

Дар'я ЛИСЬ, д-р філософії, ст. викладач,
Андрій КОЛЕСНИКОВ, бакалавр
Національний університет «Одеська політехніка», м. Одеса, Україна, e-mail: lys.daria@op.edu.ua

ТРАНСФОРМАЦІЯ ПРИРОДИ ЛЮДИНИ ЯК БІОЛОГІЧНОГО ВИДУ У КІБЕРПРОСТОРИ

Анотація. Сьогодні вже не викликає сумнівів той факт, що виникнення Інтернету знаменувало народження нової культури. Визначити її межі і характерні риси надзвичайно складно, оскільки культура Інтернету виявляє собою сплав декількох різномірних елементів. Тобто, трансформується природа людини як біологічного виду й соціальної істоти, отже, змінюються і форми культури, які вона породжує. Ось чому, важливо розуміти необхідність аналізу впливу сучасних технологій на стан культури та її подальший розвиток.

Ключові слова: цифрові технології, інформаційні технології, культура, кіберкультура, кіберпростір, сучасні субкультури, Інтернет-середовище, віртуальна комунікація.

Актуальність дослідження

Цифровізація як один із трендів промислової революції змінила навколишній світ, вплинувши на розвиток гуманітарних наук. Якщо у XX ст. дослідники займалися переважно осмисленням впливу техніки та технологій на життя людини, то у XXI ст. відзначається конвергенція технологій та людини, що змінює ціннісно-сміслові засади людського існування. Природа, суспільство та технології поєднуються в якусь гібридну реальність, де світ природного та світ штучного практично не відрізняється. У цих умовах досліднику вкрай важливо розумітися у, здавалося б, далекій від гуманітаристики сфері цифрових технологій. Традиційно, гуманітарні науки орієнтовані на пошуки смислів і цінностей, відкриті для широкої інтерпретації. Вони претендують не стільки на зміну навколишнього світу, але в його осмислення. В умовах цифровізації гуманітарні науки прагнуть адаптуватися до змін, що відбуваються, намагаючись підвищити власний статус і вибудувавши систему знань за зразком природничих наук, часто на шкоду власної самобутності, прагнучи оперувати формалізованою мовою, використовувати методологію, властиву природничим і технічним наукам.

Мета дослідження

Визначити трансформацію природи людини як біологічного виду в кіберпросторі, а саме розглянути цифрову культуру та її значення в сучасних субкультурах. Дослідити роль Інтернет-середовища у віртуальному світі комп'ютерних мереж та їх вплив на сучасну цивілізацію.

Основні матеріали досліджень

Аналіз цієї культури ускладнюється її віком. Хоча Інтернету нараховується багато десятиліть, вже можна говорити про історію його культури, можна виділити фази і періоди її формування. У той же час, як і будь-яка молода культура, культура Інтернету знаходиться в активному пошуку своїх форм, вона змінюється і трансформується з дуже великою швидкістю, яка має труднощі в можливості робити будь-які глибокі узагальнення. Якщо спробувати визначити деякі форми цього нового культурного середовища, насамперед, потрібно розділяти культуру творців Інтернету і культуру його споживачів. І та, і інша є культура – ми користувачів Інтернету, але сьогодні вже не можна узагальнювати ситуацію, говорячи, як раніш, що користувачі Інтернету є його творцями. Величезне число людей, пасивно користуючись Інтернетом як засобом спілкування і банком інформації, не вносять у нього відчутних якісних змін, їхня система цінностей ніяк не відбивається на структурі глобальної мережі. Інакше поведуться користувачі, яких можна назвати будівельниками комп'ютерних мереж. Це не обов'язково професійні програмісти чи вчені. Це люди, що втілюють свою систему цінностей шляхом створення й удосконалювання кіберпростору [1].

Вживаючи термін «культура» у даному контексті, ми розуміємо його як деяку систему цінностей, що формує певні моделі сприйняття людиною навколишнього середовища, втілюється в колективних зразках поведінки і впливає на індивідуальну діяльність по перетворенню життєвого простору людини. Термін «субкультура» можна визначити, як «соціальну, етнічну або економічну групу з особливим власним характером в межах загальної культури суспільства» [6]. Субкультуру можна протиставити культурному мейнстріму, тобто субкультура ніколи не буває масовою, не прагне до культурного домінування; вона створює власний культурний осередок, виокремлюючи його з широкого потоку загальної культури.

Можна виділити, слідом за М. Кастельсом [1], чотири субкультури, що активно вплинули на образ і характер Інтернет-культури. Це субкультури техномеритократична, хакерська, підприємницька і субкультура віртуальної громади. Крім цього, можна відзначити дві протидіючі ідеології Мережі кіберлібертаріанство і технореалізм. Взаємо вплив цих течій породжує нові культурні напрямки, про які буде сказано нижче.

Інтернет уходить своїм корінням до комп'ютерних мереж, створених на базі науково-дослідних і освітніх центрів. Метою створення цих мереж був обмін інформацією між вченими, дослідниками, військовими, медиками. Таким чином, представники техноеліт ставили собі задачу: «створення й удосконалення глобальної (а в майбутньому навіть всесвітньої) електронної системи комунікації, здатної об'єднати комп'ютери і людей в одне симбіотичне співтовариство, що буде експоненціально розвиватися на основі інтерактивного зв'язку» [4]. Найвищою академічною цінністю є науково-технічне відкриття, а його значимість визначається оцінками всіх членів наукового співтовариства, перспективами його застосування.

Керування мережею покладалося на найбільш шанованих спеціалістів, які власними досягненнями довели свою придатність займатися цією справою, змогли уникнути бюрократизації Мережі та зберегти це унікальне культурне явище. Імена Т. Бернеса-ЛІ, Й. Постела, С. Крокера, Р. Кана, В. Серфа вже стали легендами комп'ютерної субкультури.

Стверджуючи корисність науково-технічного розвитку, техномеритократична субкультура базується на вірі в те, що нові комунікаційні технології (і Інтернет як їх втілення) реалізують мрію людства про ноосферу планетарну сферу розуму, до якої кожен може внести свій вклад.

Головний принцип культури хакерів «принцип вільного доступу до інформації про будь-яку програму з правом зміни останньої» [5]. Це своєрідна «культура дарування», де головною цінністю є не тільки результат діяльності, наприклад, комп'ютерна програма, а свобода творчості і воля розпоряджатися результатами своєї і чужої творчої праці. «Відмітною рисою культури хакерів... називають внутрішню насолоду від процесу творчості» [5], неофіційність і віртуальність. Реальна біографія, зовнішні дані, соціальний статус і інші характеристики не грають ніякої ролі в хакерському культурному середовищі, їх заміщує віртуальна особистість, що живе в кіберпросторі. Хакера знають за слідами, які він залишає в віртуальному світі комп'ютерних мереж. Цим культура хакерів відрізняється від культури техноеліт, у якій важливе місце займають результати наукової діяльності, що дозволяють придбати вагу в науковому співтоваристві поза межами кіберпростору [3].

В інформаційну епоху інтелект стає основним засобом одержання прибутку, тому Інтернет як квінтесенція інформаційної культури не міг не вплинути на сферу бізнесу. У ньому зароджується своєрідна підприємницька субкультура. Електронна комерція (Е-комерція) характеризується високим ступенем інновацій у сукупності з великим ризиком, це розрив із основними принципами традиційного бізнесу. Основними показниками успіху Е-комерції стали кількість зароблених грошей і швидкість, з якою вони були зароблені.

Якщо перші дві субкультури характеризують нічну сторону функціонування Інтернету, а підприємницька культура його економічне життя, то субкультура віртуальних громад визначає соціальні і власне культурні обриси глобальної мережі.

Джерела виникнення віртуальних співтовариств можна шукати в контркультурних рухах другої половини ХХ століття (наприклад, рух хіпі). Невдача побудови ідеального суспільства в матеріальному, фізичному світі підштовхнула ентузіастів до спроб створити такий світ у віртуальному просторі. Хоча соціокультурне обличчя електронних співтовариств надзвичайно різноманітне, можна виділити два основних принципи функціонування всіх громад.

Перший це вільна комунікація, побудова горизонтальних зв'язків між усіма членами співтовариства, відсутність твердої вертикальної ієрархії. Це свобода від традиційних ролей, що нав'язуються суспільством; це практично необмежена свобода самовираження.

Другий принцип можливість не просто знайти своє місце в будь-якій громаді, що сподобалася, але і створити своє власне співтовариство, стати творцем нового віртуального простору [2].

Підсумовуючи усе вищевикладене, можна сказати, що «культура Інтернету це культура, побудована на технократичній вірі в прогрес людства під впливом техніки, прийнята співтовариствами хакерів, що розвиваються на основі вільної і відкритої технічної творчості, впроваджена у віртуальні мережі, що ставлять своєю метою побудову нового суспільства, і матеріалізована натхненними прибутком підприємцями в утворах нової економіки» [6].

Таким чином, державні військові організації подали саму ідею побудови децентралізованої мережі, найбільші університети надали могутню комп'ютерну базу, а студенти-хакери, що

створювали на цій базі власні контркультурні мережі, забезпечили масове поширення нового засобу комунікації далеко за межі наукового співтовариства. Спроби державного контролю за розвитком глобальної мережі зазнали невдачі, і як наслідок, породили пануючу ідеологію Мережі кіберлібертаріанство. Термін «лібертаріанство» розуміється як ідеологія необмеженої свободи особистості. Кіберлібертаріанство спрямовано на захист цієї свободи як вищої цінності від будь-яких зазіхань з боку уряду, корпорацій, суспільства, моралі тощо.

Поєднання культури хакерів з їх ідеологією кіберлібертаріанства й одного з ведучих напрямків у західній фантастичній літературі породило масштабну течію Інтернет-культури, що вийшла сьогодні за межі всесвітньої павутини, кіберпанк.

Сам термін «кіберпростір» був уперше використаний канадським фантастом В. Гібсоном у романі «Невромант» (1984 р.), де воно поетично описувалося як «галюцинація, яка щодня переживається мільярдами легальних операторів по всьому світі, школярами, що вивчають математичні поняття... Графічне представлення даних, що зберігаються в пам'яті кожного комп'ютера, включеного в загальнолюдську мережу. Неуявна складність. Світлові промені в псевдопросторі мозку, кластери та сузір'я даних» [4].

У романах кіберпанка сюжет зав'язаний на використанні найскладніших сучасних технологій, суперкомп'ютерів, психостимулюючих речовин, а герої є маргіналами, яких не розуміє і відкидає суспільство. Ця суміш з міських низів і високих технологій і створила стиль «кіберпанк».

Студентсько-хакерська культура, протиставляючи себе культурному мейнстріму, сприймала комп'ютерні мережі (ARPANET, USENET і виниклий на їхній основі INTERNET) як засіб вільного спілкування без якої б то ні було цензури, як знаряддя звільнення від влади урядів і корпорацій за допомогою сили інформації. Фантастика кіберпанка послужила базою для створення ідеології цього культурного співтовариства. У 90-х роках ХХ ст. рух кіберпанку виріс до масштабів субкультури, включивши в себе не тільки людей, тісно пов'язаних з комп'ютерними технологіями, але і тих, чий напрям думок відповідав загальному бунтарському духу кіберпанків.

Вчений і суспільний діяч Тімоті Лірі так описав кіберпанків: «Самовпевнених оригіналів, що належать до кіберпороди, називають «білими воронами», вільними художниками, вільнодумцями, ініціаторами, нонконформістами, бунтарями, порушниками спокою, баламутами, психами, візіонерами, іконоборцями, заколотниками, повстанцями... Бюрократи називають їх дисидентами, інакомислячими і зрадниками. У старовину навіть цілком розумні люди вважали їх божевільними. Іноді їх називали розумними, творчими людьми з багатою уявою, геніальними підприємцями, винахідниками, новаторами, ексцентричними оригіналами і диваками. Кіберпанк – це пілот реальності, що мислить чітко і творчо, використовуючи кіберапаратуру і мозкове «ноу-хау». Це новітня, сучасна модель людини ХХІ ст.: Homo sapiens cyberneticus» [5].

Пік кіберпанка приходиться на кінець 80-х - 90-і роки ХХ ст. Він виходить за межі кіберпростору, значно вплинувши на Голлівуд. У середині 90-х років з'явилося кілька фільмів, знятих у традиціях кіберпанка. Це «Мережа», «Трон», «Відеодром», «Джонні-Мнемонік», «Той, що біжить по лезу бритви» режисера Рідлі Скота, «Нірвана» Габріеле Сальватореса і загальновідома трилогія «Матриця» братів Вачовські. В Японії вийшов повнометражний кіберпанківський мультфільм Ghost in the Shell».

Однак, згодом спостерігається спад оптимізму з приводу здатності Інтернету як нової комунікаційної технології кардинально змінити традиційну культуру і суспільство. На зміну кіберлібертаріанству приходять ідеології технореалізму. Вона сама себе називає «золотою серединою» між техпоутопізмом та неолудізмом. Серед основних положень технореалізму з культурологічної точки зору важливо виділити наступні:

- технології не є нейтральними;
- Інтернет це революція, але не утопія;
- інформація не є знання;
- розуміння технології має бути суттєвим компонентом глобального громадянства [4].

Поширеною помилкою є думка, що технології за своєю природою нейтральні, що вони лише віддзеркалюють те, що в них закладено людиною. За думкою М. Маклюєна, комунікаційні технології створюють певний соціальний світ і формують тип культури. Зміни в засобах комунікації протягом історії людства викликали зміни в домінуючій культурній парадигмі, причому зміни ці носять не поверхневий характер, торкаючись глибин людської свідомості та підсвідомого. Наприклад, при переході від усного до писемного типу культур «акцент переміщується на здатність пропускати через себе безперервні в часі та розсічені на серії інформації, а не на здатність цілком проживати дискретні епізоди життя, які не піддаються кодуванню, наприклад, сфера чужорідного, сакрального,

трансцендентного» [6]. Тобто, трансформується природа людини як біологічного виду й соціальної істоти, отже, змінюються і форми культури, які вона породжує. Ось чому, важливо розуміти необхідність аналізу впливу сучасних технологій на стан культури та її подальший розвиток [3].

Наступною важливою рисою технореалізму є усвідомлення того, що інформація не є знанням. Інформація – це певний обсяг аудіо-, візуальних або текстових даних, які сприймаються органами почуттів або розумом. Знання це інформація, яка перетворилася на частину внутрішнього світу людини та може використовуватися як духовна основа її діяльності.

Сучасне суспільство називають інформаційним, тобто таким, в якому інформація, а не знання, стає ведучим фактором розвитку. Який вплив це має на культуру? Культурі, яка базується на знаннях, притаманне глибоке переживання досвіду буття. Така культура «проживається» в ритуалах, зберігається в традиціях та бібліотеках. До «культур знання» можна віднести культури первісні, Давнього світу, Середньовіччя. В період Нового часу власний досвід поступово замінюється енциклопедичністю, накопиченням інформації про світ, запозиченої з книг, тобто не підтвердженої власним почуттям. Сьогодні спостерігаємо панування масової інформації, характерними рисами якої є фрагментарність, надмірність. Потік інформації настільки швидкий, що вона не встигає перетворитися на знання.

Висновки

Поява Інтернету привела до бурхливих дискусій щодо його ролі в майбутній долі людства. Дехто покладав на нього великі надії, в деякого він викликав великі розчарування та побоювання. Але, прийшов час відкинути утопічні сподівання і зрозуміти, що всесвітня мережа – це унікальний засіб спілкування, зручний та корисний інструмент пізнання, віртуальний простір для соціальних та культурних експериментів, але не панацея від сучасних проблем. Чим більш глобальним стає Інтернет, тим більше він уподібнюється суспільству в цілому, з усіма його вадами та недоліками. І, незважаючи на всю унікальність мережі як культурного феномену, вона підкоряється тим самим законам історичного розвитку, як і всі інші культурні явища. Не треба створювати чергову утопію, щоб не довелось страждати від наслідків марних сподівань.

Культура, що формується під впливом масової інформації, назвемо її медіакультурою, потребує глибинного аналізу, позбавленого екстатичного захоплення новими технічними можливостями здобуття інформації. Нові технічні засоби породжують як нові можливості розвитку культури, так і нові загрози для неї.

В нашій країні Інтернет-культура перестає бути субкультурою вузької ізольованої групи. Межі комп'ютерних субкультур розмиваються, охоплюючи широкі маси користувачів, зливаючись з масовою культурою. Зараз важко передбачити, якими шляхами піде подальший розвиток мережних технологій і яким буде їх вплив в галузі культури, тому що швидкість змін та нововведень дуже велика. Але ретельний та тверезий аналіз взаємозв'язку розвитку Інтернету та змін в культурі необхідний.

Література

1. Кастельс М. Інтернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства [пер. з англ.]. Київ : Ваклер, 2007. 304 с. ISBN 966-543-116-1.
2. Лись Д.А. Кіборг як код цифрової антропології. *Digital transformations in culture* : Scientific monograph. Riga, Latvia : «Baltija Publishing», 2023. С. 130-141 <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-319-4-8> ISBN 978-9934-26-319-4 URL: <http://www.baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/view/336/9263/19327-1>.
3. Лись Д.А. Кіборгізація суспільства у сучасній біотехнології та культурі в епоху homo technicus. *Сучасні технології біомедицини інженерії* : матеріали II міжнародної науково-технічної конференції 17–19 травня 2023 р. / за заг. ред. І.В. Прокоповича, Н.В. Манічевої; Нац. ун-т «Одеська політехніка». – Вінниця : ПП «ТД «Едельвейс і К», 2023. С. 258–262. ISBN 978-617-7417-11-7 URL: https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1eeQQzmk97uWXm_3Cq4ZtM5YLu7UZUmWj.
4. Розова Т.В. Digital anthropology : шлях від етнографічних досліджень до осягнення проблеми людини кіберантропологією. *Digital transformations in culture* : Scientific monograph. Riga, Latvia : «Baltija Publishing», 2023. С. 1-18 <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-319-4-1> ISBN 978-9934-26-319-4 URL: <http://baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/view/336/9256/19320-1>.
5. Стратонова Н. О. Кіберкультура: антропологія інтернету / Н. Стратонова // Наукові записки. Серія «Філософія». – Острого : видавництво Національного університету «Острозька академія». – Вип. 16. – 2014. – С. 90-95. URL: <http://ep3.nuwm.edu.ua/6127>.
6. Чорна Л.В. Трансформація ідеалу в просторі digital humanities. *Digital transformations in culture* : Scientific monograph. Riga, Latvia : «Baltija Publishing», 2023. С. 91–118 <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-319-4-6> ISBN 978-9934-26-319-4 URL: <http://www.baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/view/336/9261/19325-1>.