

за допомогою письма чи ротом думаємо при говорінні). Думання невіддільне від мовлення (ФД, 339). Тільки вмючи говорити ми зміємо думати. Візьмемо для прикладу складання подвійних чисел в умі, чи це не те саме, що ми робили б на папері почергово додаючи цифри? (пор. 1.ФД, 366). Якщо, доводить Вітгенштайн, ми сумлінно дослідимо випадки вживання таких слів як «мислення», практикуючи саме мислення, аналізуючи ми прийдемо до висновку, що немає ніякого особливого акту мислення не залежного від акту вираження наших думок і схованого в якомусь особливо-му посереднику. (Вітгенштайн, 2008, с. 77)

Філоофія Вітгенштайна вплинула на цілий ряд мислителів аналітичної і континентальної філософії. Погляди пізнього Вітгенштайна знайшли прихильників перш за все в Оксфорді і Кембриджі, давши початок лінгвістичній філософії.

Список використаних джерел

- Вітгенштайн Л. *Tractatus Logico-Philosophicus*. Філософські дослідження. Київ : Основи, 1995. 311 с.
- Вітгенштейн Л. *Голубая и коричневая книги*. Новосибирск : Изд-во Сиб. Унив., 2008. 256 с.
- Грязнов А. Ф. *Аналитическая философия*. Москва : Высшая школа, 2006. 375 с.

References

- Griaznov A. F. (2006). *Analiticheskaja filosofija [Analytic philosophy]*. Moskva: Vysshaja shkola [in Russian].
- Vitgenshtein L. (2008). *Golubaia i korichnevaia knigi [Blue and brown books]*. Novosibirsk: Izd-vo Sib. Univ. [in Russian].
- Vithenshtain L. (1995). *Tractatus Logico-Philosophicus. Filozofski doslidzhennia [Tractatus Logis-Philosophicus. Philosophical studies]*. Kyiv: Osnovy [in Ukrainian].

УДК 316.722

orcid.org/0000-0002-8959-371

АВРАМЕНКО Владислав Іванович

аспірант кафедри філософії Полтавського національного педагогічного університету імені В.Г. Короленка

КУЛЬТУРНІ ВИМІРИ ІНФОРМАЦІЙНОЇ ЕПОХИ

З приходом інформаційної епохи, з усіма її проявами та інноваціями, відбуваються значні трансформації в культурі. В розвинених країнах, які використовують переваги високих технологій в економіці, політиці, соціокультурній сфері останні десятиліття можна назвати періодом інформаційного суспільства. Процеси інформатизації, орієнтовані на формування

інформаційного суспільства, породили культуру, якісно відмінну від культури попередньої епохи.

Нова культура інформаційної епохи, яка перебуває в процесі становлення, має прогресивний, але разом з тим і суперечливий характер. Цей новий тип культури нині виявляє свої перші риси й тому навіть називається по-різному: інформаційною культурою, кіберкультурою, комп'ютерною культурою. Більшість дослідників вважає за краще називати новий тип культури культурою інформаційного суспільства або культурою суспільства, що інформатизується

Разом з тим, стало очевидним, що інформатизація бере свій початок саме в сфері культури й викликає якісні зміни, перш за все, в сфері культури. Чисто технічні винаходи на зразок персонального комп'ютера та Інтернету самі по собі не є інформаційною революцією й не означають радикальної зміни характеру суспільних відносин. Трансформації економічного, соціально-політичного і духовного життя відбуваються в суспільстві в зв'язку з інформатизацією його різних сфер. Ці складні процеси відображає і виражає культура інформаційної епохи.

Ця культура дуже складна як за змістом, так і за структурою. Вона включає в себе не тільки культуру індустріального суспільства у вигляді елітарної, народної та масової культур, а й різні субкультури, а також інформаційну культуру з такими її елементами як екранна, комп'ютерна культури і культура Інтернету. Найбільш наочно паростки культури інформаційного суспільства помітні у матеріальній сфері. Це пов'язано з появою автоматики, електроніки, робототехніки, інформаційної техніки, глобальних систем зв'язку.

«Єдність культурних форм інформаційного суспільства, - відмічає А. В. Соловйов, - визначається його технологічною основою, тобто інформаційно-комунікаційними технологіями. Таким чином, становлення і розвиток культурних форм інформаційного суспільства укладено в якомусь просторі, архітектура якого складається з комп'ютера як наріжного каменю, навколо якого сформована структура інших технологічних елементів соціокультурного комунікаційного процесу, таких як електронні мережі, супутникові системи, телевізійні, радіо - і телефонні мережі. Проте, в рамках цієї технологічної єдності ми спостерігаємо колосальне різноманіття культурних форм, яке пов'язане з тим, що інформаційне суспільство являє собою культурну систему, яка не була сформована в культурному вакуумі і не є герметичною культурною системою. Інформаційне суспільство - це етап розвитку культури, культурний феномен, що органічно пов'язаний і розвивається паралельно й послідовно з іншими культурними феноменами, а не стоїть з ними в опозиції» (Соловйов, 2009, с. 8-9).

Е.Д. Павлова називає наступні культурні форми інформаційного суспільства: мережеві взаємодії, посилення суб'єктивізму, збільшення ірраціональності, зростання утилітаризму, мозаїчність культурних форм, фраг-

ментация культури і соціального життя, віртуалізація культурних форм (Павлова, 2008, с. 15-16).

Мережеві взаємодії здійснюються і в області економічного життя (мережеві підприємства, мережеві методи управління), і у сфері соціальної і політичній (зростаюче соціальне значення Інтернету і віртуального простору). Посилення суб'єктивізму виявляється у зниженні інтересу до сутності речей. Гіпертрофованого значення набуває образ, імідж, знак, віртуальність. Практично повна вичерпаність раціональних ресурсів управління призводить до парадоксальних сполучень раціонального та ірраціонального. На тлі зростання утилітаризму з'являється і новий рівень потреб і мотивації – віртуальний. Тут виникають потреби в певному іміджі, в зміні іміджу, у впливі на імідж інших людей, в оволодінні іміджевими технологіями. Мозаїчністю культурних форм називають ту еkleктику, що виявляється практично у всіх сферах соціального буття. «Еkleктичність онтологізується, стає іманентною реальності» (Павлова, 2008, с. 16). Системний підхід в управлінні, політиці, технологіях вже не може пояснювати життєві та суспільні процеси. Фрагментація культури і соціального життя парадоксально та еkleктично поєднується з глобалізацією. Розвивається соціальна гетерогенність. Усе більшого значення набувають маргінальні культури і прошарки, меншини, носії локальних культур.

Особливо потрібно наголосити на віртуалізації культурних форм. Остання є однією з основних характеристик інформаційного суспільства в сфері масової культури й полягає в тому, що сучасні засоби масової інформації фактично перестають відбивати дійсність і починають творити образи, симулякри, які й визначають реальність культури постмодерну, або, користуючись термінологією Ж. Бодріяра, її гіперреальність. (Бодрійяр, 2001, с. 71). Останню можна інтерпретувати як «соціальну віртуальну реальність». Це віртуальне середовище можна розглядати як специфічну форму дискурсу світу постмодерну.

Л. В. Баєва визначає віртуалізацію як «заміщення реальних процесів і явищ віртуальними формами, пов'язане зі створенням цифрових аналогів і симуляцій об'єктів реальної культури, з одного боку, і з творчістю нового кіберпростору і його феноменів, з іншого. При цьому свідомість суб'єкта є джерелом нової реальності, свого роду «третьої природи», де продукти творчості розуму з'єднуються з візуальними образами, доповнюваними інформаційними ресурсами. Особливістю віртуалізації реальності стає безмежне множення копій речей, «копій копій» - цифрова нескінченність, стрімко видаляє об'єкти від їх творця» (Баєва, 2015, с. 9596).

Віртуалізація сучасної культури характеризується свободою доступу, відкритістю для тих, хто володіє електронними ресурсами; дистанційністю; здатністю до участі в формуванні змісту інформації; ліберальністю і відсутністю жорстких правил і норм; кліповістю й домінуванням візу-

ального над смисловим; розважальним, рекреаційним, ігровим характером; стандартизацією та уніфікацією, пов'язаних із програмуванням варіантів дій суб'єкта й вирішення завдань. Інформаційні об'єкти, створені людиною, стають доступними спільноті та по-новому інтерпретуються, стають незалежними від автора. Так утворюється квазіреальність, «світ Е» (e-culture, e-education, e-government, e-business і т.д.), який стає більш реальним і значущим в ціннісному відношенні. Людина, таким чином, виявляється підкореною принципам не тільки фізичного, а й інформаційного надприродного світу. Людина, яка залишає себе в соціальній реальності, сприймає її всерйоз, як природну даність, в якій доводиться жити. Людина, занурена у віртуальну реальність, захоплено «живе» в ній, усвідомлюючи її умовність, керованість її параметрів і можливість виходу з неї.

Культура інформаційної епохи породжує не тільки нові форми культурного освоєння реальності, а й протиріччя і проблеми - обмеження мислення, технократизм мислення, ослаблення міжособистісного спілкування людей, втрату ідентичності, відчуження особистості від світу духовних цінностей.

Обмеження інтелекту людини рамками інформаційної культури в її техніко-технологічному аспекті робить негативний вплив на її духовний світ. Цей вплив на свідомість людини формує обмеження мислення і діяльності їх строго раціональними формами, технократизм мислення, ослаблення міжособистісного спілкування людей, обмеження її свободи. Як наслідок всього цього - переродження культури в технологію. У полі уваги людини перебувають не звичні для неї теми та категорії, а дана в вигляді символів інформація, та й людина спілкується з машиною штучною мовою. Вона символізує себе в інформаційній технології, комп'ютер виступає системою, яка ізоморфна людині. Це може привести до втрати індивідуальності і зниження загальнокультурного рівня особистості, до дегуманізації праці і маніпуляції людьми.

Разом з цим, не дивлячись на те, що в еру комп'ютерів, здавалося б, взяли гору ідеї прогресу і раціональності, відбувається відхід від раціоналізму в суспільному житті, робляться спроби знайти опору соціальності не в розвитку технологій, а в «рухах» культури. На зміну політичним і соціальним рухам прийшли культурні рухи, які ширше за своїми цілями і набагато менш прив'язані до створення і захисту інститутів і норм.

Таким чином, культура нового суспільства є неоднорідною й суперечливою. Вона перебуває в процесі формування, і завершення цього процесу слід чекати, очевидно, до середини XXI століття.

Список використаних джерел

- Баева Л. В. Виртуальная коммуникация: особенности и этические принципы. *Философские науки*. 2015. № 10. С. 94–110.
- Бодрийяр Ж. Система вещей / пер. с фр. С. Н. Зенкина. Москва: Рудомино, 2001. URL: <https://gtmarket.ru/laboratory/basis/3496>

- Павлова Е. Д. Формы культуры информационного общества. *Обсерватория культуры: журнал-обозрение*. 2008. № 5 (сентябрь-октябрь). С. 11–16. URL: http://infoculture.rsl.ru/NIKLib/alhome/news/nis.htm?2008_05_1jok
- Соловйов А. В. Динамика культуры информационной эпохи. РГУ : Редакционное издание, 2009. 236 с.

References

- Baeva L. V. (2015). Virtualnaia kommunikatsiia: osobennosti i eticheskie printcity [Virtual communication: features and ethical principles]. *Filosofskie nauki [Philosophical sciences]*, 10, 94-110. [in Russian].
- Bodriiar Zh., & Zenkina S. N. (Trans.) (2001). *Sistema veshchei [System of things]*. Moskva: Rudomino. Retrieved from: <https://gtmarket.ru/laboratory/basis/3496> [in Russian].
- Pavlova E. D. (2008). Formy kultury informatcionnogo obshchestva [Forms of information society culture]. *Observatoriia kultury: zhurnal-obozrenie. [Observatory of Culture: Review Journal]*, 5, 11-16. Retrieved from: http://infoculture.rsl.ru/NIKLib/alhome/news/nis.htm?2008_05_1jok [in Russian].
- Soloviov A. V. (2009). *Dinamika kultury informatcionnoi epokhi [Dynamics of culture of informative epokhi]*. RGU: Redakcionnoe izdanie [in Russian].

УДК 316.485.6:070

[orcid.org/ 0000-0002-8475-9617](https://orcid.org/0000-0002-8475-9617)

[orcid.org/ 0000-0002-0693-6702](https://orcid.org/0000-0002-0693-6702)

ТАТАРИНА Тетяна Іванівна

аспірантка кафедри історії України Полтавського національного педагогічного університету імені В.Г.Короленка

КОЖУШКО Анна Павлівна

учениця 10-А класу Полтавської гімназії № 33

МЕДІАРЕАЛЬНІСТЬ ЯК ПРОСТІР ДЛЯ ВЕДЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ ВІЙНИ

Прискорений розвиток і включення новітніх інформаційно-комунікаційних технологій у життя кожної людини як наслідок науково-технічного прогресу веде сучасний світ до безпрецедентної за своїми масштабами інформаційної революції. Це проявляється значною мірою у швидкості поширення будь-яких даних у масовому суспільстві – новин, повідомлень, оголошень, тощо. Глобалізація, комп'ютеризація, інформатизація, діджиталізація – сучасні інструменти та водночас «жива зброя» ХХІ століття. В умовах незавершеної російсько-української війни, використання медіапропаганди серед населення постає яскравим прикладом завоювання території в «головах людей», а їх «сліпа віра» у «допомогу братнього на-