**Повседневность компьютерно -информационной культуры**

Катаева М.С., аспирантка ЗГИА

Одной из заметных черт современности является формирующаяся на наших глазах новая субкультура пользователей Интернет и иными компьютерными и информационными технологиями. Ее можно условно назвать «компьютерно-информационной культурой». Социальную реальность, конструируемую повседневными коммуникациями в Интернете и интеракциями в компьютерных играх часто именуют кибермиром. [1]. Средой и носителем таких коммуникаций является сетевое сообщество, т.е. объединенное виртуальными связями сообщество людей, общающихся через Интернет и погруженных в виртуальное пространство компьютерных игр. Ключевое значение для кибермира имеет коммуникация.

Коммуникация (от лат. communicatio - сообщение, передача), согласно словарному определению, - это общение, обмен мыслями, сведениями, идеями и т. д.; передача того или иного содержания от одного сознания (коллективного или индивидуального) к другому посредством знаков, зафиксированных на материальных носителях. Как научная коммуникация, так и коммуникация в других сферах (например, в искусстве, литературе, бытовых или производственных отношениях) представляет собой социальный процесс, отражающий общественную структуру, выполняющий в ней связующую функцию. Проблема коммуникации получила наиболее развернутую разработку в рамках науковедения, где количественно и качественно исследованы такие формы коммуникации, как публикация, дискуссия, интеллектуальное влияние и т. п. Научая коммуникация представляет собой функциональную подсистему в рамках системы движения научной информации ( общение членов одного коллектива или “невидимых колледжей” для получения нового знания, соавторства передача добытой информации другим специалистам, популяризация, практическое использование знаний путем их сообщения в прикладную сферу).

Коммуникация - одна из основных тем в экзистенциализме и персонализме, мистифицирующих ее реальное содержание. Представители этих концепций рассматривают коммуникацию как процесс, посредством которого “Я” становится самим собой, обнаруживая себя в другом (Ясперс); толкуют как глубинное несчастье самобытия (Сартр); усматривают в ней основное отличие человека от остального мира (Мунье); признают неустранимым трагизм коммуникации между людьми.

Проблема коммуникации в психологии и социальной психологии рассматривается в контексте процесса общения.

Эмпирические исследования коммуникации осуществляются в рамках социологии массовой коммуникации, изучающей каналы (печать, радио, телевидение, кино, звукозапись, видеозапись, систему Интернет и др.) и аудиторию массовой коммуникации

Массовая коммуникация - это систематическое распространение сообщений среди численно больших, рассредоточенных аудиторий с целью утверждения духовных ценностей и оказания идеологического, политического, экономического или организационного воздействия на оценки, мнения и поведение людей.

Различают социальную коммуникацию, при которой передаются смыслы..

Сторонники теории коммуникации считают, что в мире происходит коммуникационная революция.

Результатом сочетания электронной и социальной коммуникации является кибермир.

 Исследователи кибермира отмечают, что Интернет стал фактором повседневной жизни [2]. По данным разных международных исследований число пользователей в мире достигло от 380. до 470 млн. В Украине Интернетом пользуется порядка 5% населения [3]. Но это люди либо продвинутая молодежь, которой принадлежит будущее, либо лица, формирующие общественное мнение, занимающие ключевые места в информационном обороте. Поэтому влияние Интернета значительно больше его количественного выражения. Повседневности феномену Интрнета добавляет постоянные разговоры о нем в средствах массой информации, частые сюжеты в популярных телепередачах, от серьезных до развлекательных шою типа «Зеркало».

По словам одного из адептов сетевого сообщества Василя Уразметова: «Главное достижение сетевого сообщества на этом этапе развития есть переход Интернет из технической области в область социальную, экономическую и даже политическую. Цель Сети сегодня – создание единства свободных личностей, способного противостоять давлению общественных формаций стадного типа, построенных на принципах принуждения и давления [3]. Можно продолжить мысль В.Уразметова и сказать, что Интернет оказывает большое влияние на психологию, нравственный мир и эстетику человека. Формируется социальный тип личности сетевого сообщество со своими специфическими нравственными, психологическими и социальными качествами.

Человек сетевого сообщества не какой то иной человек. Он в иной форме, в иных терминах ставит перед собой исконные человеческие проблемы. По словам Станислава Лема: «Интернет не открывает ворота в небо для всего земного и не ведет нас к райскому миру…. В Интернете начинается борьба хорошего с плохим и добра со злом – та же история, что и тысячи лет назад, - ничего нового» Проблемы может быть и старые. Но они приобретают столь специфический вид, что требуют нестандартных, нетрадиционных способов решения. Еще не сформировались стойкие образцы решения проблем, порожденные глобальной коммуникацией. Человек открыт для нового нормотворчества, для экспериментов в решении проблем.

Значение имеет не столько содержание коммуникаций в кибер-мире, сколько эффект их глобальности. Форма коммуникации, следуя логике Маклюэна, имеет большое значение для формирования неких существенных черт личности кибер-мира.

Сформировалась «киберпопуляция», в которой нет деления по расовой, национальной, религиозной, возрастной, половой профессиональной принадлежности. Они называют себя «граждане Сети» [4].

Ключевые проблемы человека –любовь и смерть - приобретают в кибер-мире специфическую модификацию. Различные аспекты и стороны этой модификации являются предметом данной статьи. Вначале мы рассмотрим компьютерную игру как средство для выражения основных человеческих страстей. Затем проинтерпретируем различные компоненты Интернета в терминах основных человеческих влечений.

Компьютерная игра в кибер-мире является своеобразным средством выражения страстей.

Место творчества заменяет его симулятор – компьютерная игра, имитация реальности, реальная по своим последствия для сознания.

Согласно исследованиям увлечение компьютерными играми приводит к недоразвитию лобных долей головного мозга, что снижает самоконтроль. [5].

Скепсис, высокомерное отношение к людям, находящимся вне компьютерно -информационной культуры, – это возрастная болезнь, которая присуща молодым компьютерщикам. Этот скепсис может перерасти и у (некоторых уже перерос) в презрительное отношение к существующим ценностям не-компютерного мира и является выражением столкновения двух эпох. Антропологическая разновидность такого столкновения заключается в формировании специфического типа личности компьютерной субкультуры. Эта личность – член сетевого сообщества, кибер-мира отчуждается от повседневного быта, отгораживается от него стеной отторжения. Субъективно повседневность теряет свойства подлинности, а виртуальный мир, наоборот, эту подлинность субъективно приобретает.

Любовь, привязанность обесценивается, а смерть перестает восприниматься как единственная и неотвратимая. В компьютерных играх человеку дается несколько жизней. При желании можно перегрузить игру и получить еще столько же жизней. Некоторые умельцы взламывают игру и устанавливают себе бесконечное количество жизней. Смерть воспринимается как досадная оплошность, как потеря из возобновляемого ресурса. Убить друг друга в сетевых играх означает лишь многократно повторяющиееся действие. Окончательно выиграть можно, убив противника 100 раз. При том речь не идет о ранении. Противники буквально растерзывают друг друга, куски тела в крови разлетаются в стороны, а остатки тела аннигилируют в пучке света. Но это не особенно смущает человека кибер-мира, а лишь вызывает кратковременную досаду. Смерть перестает быть экстраординарным событием, а становится частью повседневности, компьютерного быта.

К людям вырабатывается жестокое, безжалостное отношение. Черствость, нравственная глухота к окружающим не есть обыденная равнодушие прошлой эпохи. .Это новое отношение, опирающееся на восприятие окружающего как неподлинного.

Это болезнь, по сравнению с которой обычные недуги могут показаться насморком. Можно сказать, что это мертвящий недуг, убивающий человеческую душу, вместо которой воцаряется виртуальная душа, лишенная подлинности.

Опасность кибер-скептицизма и более глубоких явлений эрозии существования, заставляет более пристально обратить внимание на антропологические последствия информационного общества. Искривленные черты повседневной реальности кибер-мира составляют главные истоки беспокойства. Им будут противопоставлены идеи возникающего понимания, которые занимают особое место в данное время.

Следует поразмыслить над возможными альтернативами. Прежде всего, следует диагностировать ''здравомыслие" современной эпохи, как ложное сознание, которое присуще не только отдельному народу, а может быть, даже всему человечеству.

Нельзя противопоставить болезням современности формулы мышления, присущие прошлой эпохе. В этом смысле здравомыслие также бесполезно, как и незнание. Современность должна меряться современным же. Источником нового понимания должен стать также кибер-информационной мир. Творение новых сущностей нравственного сознания в новой форме и в новой ипостаси является задачей конструктивного ответа на вызов современности. Следует научить подлинность быть виртуальной.

Универсальным способом возвращения кибер-миру реальности является любовь. Любовь – это и явление и процесс. Она обладает уникальным свойством быть одновременно обыденной и праздничной, виртуальной и реальной, подлинной и суррогатной. При том во всех своих ипостасях она не теряет важнейшего своего свойства – быть человечной. Любовь возвращает кибер-миру подлинность. Но только в рамках действия своих сил и в меру доверия ей сердца.

Кибер-мир формирует свою цивилизацию, свою эпоху. Для внешнего мира, расположенного за границами кибер-мира он воспринимается в качестве коллективного невроза, нуждающегося в лечении. Человек находится в заточении кибер-мира. Будет ли подобное заточение иметь смысл? И как оно может быть подтверждено? Как можно доказать его истинность? Не отказываясь сделать попытку поставить диагноз болезни, следует понять, что сама постановка подобных вопросов достаточна, что бы привести в действие процесс диагностирования. Эти вопросы возникают в стремлении стать на позицию понимания. Понимание может быть чувственным и интуитивным. А может быть рациональным и осознанным. Эти варианты проявляют себя в нашем стремлении оценить кибер-невроз как болезнь или как ценную саму по себе сущность.

Коллективный невроз проявляет себя в сетевом сообществе. Общение не может быть вне восприятия друг друга адекватно. То, что для других является невротическим сдвигом, для сетевого сообщества является нормальным, социализованным проявлением обыденной реакции.

И, в конечном счете, можно предполагать предрасположенность к тому, чтобы установить тождество человека с человеческим. Именно любовь устанавливает такое тождество. Вряд ли в этом стоит сомневаться. Без такого противовеса можно поставить под вопрос будущее человечества. Во всяком случае, без особых терзаний можно утверждать, что роковой вопрос человеческого рода, состоит в том, удастся ли развитию культуры и в какой мере, обуздать позывы к агрессии и самоуничтожению кибер-сообщества. Если не вырабатывать нравственные противоядия, то разросшееся кибер-собщество достигнет критической массы, достаточной для существенного влияния на все население. угрожающие сосуществованию людей.

В этом отношения, быть может, как раз современная эпоха заслуживает особого интереса. В настоящее время страсть к технизации коммуникаций так далеко зашла своем господстве над природными и естественными способами общения, что с ее помощью могут быть уничтожены изначальные условия существования общества. Согласно одной из современных концепций общество состоит не из людей, а из актов коммуникации. Технические средства коммуникации лишают общество живого источника. Само общество превращается в технического монстра, порожденного безжизненными в своей основе кибер-коммуникациями. Люди – члены сетевого сообщества - это знают, и отсюда значительная доля их теперешнего беспокойства, их несчастия, их тревожное настроение. В определенном отношении все только начинается. Кибер-общество невелико. Но оно зародыш грядущего. Уже на существующем сетевом сообществе можно моделировать свойства будущего общества. Поэтому пусть не выглядят преувеличением некоторые положения высказанные на этих страницах. Дело философа видеть в возможном действительное. И в тенденции видеть развернутую целостность будущего.

Возвращаясь к анализу последствий радикальной технизации общения, следует надеяться, что другая "небесная сила" любовь сделает усилие, чтобы отстоять себя в борьбе с технической нежитью.

Поистине в настоящее время находит новое воплощение вечный вопрос о противоборстве любви и смерти. Чистая энергия Бытия питается любовью. Телесные ее составляющие: прикасание, лобзание и взгляд в глаза не могут быть сопровождать кибер-коммуникацию. Поэтому последняя подвержена искушению присоединиться к силами смерти.

Воодушевленные силами любви противятся эпидемии кибер-общения и тем самым отвоевывают будущее для жизни.

Феномен кибер-мира – это вызов современности всему традиционному укладу коммуникативной сферы. Радикальность новизны этого явления влияет на изменение закономерностей развития человека. Поэтому весьма значим антропологический фактор во взаимодействии кибер-мира и повседневности, конструируемой традиционными способами коммуникации. Исторические условия способствуют активизации кибер-мира. Чувственная эпоха предполагает стремление человека к постоянной новизне, смене впечатлений. Калейдоскоп картинок в компьютерных играх, экспрессия компьютерных событий в полной мере соответствует потребностям жадной до впечатлений души, захваченной кибер-миром. Парадокс в том, что мертвая по своей природе кибер-система существует и проявляет себя в формах, имитирующих жизненную активность и динамизм. Таким образом, то, что кажется жизнью ею не является. Но такая имитация позволяет обмануть неискушенные чувственным опытом инфантильные души кибер-субъектов.

Черта информационного общества – потребительское отношение к знанию как к чему-то извечно существующему, что возможно только найти (войти в контакт с носителем). Отсюда формируется миф об открытости информации, создающую ложную самооценку [6]. На самом деле субъекты кибер-мира инфантильны и подвержены примитивным и причудливым фобиям.

Синтезированные электроникой человекоподобные восклицания и крики в кибер-мире не вызваны страхом. Напротив, этими воплями страх удерживается на расстоянии, нейтрализуется пониманием искусственного происхождения источника страха. Смерь не страшна не только потому что умереть в кибер-мире можно бесконечное количество раз, а и потому, что причина виртуальной смерти не вызывает подлинного страха, а вызывает сладкое замирание азарта. Подлинное травестирование смерти возникает тогда, когда смерть становится источником наслаждения. Подмена чувств создает искусственный, неестественный строй эмоциональной жизни.

Скрытое присутствие подлинной жизни обнаруживает себя в поломке техники, сбое в работе компьютера, зависании и «глюках». Подлинность ассоциируется с негативными эмоциями досады и негодования. Когда техника хорошо работает, то не замечается ее существование. И только поломка указывает на технический источник переживаемых эмоций. Но и здесь возможна подмена. Поломка может быть отождествлена с болезнью, с временным недомоганием. Машина приобретает антропоморфные черты не своим внешним видом, а трактовкой ее поведения. К машине могут относиться как к живому существу. Уговаривать ее не ломаться, упрашивать работать безотказно, т.е. относиться как к своему товарищу, помощнику, другу.

Погружение в кибер-мир изолирует от реальных условий существования человека. Возникает неадекватная оценка настоящей опасности. Когда нет опыта встречи с неотвратимым и безвозвратным, человек может легкомысленно полагать, что любую опасную ситуацию можно вернуть вспять и создать более благоприятные условия для преодоления этой опасности. Власть менталитета, сформированного в искусственной среде кибер-мира, толкает человека на поступки малосогласующиеся со здравым смыслом и естественным чувством самосохранения.

Самые ужасающие сюжеты компьютерных игр воспринимаются как самые интересные и привлекательные. Происходит эстетизация безобразного и ужасного. Сдвигаются критерии эстетических оценок, прекрасное обесценивается. Привычные представления о красивом воспринимаются как «детские», не значимые для «взрослого» подростка и тем более для людей более старшего возраста. Если подросток попытается проявить интерес к не уродливому монстру или уничтожающему все вокруг боевику, то он столкнется с «девичьими» или детскими сюжетами. Мускулинность ассоциируется с острыми ощущениями, безжалостностью и равнодушием к морю крови и грудах растерзанных тел.

Используя герменевтическую стратегию, можно реконструировать духовное содержание «кибер-мира». Но мы не найдем там источника для восхищения. Скорее обретем еще один повод для беспокойства за судьбы душ человеческих.

Кибер-мир выступает как очаг, на котором подогреваются неокрепшие души подростков. Большинство из них приходит в тот мир в старшем подростковом возрасте, когда собственная воля еще не сформировалась. Понимание последствий от столкновения с кибер-миром стимулирует ответственность.

Одиночество, разделяемое с компьютером, оборачивается возникновением новой жизни в ином теле – «информационном». В литературе посвященной сетевым сообществам некоторые авторы разрабатывают понятие «цифрового тела» человека. Наряду с физически телом и социальным (личностью) [7].

Компьютерный человек знает, что все это одинаково доступно всем. Все люди равны перед возможностью обладать информационным телом. Только от самого индивида зависит, воспользуется ли он шансом открыть для себя новую жизнь в новом типе общества. Телесная природа информации присуща не только индивиду, но и социуму. Специалисты по сетевому сообществу отмечают, что «Социальное тело информационного общества предполагает планетарный масштаб, глобализацию как необходимую предпосылку, непосредственную перцептивную открытость пространственно -временного континуума». [7]. Информационная открытость порождает различные способы взаимосвязи, взаимодействия между людьми.

Одной из важных форм общения в Интернете является форум, т.е. объединение пользователей Интернет для обсуждения между собой определенного круга проблем. Форум – это конференция в Интернете.

Рассмотрим форум как своеобразный социальный институт кибер-мира.

Новый путь, прежде всего, требует создания новых норм и ценностей, создания новой культуры.

Нормотворчество как открытие новых земель первопроходцем таит в себе много неожиданных трудностей и опасностей.

Важно, что у первого есть прерогатива – установление порядка для будущих последователей. Можно давать имена новым отношениям, стоить новый мир, создавать общество.

Раз общество – это система коммуникаций, то новый вид коммуникаций создает новый тип общества, с новыми институтами.

Трансформация институтов означает, что старый институт меняет форму в соответствии с новыми условиями. Но может создаваться и новые институты, как результат возникновения новых форм человеческих отношений, появления новых типов коммуникации.

В информационном обществе таким новым типом является Интернет. Причем, если люди общаются через Интернет, у них вовсе не возникает особого желания общаться лично, т.е. использовать традиционные типы коммуникаций и отношений. Многие даже не хотят знать возраст, пол, внешний вид, местожительство. По крайней мере «видеть в реале» партнеров по коммуникации – это не важно. Таким образом, идентификация личности происходит по иным критериям. Критериями являются стиль кибер-коммуникации, пароль, сетевое имя и т.п. Суррогат общения становится типичной и обычной чертой Интернета.

Важными показателями статуса личности в кибер-мире являются рейтинг личного сайта, количество посещений на домашнюю страницу или именной сайт. Притом не важно, по какому поводу происходит посещение. Важен сам факт посещения.

Одним из институтов сетевого общества является форум. Форум как социальный институт создает и задает структуру Интернета. Форум локализует Интернет-сообщество, определяет рамки и содержание общения, круг общающихся, характер тем общения. Несомненно, что форум обладает своими нормами и ценностями. Имеет значение не только явные признаки форума: тематика, дизайн, формат общения, но и стиль общения, сложившаяся этика взаимоотношений участников форума. Форум предстает как коллективный собеседник и советчик. Можно спросить у форума и форум даст ответ. При том каждый раз это могут быть разные люди, но они идентифицируются как форум. Абстрактный, с размытыми границами Интернет приобретает вполне локализованные очертания, соизмеримые с возможностям человеческого общения. И хотя в форме могут быть тысячи участников, в каждый конкретный момент в диалоге участвует ограниченный круг людей, вполне узнаваемых и понятных в общении. Конфигурация общения в форуме не стабильная. Но изменяющийся состав имеет общие черты и воспринимается каждый раз идентично, как постоянный состав.

Форум имеет своего лидера, который, как и присуще лидеру малой группы, авторитетный, обладает ключевой информацией, инициирует деятельность форума, задает и контролирует соблюдение норм, является третейским судьей в конфликтах между участниками форума. Он награждает и наказывает, называет пароли. Пароль выступает как санкция на общение. Как во всяком стабильном сообществе со стойкой структурой норм и ценностей новички должны пройти процедуру инициации. Только после того как они выполнят ряд условий, продемонстрируют необходимые качества, они станут полноправными участниками форума, признанным, своим, а не просто случайно зашедшим на форум из-за любопытства. Новичок старается, чтобы его заметили, признали своим.

Именно постоянные члены форума обмениваются баннерами. Баннер тоже обладает признаками своеобразного института информационного сообщества. Это не просто банальная рекламная заставка, рекламный значок. Баннерская сеть также подчиняется определенным правилам, нормам поведения. Баннеры обладают статусами, ценностями, ролями участников, выполняют ряд коммуникативных и информативных функций, образуют стойкую систему отношений, признанную сетевым сообществом. Иными словами баннеры обладают всеми признаками, атрибутами социального института.

Роль веб-дизайнера состоит не только в том, чтобы сконструировать веб- страничку, но и обеспечить статус ее в Интернете. Дело не только в красоте страницы, а в ее информационных возможностях. Эстетика здесь имеет служебную, инструментальную роль. Главное - это обеспечить достойное место станицы в сетевом сообществе. Важную роль здесь принадлежит баннеру. Он указывает путь в информационном путешествии, зазывает в информационные гости. Призывает попробовать информационное лакомство.

Не всегда это лакомство по вкусу гостю, а иногда вообще как такового лакомства нет и гость остается обманутым в своих ожиданиях. Специалисты по баннерной сети отмечают : «Пользователь Интернета не всегда приходит с какими-то сформированными запросами, это часть его общей познавательной активности, и он приходит в сеть и видит ссылку, которая выражена довольно неопределенно, но довольно привлекательно с эстетической, например, или другой точки зрения. И пользователь оказывается обманутым. Такая ссылка может его завести куда угодно, она ничего не говорит о том таргете, о цели, куда ведет тот или иной баннер.» [8].

Но роль баннера не всегда банально рекламная. Баннер, как посланник, агент веб-страницы зовет: познай меня в моей информационной ипостаси. Посещение веб-страницы – это как свидетельство ее существования, условие ее бытия. Чем больше посетителей сайта, тем выше его жизненная энергия, тем сильнее информационная ипостась человека. Мое информационное «Я» в сетевом сообществе значимее телесного «я». Имя сайта – способ идентификации, вид идентичности наряду с полом, возрастом, национальностью. Мой сайт посещают, – значит, я живу. Если никто не вошел в мой сайт, значит я мертв. Я – никто, если не функционирует мое информационное «я». Войти в сайт – мускулинная функция. Сайт, т.е. место – «оно», лоно – «оно». Информация не зря женского рода. Ты входишь в мое информационное лоно, ты «имеешь меня». Сайт – это информационное тело человека.

Баннеры и сайты – это силы Эроса в Интернете.

Силой Танатоса выступает вирус. Это не просто болезнь, вызывающая расстройство и разлад кибер-коммункаций. Это порожденная извращенным сознанием компьютерная разновидность дьявола. У вируса нет явного понятного рассудком рационального мотива, пусть хотя бы негативного, протестного. Создатель вируса руководствуется эстетической идеей зла, т.е. не приносящему его создателю ни пользы ни дивидендов. Мотив у создателей вируса – иррациональный – уничтожить кибер-мир или хотя бы нанести ему ощутимый вред. Для чего и почему? А просто так, а почему бы и нет. Вирус – это вызов человеческого искусственному миру? Или способ материализации античеловеческого в его стремлении уничтожить созидание и культуру. Это похоже на то, как мальчишка –хулиган просто так, без причины разрушает замок из песка, построенный детьми. Правда мотив все таки есть – это зависть перед удачей созидающего разума. Вирус, как и зависть, несет с собой злобу, ненависть и несчастье. Наличие вирусной опасности стимулирует нормотворчество в кибер-мире. Люди принимают новые законы, нормы и порядки пред лицом опасности, угрожающей жизни. Приходиться соглашаться, что людям присущи дурные наклонности. С учетом этого фактора и создаются нормы поведения в кибер-мире, формируется институт компьютерной безопасности.

Основным средством борьбы с силами Танатоса является знание. В кибре-мире как нигде в полной мере раскрывается тезис: знание – сила. Вирус побеждается знанием. Чей потенциал знания - создателей вирусов или антивирусов - будет весомей полностью зависит от общего соотношения сил Жизни и Смерти, Добра и Зла, Бога и Дьявола.

Подлинность страстей человеческих возвращает виртуальному миру его жизненный смысл и предназначение.

Важной проблемой является соотношение и взаимодействие кибер-мира и мира, так сказать, традиционного. Как относится кибер-мир к своей не-кибер-среде, к повседневности, нее связанной с компютерно -информационной культурой. Нечего и говорить, что так-сказать-традиционная культура по своим масштабам несоизмеримо больше, да и влияние ее также является подавляющим. Но все же проблема есть. Рассмотрим некоторые ее составляющие.

Возможности Интернета позволяют создавать сообщества независимые от государственных институтов. В «Билле он зависимости киберпространства» говорится «У нас свои законы и мы обойдемся без правительств. Не суйтесь в нашу жизнь.» [9].

Стремление к независимости от внешнего мира вызывает у некоторых людей психическое отклонение «синдром зависимости от Интернет», главными чертами которого является самоизоляция от внешнего мира и сосредоточение всего внимания и времени на Интернете Исследователи сетевого сообщества отмечают, что виртуальный мир Интернета пытается жить по своим законам, хотя сферы его деятельности достаточно точно копируют реальный мир. Итак очевидно две взаимосвязанные черты определяют взаимосвязь Интернета и внешнего мира, это стремление обособиться и одновременного копирование внешнего мира. [10].

Можно выделить амбивалентный характер отношения кибер-мира к своей среде, определяемой как традиционная культура. С одной стороны, кибер-мир разрушает традиционную культуру, пересоздает ее или , как иногда высказываются, выступает за «деконструкцию», того что пока властвует в культуре. Традиционная культура во многом не устраивает адептов кибер-мира. В традиционном мире властвует консервативный, инертный источник информации, слишком медленный слишком локальный, слишком неудобный, чтобы удовлетворять динамичные потребности субъектов кибер-мира. Традиционный мир воспринимается как тоталитарный, в информационном смысле, лишенный свободного выбора, во всяком случае со степенями свободы значительно уступающему кибер-миру. К хорошему быстро привыкаешь. В традиционной организации обмена информацией человек кибер-мира видит отживший порядок, нуждающихся в радикальной деконструкции.

С другой стороны, кибер-мир во многом обслуживает свою среду. Мораль и коренные ценности кибер-мир черпает из традиционной культуры. От туда она черпает импульсы энергии и жизненные мотивы, а также средства существования. Нет, от традиционный культуры кибер-мир полностью отказаться не хочет и не может. Более того, именно в традиционной культуре кибер-мир может найти спасение от губительной технологизации, машинизации т.е. сохранить человеческое. Таким образом, кибермир выступает против пассивного следования традиционной культуре, но и не отвергает внутренней ее позитивной ценности.

Таков же амбивалентный характер отношения традиционного мира к кибре-клуьре. Рассматривая как свое порождение, как дитя новых времен, традиционная культура снисходительно и терпеливо относится к кибре-культре, готовая прощать ее снобизм, верхоглядство и моральный инфантилизм. Но, с другой стороны, вполне справедливо традиционная культура видит в кибремире своего антипода, своего могильщика и готова в меру своих возможностей парализовать слишком амбициозные намерения кибремира властвовать над умами и душами молодежи.

Большой соблазн духовных лидеров киберкульуры отвергнуть покорность пред господствующей культурой, обвиняя в малодушии и бегстве тех своих адептов, что не порвали своих связей с традиционной культурой.

В этой связи любопытно проанализировать некоторые коллизии фильма Матрица. Этот культовый фильм многими справедливо считается лучшим выразителем новой культуры, постмодерной, культуры новой эпохи, ньюейдж. Нам видится, вопреки заверениям некоторых героев фильма, что Морфей и его друзья – это как раз представители ккибре-мира. Они высокомерно поставили себя над традиционным миром, полагая что тот погряз в тисках зависимостей и иллюзий. В их глазах только кибер-мир истинный и подлинный. Непреклонная вера в этот тезис наиболее верных членов кибермира находится в контрасте с сомнениями и колебаниями других жителей кибермира. Задача Морфея отмести эти сомнения и убедить всех в полной своей правоте.

Между традиционным миром и кибермиром в восприятии Морфея находится пропасть, непреодолимая граница. Ной же в первых кадрах фильма предстает как житель одновременно двух миров. Далее идет битва за его душу, которая заканчивает победой Морфея, так как сам Ной занял его места главного адепта кибермира.

В реальности же подавляющее большинство субъектов кибермира, также как и ранний Ной одновременно находятся в двух мирах. И только абстрактная, чистая и радикальная теория разделяет эти миры. Но за такой абстракцией и логическим тоталитаризмом стоят реальные процессы, путь и намеченные как тенденция. Теория не совсем пуста, а отмечает, что есть у кого-то сильнее, у кого то слабее, но реальная душевная коллизия.

Эти два мира на самом деле могут взаимно обогатить друг друга. Традиционный мир моралью и внутренней мудростью, а кибермир информационной свободой и глобальной коммуникацией, связывающей человечество. И этот процесс взаимного обогащения происходит в душах конкретных людей благодаря индивидуальной духовной работе и душевному напряжению, т.е. тому, что обычно называют творчеством.

Хайдеггер где то говорит, правда в другой связи, о появлении «новой духовной энергии». Но этот термин очень хорошо подходит для определения одного из важных качеств кибермира. Ведь на самом деле оба мира – это разные проявления человеческого. И кибер мир фактически обновляет, то, что в тенденции исподволь находилось в прежней культуре, высвобождая новый энергетический пласт духовного мира человека.

Никакой кибер или еще какой то новый мир не заменяет Господа Бога и не создает радикально новое, что никогда не было или не могло быть. Кибермир открывает путь тому, что ранее подавлялось или находилось в столь слабом проявлении, что не могло заметно влиять на культуру. Важно, что благодаря открывшимся возможностям компьютерно - информационной культуры человек заряжается новой духовной энергией для освоения новых пространств мира и духа.

В этой связи хотелось бы заметить, что цель данной работы заключается в стимулировании понимания того, что мы называем «информационным телом», которое обладает новой духовной энергией, но которое остается однако именно телом человека, наряду с телесным и другими телами, соединяющими в себе прадавнюю (архетипную) и недавнюю традицию с новым, новейшим и грядущим миром.

Сколько бы ни был радикально новым кибермир, он не остается лишенным традиции, древней универсальной мудрости, которая архетипическим и мифопоэтическим языком говорит о глубоком онтологическом понимании Бытия.

Информационное тело, как субъектность кибермира, подвержено процессу развития, взрослению и старению. Зрелое, умудренное и серьезное информационное существо содержит в глубине своей юное и наполненное динамикой будущего, скрытое свое первородство. Это то, что заставляет развиваться и совершенствоваться информационному существу, не давая ему остановиться, остепениться и превратиться в слишком серьезного и надутого сноба. Информационное существо одновременно и важно и юно. Становление его - это самореализация внутреннего пространства, которое наполнено гармонией целостного. Можно сказать, что результатом такой самореализации должно стать формирование информационной личности.

Речь не идет о человеке как субстрате и носителе личности. Информационная личность складывается как результат индивидуализированных коммуникаций, как фрагмент сетевого сообщества, как элементарный компонент этого сообщества.

Можно сказать о существовании программы относительно того, что Хайдеггер в «Бытии и Времени» назвал «аутентичная возможность для бытия». Поскольку личность – это духовная, социальная составляющая человека. То при определенных условиях эта составляющая может существовать автономно без своего субстрата и материального носителя. Вернее таким носителем является сущность по своей природе идентичная личности. Носителем информационной личности является информационное тело.

Это тело лишено пола и иных признаков материальной телесности. Известно, что для Бога нет пола, дух бесполый. Идеальная природа информационного тела делает его общим с природой духа. Но это не означает, что информационное тело – это дух. Информационное тело это безразличный к содержанию информационный носитель символических значений. Тело – это только возможность становления личности, которая реализуется через осознание значений и их аутентичное восприятие. Указанные процессы являются результатом свершившихся коммуникаций в сетевом сообществе.

Локализованный сгусток или коммуникационный пучок остается информационным телом, пока результаты продолжающихся коммуникаций в форуме или ином социальном институте кибермира достигнут зрелости саморефлексии или духовной самореализации. Возможна ситуация, когда информационное тело поддерживается усилиями и энергией коммуникаций некоторого сообщества. Это, так сказать, коллективное тело или тело коллектива. Но коллектива не как совокупности материальных тел отдельных людей, а коммуникационного коллектива, остаточных результатов процесса коммуникаций.

В отношении информационных сущностей правомерен древний метафизический вопрос бытия. Причем, мы должны понимать, что само это вопрошение не безразлично для нашего здравомыслия. Мы должны контролировать процесс анализа информационных сущностей с тем, чтобы не впасть в мистику или в бессмысленное теоретизирование. Наша задача зафиксировать понимание новых или лучше сказать иных сущностей, появившихся в результате процессов коммуникации, которые ранее не проявляли себя столь активно и столь массово и не имели возможности осуществляться в форме, которая реализуется в кибермире.

Важным является вопрос о подлинности виртуальных сущностей. Это вопрос не о том, есть ли на самом деле информационное тело, а о том, в какой мере данная виртуальная сущность достигла статуса быть телом. Ответ на этот вопрос находится не в пространстве теоретизирования, а в возможности достигнуть необходимой плотности коммуникаций, сосредоточенных на поддержании целостности и определенной конфигурации виртуальных контактов.

Информационное тело в некотором смысле может быть метафорой не только антропоморфной сущности образов кибер-мира, оно может рассматриваться как метафора информационной природы современной культуры. Причудливое сочетание духовного и телесного, проявляющееся в самом сердце информационного общества - в виртуальном мире кибер-культуры одновременно указывает на кризис виртуальной природы и на кризисность природы виртуального мира. Этого кризиса можно избежать возвращая телесности ее исконную плоть и плотность, а информации возвращая ее действительное место быть служанкой свершений человека.

**Список литературы**

Щербина В.Н. Сетевые сообщества в ракурсе социологического анализа. – Запорожье: Просвіта, БГПИ, 2001. – с.4.

Лещенко Л.О. Використання комп’ютерних технологій в соціологічній освіті. //Проблеми розвитку соціологічної теорії. – К., Інститут соціології НАН України. - 2002. – с.348.