька ролей – автора, спостерігача, інтерпретатора тощо.

Висновки. Розвиток сучасного суспільства обумовлений інтенсивним розповсюдженням процесів інформатизації та технологізації, що, в свою чергу, створює відповідний їм рівень культури.

Тенденції інформатизації мають як конструктивні, так і деструктивні наслідки. Серед позитивних аспектів варто виокремити доступність, швидкість отримання інформації, її використання, обізнаність в усіх подіях, що дозволяє людині бути присутньою будь-де і будь-коли, створення різного роду об'єднань, мережових співтовариств вчених, політиків, економістів, митців. До негативних проявів відносяться кіберзлочини, "комп'ютерне піратство", розповсюдження комп'ютерних вірусів, злочинної реклами, хакерство. Але формування інформаційної культури постає своєрідним інструментом боротьби зі злочинністю завдяки утворенню принципово нового світогляду та наукової картини світу. Сучасна людина не мислить себе поза інформаційними технологіями, вони займають визначальне місце в її життєдіяльності. Формується дійсно нова культура, що змінює мислення, спілкування, співіснування людей, різного роду організацій тощо. Комп'ютер вже давно перетворився з машини на своєрідний витвір культури, який дозволяє зв'язувати культури через простір і час, освіту, яка долає кордони. Вона стає динамічною, мобільною, глобальною, доступною. Формується новий рівень конкурентоспроможності сучасної людини з новим типом мислення і пізнання світу, культурою спілкування з іншими людьми.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Бодрийяр Ж. Система вещей: пер. с французского и сопроводительная статья С. Зенкина / Ж. Бодрийяр. – М.: Рудомино, 2001. – 219 с.
2. Воронкова В. Г. Формування інформаційної культури особистості як умова успішної адаптації людини до життя в інформаційному суспільстві / В. Г. Воронкова. // Збірник наукових праць "Гілея: науковий вісник". Філософські науки. – 2014. – Вип. 86. – С. 198–203.
3. Дері М. Скорость убегающего: киберкультура на рубеже веков [Електронний ресурс] / М. Дері [пер. с англ. Т. Парфеновой]. – Екатеринбург: УльтраКультура; М.: АСТ МОСКВА, 2008. – Режим доступа: <http://marsexx.ru/lit/deryescape.html>
4. Десятерик Д. Віртуальна реальність [Електронний ресурс] / Д. Десятерик. – Режим доступа: <http://www.day.kiev.ua/uk/article/cuspilstvo/virtualna-realnist>
5. Иванов Д. В. Виртуализация общества / Д. В. Иванов. – СПб.: Петербургское Востоковедение, 2002. – 224 с.
6. Иванов М. С. Психология самореализации личности в компьютерной игровой деятельности / М. С. Иванов. – Кемерово: Кузбассвуиздат, 2008. – 151 с.
7. Кириллова Н. Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну: монография (2-е изд., перераб. и доп.) / Н. Б. Кириллова. – М.: Академический Проект, 2006. – 448 с.
8. Корабльова В. М. Соціальні смисли ідеології: монографія / В. М. Корабльова. – К.: ВАДЕКС, 2014. – 349 с.
9. Куриленко І. А. Посткультура / медіакультура / кіберкультура / транскультура / протокультура: аспекти термінологічної семантики / І. А. Куриленко // Культурологія. – Вип. 60. – С. 68–76.
10. Кутырёв В. Время Mortido / В. Кутырёв. – С-Пб.: Алетея. Серия (Тела Мысли), 2012. – 336 с.
11. Милитарев В. Ю. Информационная культура эпохи НТР / В. Ю. Милитарев, И. М. Яглом // Информатика и культура. – Новосибирск: Наука, Сибирское отделение, 1990. – С. 94–108.
12. Негодаев И. А. Информатизация культуры / И. А. Негодаев // Общественные науки, 2004. – № 3. – С. 106–112.
13. Носов Н. А. Виртуальная психология / Н. А. Носов. – М.: Аграф, 2000. – 432 с.
14. Ортега-и-Гассет Х. Бунт мас: пер. з іспанської В. Бурггардт / Х. Ортега-и-Гассет. – К.: Основи, 1994. – 424 с.
15. Петлин М. А. Постмодерная культура – киберкультура / М. А. Петлин // Омский научный вестник, 2013. – № 5 (122). – С. 121–124.
16. Рамський Ю. С. Формування інформаційної культури особи – пріоритетне завдання сучасної освітньої діяльності / Ю. С. Рамський // Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання: 36. наук. праць. – К.: НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2004. – Вип. 8. – С. 19–42.
17. Сковрцов Л. В. Информационная культура и цельное знание: избранные труды / Л. В. Сковрцов; РАН ИНИОН. – М., 2001. – 288 с.

18. Соловьев А. В. Динамика культуры информационной эпохи: монография / А. В. Соловьев. Ряз. гос. ун-т им. С. А. Есенина. – Рязань, 2009. – 228 с.
19. Уэбстер Ф. Теории информационного общества [пер. с англ.] / Ф. Уэбстер. – М.: Аспект Пресс, 2004. – 400 с.
20. Шрейдер Ю. А. Проблемы развития инфосреды и интеллект специалиста / Ю. А. Шрейдер // Интеллектуальная культура специалиста. – Новосибирск: Наука, 1988. – С. 110–136.
21. Masuda Y. The Information Society as Postindustrial Society. – Wash.: WorldFuture Soc., 1983. – 178 p.

REFERENCES:

1. Baudrillard, J. (2001). *The System of Objects*, Moscow, Rudomino (In Russian).
2. Voronkova, V. G. (2014). Formuvannia informatsiinoi kul'tury osobystosti yak umova uspishnoi adaptatsii liudyny do zhyttia v informatsionomu suspil'stvi. [Formation of personal information culture as a condition for successful adaptation of a person to life in the information society]. *Hileia: naukovyi visnyk. Filosofs'ki nauky*, Vyp. 86, 198–203.
3. Dery, M. (2008). *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*. Ekaterinburh, Ul'traKultura; Moscow, AST MOSKVA. Retrieved from <http://marsexx.ru/lit/deryescape.html> (In Russian).
4. Desiatyrik, D. (2004). Virtual'na real'nist [Virtual Reality]. Retrieved from <http://www.day.kiev.ua/uk/article/cuspilstvo/virtualna-realnist>
5. Ivanov, D. V. (2002). *Vyrtualyzatsiya obshchestva [Society virtualization]*. SPb., Peterburhskoe Vostokovedenie.
6. Ivanov, M. S. (2008). *Psikhohyia samorealizatsii lichnosti v komp'uternoi i hrovnoi deiatel'nosti [Psychology of personal self-realization in computer gaming]*. Kemerovo, Kuzbassvuzizdat.
7. Kirilova, N. B. (2006). *Medyakul'tura: ot moderna k postmodernu: monohrafiia [Media Culture: From Modern to Postmodern]*. Moscow, Akademicheskii Proekt.
8. Korabl'ova, V. M. (2014). *Sotsial'ni smisli ideologii: monohrafiia [Social meanings of ideology]*. Kyiv, VADEKS.
9. Kurilenko, I. A. (2018). Postkul'tura / mediakul'tura / kiberkul'tura / transkul'tura / protokul'tura: aspekti terminolohichnoi semantiki [Postculture

- / Media / Cyberculture / Transculture / Protoculture: Aspects of Terminological Semantics]. *Kul'turologiia*, 60, 68–76.
10. Kutyrev, V. (2012). *Vremia Mortido [Time of Mortido]*. S-Pb., Aletea.
11. Militarev, V. Iu. (1990). *Informatsionnaia kul'tura epokhi NTR. Informatika i kul'tura [Information culture of the era of scientific research]*. Novosibirsk, Nauka, Sibirskoe otdelenie, 94–108.
12. Negodaev, I. A. (2004). *Informatizatsiia kul'tury [Informatization of culture]*. *Obshchestvennye nauki*. № 3, 106–112.
13. Nosov, N. A. (2000). *Virtual'naia psikhologiya [Virtual psychology]*. Moscow, Arhraf.
14. Ortega y Gasset, Kh. (1994). *The Revolt of the Masses*. Kyiv, Osnovi (In Ukrainian).
15. Petlin, M. A. (2013). Postmodernaia kul'tura – kiberkul'tura [Post-modern Culture – Cyber Culture]. *Omskii nauchnyi vestnik*, № 5 (122), 121–124.
16. Rams'kyi, Yu. S. (2004). Formuvannia informatsiinoi kul'tury osobi – prioritetne zavdannia suchasnoi osvith'oi diial'nosti. *Komp'uternoorientovani sistemi navchannia [Formation of information culture of a person is a priority task of modern educational activity]*. Kyiv, NPU im. M. P. Dragomanova, 8, 19–42.
17. Skvortsov, L. V. (2001). *Informatsionnaia kul'tura y tsel'noe znanie: izbrannye trudy [Information Culture and Integral Knowledge: Selected Works]*. Moscow.
18. Solov'ev, A. V. (2009). *Dinamika kul'tury informatsionnoi epokhi: monohrafiia [The dynamics of the culture of the information age]*. Riazan, Riaz. gos. un-t im. S. A. Esenina.
19. Uebster, F. (2004). *Teorii informatsionnogo obshchestva [Information Society Theories]*. Moscow, Aspekt Press.
20. Shreider, Yu. A. (1988). Problemy razvitiia infosredy i intellekt spetsialista [Problems of development of information environment and intelligence of a specialist]. In *Intellektual'naia kul'tura spetsialista*, 110–136. Novosibirsk, Nauka.
21. Masuda, Y. The (1983). *Information Society as Postindustrial Society*. Wash., WorldFuture Soc.

Надійшла до редколегії 21.11.19

Ф. П. Власенко, канд. филос. наук, доц.,
Е. В. Левченко, канд. филос. наук, доц.
Киевский национальный университет имени Тараса Шевченко,
ул. Владимирская, 60, г. Киев, 01033, Украина

ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА И КИБЕРКУЛЬТУРА В КОНТЕКСТЕ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА

Цель статьи – осуществить социально-философскую концептуализацию феномена информационной культуры и киберкультуры как новейших факторов, обуславливающих развитие современного общества. Авторы доказали, что концепты информационной культуры и киберкультуры возникают единством смыслов теоретических обобщений относительно понимания сущности современного общества. Обосновано, что главным условием и следствием развития современного общества является возникновение информационной культуры и киберкультуры, которые выступают единством ценностных образцов технического, информационного и технологического уровней развития цивилизации, одновременно формируя новый тип человека, который реализуется в двух измерениях – реальном (физическом, социальном) и виртуальном. Обосновано, что современное общество находится в состоянии масштабных, системных преобразований, следствием которых является новый этап развития отношений "человек-мир", "человек-общество", "человек-человек". Прогрессивные достижения техносферы конца XX – начала XXI в. создали новые условия развития общества и человека. Эти достижения одновременно как усложнили, так и упростили социальные связи и отношения. Вместе с тем культура приобретает новое измерение своего развития. Она переносится в сферу Интернета, сетевых сообществ и характеризуется как информационная культура, киберкультура, формируя качественно новое мировоззрение с соответствующими ценностными установками, нормами, социальными ролями и моделями поведения современного человека.

Ключевые слова: культура, информационная культура, киберкультура, общество, современное общество.

F. P. Vlasenko, Ph.D., Associate Professor,
Ye. V. Levcheniuk, Ph.D., Associate Professor
Taras Shevchenko National University of Kyiv,
60, Volodymyrska Street, Kyiv, 01033, Ukraine

INFORMATION CULTURE AND CYBERCULTURE IN THE CONTEXT OF MODERN SOCIETY DEVELOPMENT

Goal. To carry out socio-philosophical conceptualization of the phenomenon of information culture and cyberculture as the newest factors that determine the development of modern society and is characterized by intensification of processes of informatization and technologization. Theoretical basis. The authors have proved that the concepts of information culture and cyberculture are united in the sense of theoretical generalizations about understanding the essence of modern society (mass, virtual, global, information) and so on. It is substantiated that the main condition and consequence of the development of modern society is the emergence of information culture and cyberculture, which serve as the unity of value models of technical, information and technological levels of civilization, which simultaneously forms a new type of person, which is realized in two dimensions – real (physical, social) and virtual. Scientific novelty. It is substantiated that modern society is in a state of radical large-scale, systemic transformations, the consequence of which is a new stage of development of the relation "man – world", "man – society", "man – man". According to the authors, the determining factor is the development of information culture and cyberculture, which characterize the latest achievements in the development of modern science, technology, education. Conclusions. Progressive achievements of the technosphere of the late 20-th – early 21-st century created new conditions for the development of the society and a man. These advances have both complicated and simplified social connections and relationships. This is how e-economy, e-education, e-government, e-tourism, and others have come into being and evolve. At the same time, culture is gaining a new dimension of development. It is transferred to the sphere of the Internet, network communities and is characterized as an information culture, cyberculture, forming a qualitatively new outlook with relevant values, norms, social roles and behaviors of modern man.

Keywords: culture, information culture, cyberculture, society, modern society.