

СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ЗМІСТ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Центр досліджень науково-технічного потенціалу та історії науки ім. Г.М. Доброва НАН України

Аналізується революційний культурогенний вплив інформаційних, когнітивних, нано- і біотехнологій на перетворення соціального і культурного середовища сучасного суспільства і місця в ньому людини.

Вступ

Сучасний етап розвитку країн-лідерів економічного поступу позначений стрімким прогресом високих технологій (так звані Hi-Tech). Це перш за все інформаційні, когнітивні, нано-, біотехнології, які швидко і поступово змінюють сучасний глобалізований світ. Фундаментальна відмінність високих технологій від інших видів технологій, що використовуються для виробництва речей або надання послуг, полягає в тому, що вони є культурогенними, тобто здатними трансформувати культуру, змінювати її основні параметри, породжувати нові культурні артефакти. Високі технології перетворюються в даний час на один з найбільш могутніх чинників, що постійно змінюють, перебудовують соціальне і культурне середовище суспільства. Трансформуючи соціокультурне середовище, вони змінюють ціннісні орієнтири сучасної людини. Цим питанням присвячений значний масив філософської літератури, як зарубіжної, так і російської та української. Деякі з цих праць наведені у списку літератури. У зв'язку з цим заслуговує на особливу увагу дослідження соціокультурного значення високих технологій.

Постановка завдання

В статті ставиться завдання окреслити масштаб, особливості і механізми соціокультурного впливу високих технологій у зв'язку з їх революційним поступом в сучасному науково-технологічному просторі.

Основна частина

Бурхливий розвиток високих технологій був обумовлений такими особливостями європейської культури, як орієнтація на розумні принципи організації життя, наукову раціональність, ліберальні цінності. Проте характерною особливістю новітніх технологій, на яку звертають увагу дослідники, є те, що вони руйнують або викликають руйнування соціокультурних підстав, з яких вони безпосередньо виникли [1, с. 5]. Наслідком розвитку високих технологій є зміна не лише зовнішніх культурних моделей, але також діяльнісних, ціннісних, соціалізуючих. В результаті, у міру їх розгортання, навколо них складається абсолютно іншого роду соціальне і культурне середовище.

Найважливішим соціокультурним наслідком застосування високих технологій є виникнення віртуальної реальності. Термін «віртуальна реальність» вперше з'являється у сфері комп'ютерних технологій в кінці 70-х років ХХ ст. Спочатку програми, здатні імітувати інформаційну взаємодію людини з реальним світом, отримали назву «штучна реальність», потім «кіберпростір».

Згодом рекламні акції, прагнучи наділити нові технології містикою, інтригою, закріпили за ними термін «віртуальна реальність», який інтерпретувався як «уявні», «вигадані», «можливі світи». Саме у такому розумінні суб'єктивного, вигаданого світу ідея віртуальності вже в кінці ХХ ст. повернулася в соціально-гуманітарні науки. Проте виділені дослідниками родові ознаки віртуальної реальності: породженість, актуальність, автономність, інтерактивність, анонімність, безособовість, перетворюваність, імерсивність, спонтанність навряд чи можуть вважатися за сутнісні для віртуальної реальності, оскільки вони виявляються і в інших видах реальності. Наприклад, ідеальна реальність має всі перераховані властивості.

У сучасній філософії віртуальна реальність розглядається як концептуалізація революційного рівня розвитку техніки і технологій, що дозволяють відкривати і створювати нові виміри культури та суспільства, а також одночасно породжувати нові гострі проблеми, що вимагають критичного осмислення. Це також розвиток ідеї множинності світів (можливих світів), початкової невизначеності і відносності «реального» світу [2, с. 122-123].

Під віртуальною реальністю розуміється також штучно створене комп'ютерними засобами середовище, в яке можна проникати, змінюючи його зсередини, спостерігаючи трансформації і переживаючи при цьому реальні відчуття. Істотною особливістю віртуальної реальності є участь в ній людини. На відміну від комп'ютерної реальності, яка може існувати, наприклад, у формі знання, віртуальна реальність, як слушно відзначає В.М. Розін, – це реальність плотська, життєва, середовищна, реальність і події «тут і зараз». Причому, події у віртуальній реальності розгортаються тільки усередині свідомості користувача, їх немає для інших людей або у фізичному сенсі [3].

Під впливом віртуальної реальності формується особлива віртуальна культура. Специфіка віртуальної культури полягає в інтерактивності, що дозволяє замінити уявну інтерпретацію реальною дією, яка матеріально трансформує об'єкт. Перетворення глядача, читача і спостерігача на співтворця, що впливає на становлення твору і випробовує при цьому ефект зворотного зв'язку, формує новий тип естетичної свідомості. Модифікація естетичного споглядання, емоцій, відчуттів, сприйняття пов'язана з шоком проникності естетичного об'єкту, який втратив межі, цілісність, стабільність і що відкрився дії безлічі інтерартистів-любителів. Судження про витвір як відкриту систему втрачають свій фігуральний сенс. Множинність герменевтики інтерпретацій змінилася

мультивзаємодією, діалог – не лише вербальним і візуальним, але й плотським, поведінковим полілогом користувача з комп'ютерною картинкою. Ролі художника й публіки змішуються, мережеві способи передачі інформації зміщують традиційні просторово-часові орієнтири.

М. Кастельс називає сучасну культуру «культурою реальної віртуальності», розуміючи під реальною віртуальністю систему, в якій сама реальність (тобто матеріальне / символічне існування людей) повністю охоплена, повністю занурена у віртуальні образи, у вигаданий світ, світ, у якому зовнішні відображення знаходяться не просто на екрані, через який передається досвід, але самі стають досвідом [4, с. 351-352]. Нова система комунікацій, заснована на цифровій, мережевій інтеграції безлічі видів комунікації, охоплює собою багато проявів культури і суспільства. Включення більшості культурних явищ в інтегровану комунікаційну систему, засновану на цифровому електронному виробництві, розподілі й обміні сигналів, спричиняє собою важливі наслідки для суспільних процесів. З одного боку, відбувається значне послаблення символічної влади традиційних відправників повідомлень, зовнішніх по відношенню до системи, влади, яка управляє за допомогою чинників, трансльованих історично закодованими соціальними звичками, – релігія, мораль, авторитет, традиційні цінності, політична ідеологія. «Вони не те щоб зникають, але слабшають, якщо не кодують себе знов у новій системі, де їхня влада примножується електронною матеріалізацією духовно передаваних звичок: електронні проповіді та інтерактивні фундаменталістські мережі є ефективніша, «уїдливіша» форма індоктринації в наших суспільствах, ніж дія віддаленого харизматичного авторитету при особистих контактах. Однак, припустивши земне співіснування трансцендентальних проповідей, порнографії за замовленням, «мільних опер» і чат-ліній, вищі духовні влади ще завойовують душі, але втрачають свій загальнолюдський статус. За цим іде кінцевий етап секуляризації суспільства, навіть якщо він іноді набуває парадоксальної форми видимого вживання релігії під будь-якими віросповідними й торговими марками» [там само, с. 353].

З іншого боку, нова комунікаційна система призводить до корінної трансформації уявлень про простір і час як фундаментальних вимірів людського життя. «Місцевості позбавляються свого культурного, історичного, географічного значення і реінтегруються у функціональні мережі або в образні колажі, викликаючи до життя простір потоків, що замінює простір місць. Час стирається у новій комунікаційній системі: минуле, сьогодення і майбутнє можна програмувати так, щоб вони взаємодіяли один з одним в одному й тому ж повідомленні. Матеріальний фундамент нової культури є простір потоків і позачасовий час. Ця культура перекидає і включає різноманітність систем відображення, що передавалися в історії; це культура реальної віртуальності, де вигаданий світ є вигадкою в процесі свого створення» [там само].

Як бачимо, М. Кастельс звертає особливу увагу на такі параметри сучасної культури, що формуються під впливом високих технологій, як зміну уявлень про простір і час. Найважливішим наслідком розвитку високих технологій є *стискування, ущільнення простору*. У сучасному світі відстань вже не має колишнього значення. Як відзначає З. Бауман, «відстань» – це не об'єктивна безособова фізична «даність», а соціальний продукт; її протяжність залежить від швидкості, з якою ми її долаємо (а в монетарній економіці – ще й від того, наскільки дорого обходиться така швидкість). Всі інші соціально обумовлені чинники визначення, розділення і підтримки колективних ідентичностей – на зразок державних кордонів або культурних бар'єрів – в ретроспективі уявляються лише другорядними наслідками цієї швидкості [5, с. 127]. Завдяки розвитку високих технологій люди дістали можливість передавати інформацію за допомогою електронної пошти, у зв'язку з чим простір і просторові покажчики втрачають колишнє значення [там само, с. 26-27]. В сучасному світі *організація простору залежить від параметрів техніки, швидкості її роботи і вартості її використання*.

З виникненням у 80-і рр. ХХ ст. глобальної інформаційної системи Інтернет виник *віртуальний, кібернетичний простір*. Кіберпростір має структуру мережі, що виявляє ознаки нелінійності, ацентричності, самореферентності, мультиагентності, поліконтекстуальності, синергійності та глобальності [6, с. 434]. Саме у цьому просторі розгортається тепер діяльність значного числа людей. Кіберпростір не існує ніде у фізичному світі, крім того чисто світоглядного вимірювання, в якому вступають у зв'язок між собою всі ті, хто використовує для цього цифрові технології спілкування.

Кіберпростір сьогодні виявляється простором експериментів практично у всіх сферах людської життєдіяльності, рухомою межею між областю вже освоєного людиною і тим невідомим, зіткнення з яким призводить до радикальної переорієнтації сталих стереотипів, цінностей і норм. Найбільш значущою подією тут є втрата свого чільного положення стрижневим елементом і основним носієм традиційного комунікаційного процесу – друкарським словом, що відіграло ключову роль у справі становлення й розвитку «галактики Гутенберга» (М. Маклюен) або «проекту модерна» (Ю. Хабермас), соціокультурної парадигми, що протягом сторіч визначала зовнішність і основні параметри розвитку європейської цивілізації. Прийдешній йому на зміну процес інтерактивної взаємодії людини з симулятивною і тому підлеглою симультанній видозміні з його боку аудіовізуальним середовищем, докорінно змінює практично всі основні структури взаємодії людини зі світом [7, с. 436].

Насамперед це відноситься до процесу конституювання самої людини. Істотних змін зазнають також процедури отримання людиною своєї ідентичності. Під ідентичністю в соціології розуміють співвідношення себе індивідом з тими групами і спільнотами, які він сприймає як «свої», по відношенню до яких він найбільшою мірою здатний

відчуті і сказати «ми» (гендер, сім'я, релігія, етнос, професія і тому подібне) [8, т. 1, с. 338].

У філософії використовується поняття «персональна ідентичність», що означає: тотожність «Я» (свідомості, розуму), усвідомлення особою єдності своєї свідомості в різний час і в різних місцях; збереження постійної або продовжуваної єдності діяльності (персони, індивідуального характеру) в ході зміни діяльності або поведінки. Це припускає: існування пам'яті; здатність ідентифікувати себе; здатність ніколи не втрачати знання відносно того, що те, що трапилось, відбулося або відбувається саме з тобою [9, с. 254].

В рамках психологічних теорій ідентичність пов'язується, перш за все, зі здатністю особи залишатися тією ж самою, зазнаючи постійних змін. Ідентичність виступає як інтегральний параметр і не зводиться до соціальних ролей, це дозволяє говорити про глибоке внутрішнє значення деяких початкових рівнів ідентичності, пов'язаних з традиційною культурою, національною культурою і, одночасно, про відкритість до отримання нових властивостей ідентичності [10, с. 14].

Під впливом високих технологій сучасна людина перестає проводити власну ідентифікацію за малою кількістю критеріїв. Виникає багатофакторна ідентифікація, у якій відсутнє чітко виражене розділення на головні й другорядні характеристики, що впливають на ідентичність [там саме, с. 185-186]. Індивід ототожнює себе з масою різних груп, між якими він не проводить відмінності, але в результаті цього зникає однозначна й повна ідентифікація з якою-небудь однією групою. В умовах кіберпростору ідентифікація є складною у зв'язку з тим, що будь-які статусні позиції в ньому безперервно змінюються на прямо протилежні і назад. Крім того, людина в умовах віртуального спілкування може на свій розсуд змінювати значимі в реальному світі характеристики, такі як расова і національна приналежність, стать, вік, соціальний статус, економічний стан і так далі.

Ситуацію, за якої індивід не формується в своїй цілісності, описав З. Бауман у своїй книзі «Індивідуалізоване суспільство». Він показав, що на Заході в його новій фазі модернізації відбувається *індивідуалізація без індивіда*. Індивід постає вже не як автономний, вільний і відповідальний, а як такий, що відщепився від цілого, яке він не в змозі контролювати, орієнтований тільки на короткострокові цілі. Нестійкий, лабільний стан соціальної ідентичності стає нормою сучасних суспільств. У сфері повсякденного життя, пише З. Бауман, «сучасні» суспільства істотно відрізняються від суспільств до середини минулого століття: нова «короткострокова» ментальність приходить на зміну «довгостроковій» [11, с. 29].

Так, молодих американців із середньою освітою протягом їхнього трудового життя чекає, щонайменше, одинадцять змін робочих місць. У західному менеджменті гаслом дня стала гнучкість, «флексибільність». У світі високих технологій принципово неможлива стабільна соціальна ідентичність. І тоді те, що ми називаємо «кризою ідентичності», виступає як нормальний стан індивідів, що примушуються об'єктивними умовами перманентних соціальних змін. В наш час настає

епоха нормалізації нестійких соціально-ідентифікаційних станів особи. Вони говорять про формування контекстуально-лабільної ідентифікації як норми самовизначення особи в соціальному просторі співтовариств нового тисячоліття [12].

Формуванню контекстуально-лабільної ідентифікації сприяє зміна параметрів простору, що відбувається на сучасному світі під впливом високих технологій. Віртуальність простору допомагає їй позбавитися будь-яких обмежень, пов'язаних з реальним будинком, дематеріалізувати простір, не піддавшись дискомфорту й тривогам бездомного існування.

Як відзначає З. Бауман, в умовах віртуалізації культури, що відбувається під впливом високих технологій, багато людей перетворюються на туристів, ставлячи мрію про тугу за домівкою, солодку і гірку одночасно, вище за домашні зручності, тому що їм так хочеться; або тому, що вважають це за найбільш розумну стратегію поведінки в житті «за обставин, що склалися», або тому, що спокусилися справжніми або уявними задоволеннями життя у пошуках нових відчуттів. Таке вимушене «поневіряння по світу» якоюсь мірою протиприродно людській натурі, воно позбавляє людину «коріння», міцних соціальних зв'язків. При стабільній ідентифікації, проте в умовах віртуалізації простору, люди вимушені ставати «туристами», щоб реалізуватися як професіонали, адже сучасний світ «скроєний за міркою туриста». Причому вимушені поневірятися по світу не тільки спроможні професіонали, але й люди з низьким рівнем освіти й доходів, які позбулися професійної зайнятості, виявилися непотрібними суспільству, і не можуть реалізувати себе. Такі люди перетворюються на «бродяг»: «Бродяги – це мандрівники, яким відмовлено у праві стати туристами. Їм не дозволено залишатися на місці (жодне конкретне місце не гарантує постійності, закінчення небажаного руху), ані шукати більш відповідного місця для життя» [11, с. 133].

Таким чином, віртуалізація простору перетворює значну частину населення на «туристів» і «бродяг»: «Туристи залишаються на місці або відправляються в подорож, коли душі завгодно. Вони покидають місце, вгледівши десь ще виблискуючі вогні невикористаних можливостей. Бродяги знають, що не затримаються в одному місці надовго, як би їм цього не хотілося, тому що, де б вони не зупинилися, їм нема чого розраховувати на привітний прийом. Туристи переїздять з місця на місце, тому що вважають доступний їм світ (а це вся земля куля) чарівно *привабливим* – бродяги відправляються в подорож, тому що доступний їм (місцевий) світ виглядає нестерпно *негостинним*. Туристи подорожують, тому що вони цього *хочуть*; бродяги – тому, що у *них немає* іншого відповідного вибору» [там само, с. 132].

Віртуалізація культури, що відбувається під впливом високих технологій, має істотну дію на зміну уявлень про час. Формується негеометричний образ часу, зокрема комп'ютерні моделі часу, що приходять на зміну традиційному уявленню про час як аналог евклідової прямої.

Все більшого поширення в сучасній науці набувають концепції комп'ютерного часу, яка виступає у вигляді моделі віртуального часу, що робить значний вплив на всі сфери людської життєдіяльності. Вельми ёмно і по суті виразив значущість часу у сучасному світі для людини і соціуму М. Кастельс: «Ми є втіленим часом, так само як і наші суспільства, створені історією. Однак простота цього твердження приховує складність поняття часу, однієї з найбільш суперечливих категорій і в природних, і в суспільних науках, категорії, чия центральна роль підкреслюється поточними дебатами в соціальній теорії. Дійсно, трансформація часу в інформаційно-технологічній парадигмі в тому вигляді, в якому вона формується соціальною практикою, будучи нерозривно пов'язаною з виникненням простору потоків, є однією з підстав нового суспільства, до якого ми увійшли... Очевидно, весь час в природі, як і в суспільстві, є специфічним для даного контексту, тобто час є локальним. Зосереджуючи увагу на виникаючій соціальній структурі, я... стверджую, ... що цей новий «режим часу» пов'язаний з розвитком комунікаційних технологій» [12, с. 399]

Зрозуміло, що тут іде мова про принципово нову модель часу, який є *позачасовим часом*. Час, як і будь-який фундаментальний параметр навколишнього світу, заданий людині світом культури [13, с. 454]. Віртуальна культура «вносить подвійний вклад до перетворення часу в нашому суспільстві: у вигляді одночасності і позачасовості» [12, с. 429], розшифровуючи тим самим поняття «позачасового часу», або віртуального часу. Дійсно, з одного боку, моментальне розповсюдження інформації по всій земній кулі, прямі репортажі з місця подій за допомогою телекомунікацій додають соціальним і культурним подіям безпрецедентну темпоральну миттєвість. Більш того, комунікації за допомогою глобального комп'ютерного простору Інтернет та інших комп'ютерних мереж дозволяють вести діалог в реальному часі, об'єднуючи людей за інтересами в інтерактивній багатобічній телеконференції (чаті). З іншого боку, відбувається зміщення часів, причому даний ефект характерний для одного й того ж каналу зв'язку, і він формується вибором глядача/учасника взаємодії. У результаті виходить *часовий колаж*, де відбувається не лише змішування жанрів, але й їхня тимчасова розгортка, що трансформується в плоский синхронний горизонт без початку, без кінця і без якої-небудь послідовності.

Тут істотним є те, що визначальною межею віртуальної культури є позачасовість мультимедійного гіпертексту, яка формує розум і пам'ять сучасної людини, її ставлення до часу і простору.

Слід також відзначити, що анулювання просторово-часових відстаней під впливом високих технологій не сприяє одноманітності умов життя людини, а, навпаки, веде до їх різкої поляризації. Воно звільняє деяких людей від територіальних обмежень і додає екстериторіальний характер деяким ідеям, що формують суспільство, одночасно позбавляючи територію, до якої, як і раніше, прив'язані інші люди, її значення і здатності

наділяти їх особливою ідентичністю. Деяким це провіщає безпрецедентне звільнення від фізичних перешкод і небачену здатність переміщатися і діяти «дистанційно». Для інших це означає неможливість освоєння і «одомашнення» місцевості, «відірватися» від якої і перебраться в інше місце у них майже немає шансів. Коли «відстані вже не мають значення», його втрачають і місцевості, розділені цими відстанями. В результаті дехто набуває свободи смислотворчості, але для інших безглуздя перетворюється на місце прописки. Хтось може тепер покинути місцевість – причому, будь-яку – коли заманеться. Інші безпорадно спостерігають, як місцевість – їхнє єдине місце проживання – йде з-під ніг [5, с. 32]. Інформаційні потоки тепер не залежать від носіїв; для перебудови сенсів і стосунків сьогодні менш ніж коли-небудь необхідні переміщення тіл у фізичному просторі. Для деяких людей – мобільної еліти – це означає в буквальному розумінні «дефізикалізацію», отримання повної незалежності. Таким чином, віртуалізація простору має двоякі наслідки. Одним вона створює додаткові можливості для повної самореалізації. Просторові обмеження втрачають для ряду людей всякий сенс. Вони можуть реалізувати себе не лише у своєму місті або країні, вони можуть вибирати місце прикладання своїх сил і здібностей. Проте це доступно лише людям з високим рівнем освіти, хорошим фахівцям і вимагає певної матеріальної бази.

Високі технології *змінюють характер взаємин між людьми*, призводять до все більшого розповсюдження віртуальних контактів між ними. Традиційне коло спілкування, що засноване на безпосередньому, живому контакті, звідрожується і відбувається перехід до заочного спілкування, куди більш мізернішого в плані безпосередніх відчуттів і переживань. Зрозуміло, що коли людина спілкується переважно через інформаційну мережу, то вона неабиякою мірою ізольована від суспільства. Часто-густо така ізоляція, яка об'єктивно є побічним продуктом впровадження сучасних інформаційно-мережових технологій, формує або посилює у їх користувача тенденцію до самоізоляції, що серйозним чином відбивається на його психіці [14, с. 128]. Людина, за допомогою сучасних техногенних засобів, все більше дистанціюється від собі подібних. Розвиток високих технологій змінює характер організацій. В суспільстві інформації, з його мережевою організацією, комп'ютер стає метафорою всієї корпорації [15]. Головний наголос робиться на спрямування потоків комунікацій і знань правильними каналами, що ламає організаційну ієрархію скрізь, де це є доцільним. Сучасна організація – це, перш за все інтелектуальна корпорація, співробітники якої оточені сірими комп'ютерами і зосереджені в скляних осередках [16, с. 162].

В наш час виникає такий феномен, як *віртуальні організації*. Поява віртуальних організацій стала можливою завдяки розвитку високих технологій, перш за все Інтернету. Висока швидкість взаємного обміну інформацією дозволяє людям працювати в команді, навіть якщо їх розділяють значні відстані. Споживач стає доступним; товари й послуги вдається продавати без торгових фірм, не бачивши

покупця і не витрачаючи час на операції завантаження-розвантаження товару. Все це відкриває безліч можливостей.

Віртуальним організаціям властиві наступні характерні риси [17, с. 17-20]: незначна фізична структура: у віртуальних організацій вона набагато менш розвинена, ніж у традиційних; матеріальні активи віртуальних організацій, наприклад, офісні будівлі, склади та ін., не такі великі, і ті, що є в наявності, як правило, розмежовані географічно; довіра комунікаційним технологіям; мобільність роботи: використання мереж комунікацій, а не будівель і фізичних активів означає, що у наш час фізичне місцезнаходження роботи менш важливе, в результаті відпадає необхідність в тому, щоб відділи й команди працювали в тісному фізичному контакті один з одним; проектні команди можуть бути зібрані з окремих співробітників, що проживають в різних країнах; вони працюватимуть разом, але ніколи не побачать один одного. Віртуальні організації характеризуються гнучкістю, творчим характером, які виходять з мережевого стилю організації. Проте відсутність фізичної структури і географічне розосередження віртуальних організацій багатьма сприймаються як нестабільність, і можуть утруднювати їхню діяльність. Проте, останніми роками віртуальні організації розвиваються надзвичайно динамічно.

Висновки

Отже, значення високих технологій виходить далеко за межі сфери виробництва або сфери послуг, вони трансформують не тільки предметний світ і вдосконалюють виробничі процеси, але й мають культурогенні властивості, тобто здатність змінювати, перебудовувати соціальне і культурне середовище. Під їх дією змінюються такі параметри культури, як уявлення про простір і час, що є фундаментальними вимірами людського життя. Дії людей тепер все частіше розгортаються у віртуальному, кібернетичному просторі, що не існує ніде у фізичному світі, крім того світоглядного вимірювання, в якому вступають у зв'язок між собою всі ті, хто використовує для цього цифрові технології спілкування. На зміну друкарському слову, як основному носієві комунікативного процесу, приходить аудіовізуальне середовище, що змінює практично всі основні структури взаємодії людини зі світом. Реаліями сучасного світу стають віртуальні організації, телероботи, коли люди знаходяться за тисячі кілометрів один від одного, об'єднані спільною діяльністю, але при цьому ніколи

не зустрічалися в реальному житті. Під впливом високих технологій нормою в сучасному світі стає багатофакторна ідентифікація, в якій відсутнє чітко виражене розділення на головні й другорядні характеристики, що впливають на ідентичність. Людина зі всією гостротою відчуває не лише свою здатність впливати на світ, але і свою беззахисність перед цим світом.

Список літератури

1. Новые информационные технологии и судьбы рациональности в современной культуре (Материалы «круглого стола») // Вопросы философии. – 2003. – № 12. – С. 3-52.
2. Постмодернизм. Энциклопедия. – Мн.: Интерпрессервис; Книжный Дом, 2001. – 1040 с.
3. Розин В.М. Технические науки / В.М.Розин // Энциклопедия эпистемологии и философии науки. – М.: Канон+, 2009. – С. 980-981.
4. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М.Кастельс; [пер. с англ.]. – М.: ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
5. Бауман З. Глобализация. Последствия для человека и общества / Зигмунт Бауман [пер. с англ.]. – М.: Весь мир, 2004. – 188 с.
6. Глобалистика: Энциклопедия / Гл. ред. И.И. Мазур, А.Н. Чумаков. – М.: ОАО Изд-во «Радуга», 2003. – 1328 с.
7. Кузнецов М.М. Киберпространство / М.М. Кузнецов // Глобалистика: Энциклопедия / Гл. ред. И.И. Мазур, А.Н. Чумаков. – М., 2003. – С. 436.
8. Социологическая энциклопедия / Рук. научн. проекта Г.Ю. Семин: В 2-х т. – М.: Мысль, 2003. – Т. 1. – 694 с.; Т. 2. – 863 с.
9. Современный философский словарь / Под общ. ред. В.Е. Кемерова. 3-е изд., исправ. и доп. – М.: Академический Проект, 2004. – 864 с.
10. Модернизация и глобализация: образы России в XXI веке / РАН. Ин-т философии; отв. ред. В.Г. Федотова. – М.: ИФРАН, 2002. – 208 с.
11. Бауман З. Индивидуализированное общество / Зигмунт Бауман [пер. с англ.]. – М.: Логос, 2002. – 326 с.
12. Данилова Е.Н. Нестабильная социальная идентичность как норма современных обществ / Е.Н. Данилова, В.А. Ядов // Социс. – 2004. – №10. – С. 27-30.
13. Волков Ю.Г. Человек. Энциклопедический словарь / Ю.Г. Волков, В.С. Поликарпов. – М.: Гардарики, 1999. – 520 с.
14. Абрамов М.Г. Человек и компьютер: от homo faber к homo informaticus / М.Г. Абрамов // Человек. – 2000. – № 4. – С. 127-134.
15. Мошелла Д. Бизнес – перспективы информационных технологий: как заказчик определяет контуры технологического роста / Д. Мошелла; [пер. с англ. В. Федюшина]. – М.: Деловая культура: Альпина Бизнес Букс, 2004. – 252 с.
16. Йенсен Р. Общество мечты: Как грядущий сдвиг от информации к воображению преобразит ваш бизнес / Р. Йенсен [пер. с англ.]. – СПб.: Стокгольмская школа экономики в СПб, 2002. – 267 с.
17. Уорнер М. Виртуальные организации. Новые формы ведения бизнеса в XXI веке М. Уорнер, М. Витцель [пер. с англ.]. – М.: Добрая книга, 2005. – 295 с.

М.В. Онопрієнко

СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ЗМІСТ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Анализируется революционное культурогенное воздействие информационных, когнитивных, нано- и биотехнологий на преобразование социальной и культурной среды современного общества места в нем человека.

M. Onoprienko

SOCIO-CULTURAL CONTENT OF HIGH TECHNOLOGIES

We analyze the revolutionary and culturegenic impact of informational, cognitive, nano-and biotechnologies upon the social and cultural environment of modern society transformations and the human place in it.