ПЕРЕХОД ИЗ АНАЛОГОВОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ В ЦИФРОВУЮ:

ТРАНСФОРМАЦИЯ СОЦИАЛЬНОЙ СТРУКТУРЫ ОБЩЕСТВА

ЧТО ТАКОЕ ЦИВИЛИЗАЦИЯ?

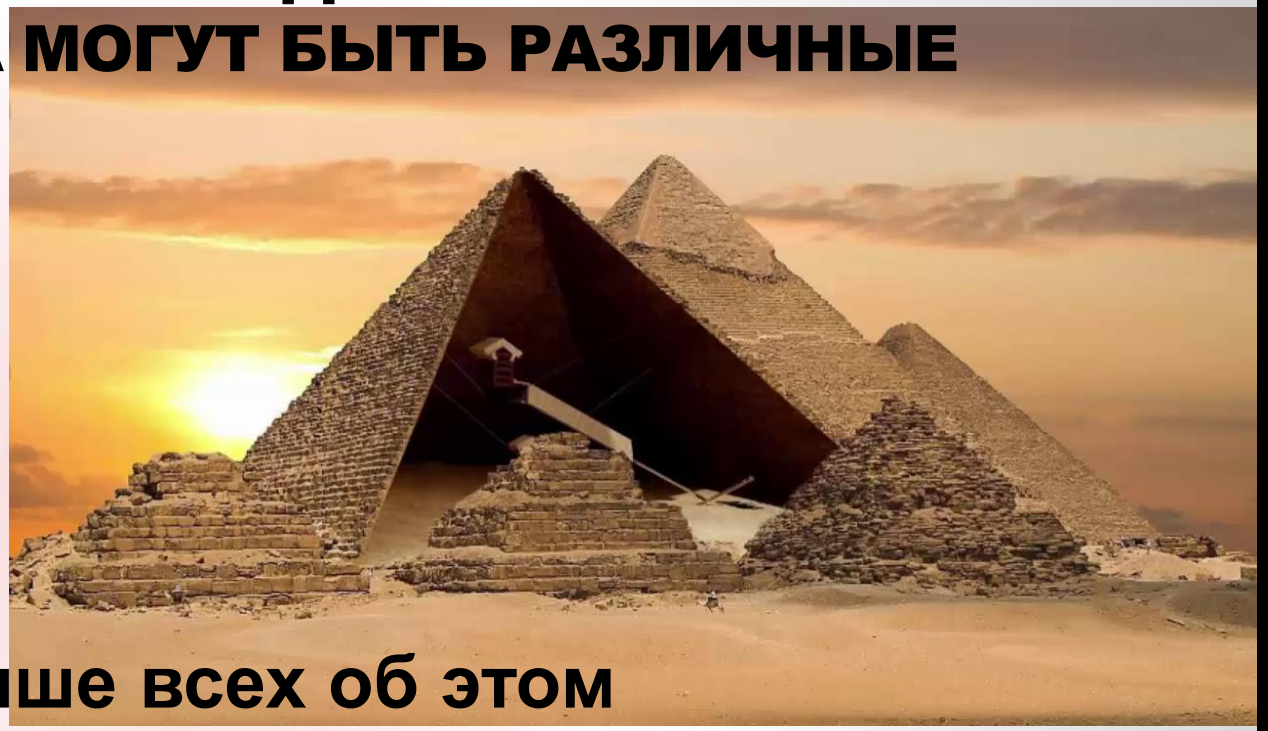
Цивилизация – это комплекс технических и практических знаний, набор средств для воздействия на природу, материальная и социотехническая оболочка культуры.

Понятие «цивилизация» при такой трактовке указывает на функциональность, технологичность, институциональность.

Культура, о которой мы будем говорить дальше, в общем плане рассматривается как знания, ценности, номы, создающие смысловой каркас человеческого существования.

ЦИВИЛИЗАЦИЯ – СОСУД,
КУЛЬТУРА – СОДЕРЖАНИЕ.

МЕЖДУ СОСУДОМ И СОДЕРЖИМЫМ ЭТОГО СОСУДА МОГУТ БЫТЬ РАЗЛИЧНЫЕ ОТНОШЕНИЯ.



Наверное, лучше всех об этом осведомлены виноделы, производители коньяка и виски, для которых хорошая бочка – определяющий фактор качества будущего напитка.

ТЕХНОЛОГИИ КОММУНИКАЦИИ КАК НОВЫЙ КРИТЕРИЙ ТИПОЛОГИЗАЦИИ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

ЦИВИЛИЗАЦИИ
АНАЛОГОВЫЕ

Аналоговые цивилизации используют различные системы кодирования, запоминания и передачи информации, которые, тем не менее, послушно следуют отображаемой реальности.

Пример аналоговой технологии – пленочный фотоаппарат. Вы фиксируете изображение на прозрачной пластиковой «пленке», покрытой химикатами на основе серебра, которые реагируют на свет. Когда пленка проявлена (химически обработана в лаборатории), она используется для печати изображения, которое вы сфотографировали. Другими словами, изображение, которое вы получаете, является аналогом сцены, которую вы хотели запечатлеть. То же самое относится и к записи звуков с помощью кассетного магнитофона. Запись, которую вы делаете, представляет собой набор намагниченных областей на длинном рулоне пластиковой ленты. Вместе они являются аналогией звуков, которые вы изначально слышали.

Уже появилось выражение «аналоговые часы», с помощью которого обозначаются часовые устройства как с механическим механизмом и старомодным дизайном, так и цифровые с электронным механизмом и, как правило, оригинальным дизайном.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ОБЩНОСТИ В АНАЛОГОВОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Одна из важных особенностей социальных общностей, обществ и сообществ в аналоговой цивилизации – специфические коммуникационные сервисы, обеспечивавшие связи между членами человеческих агрегаций и агрегаций друг другом.

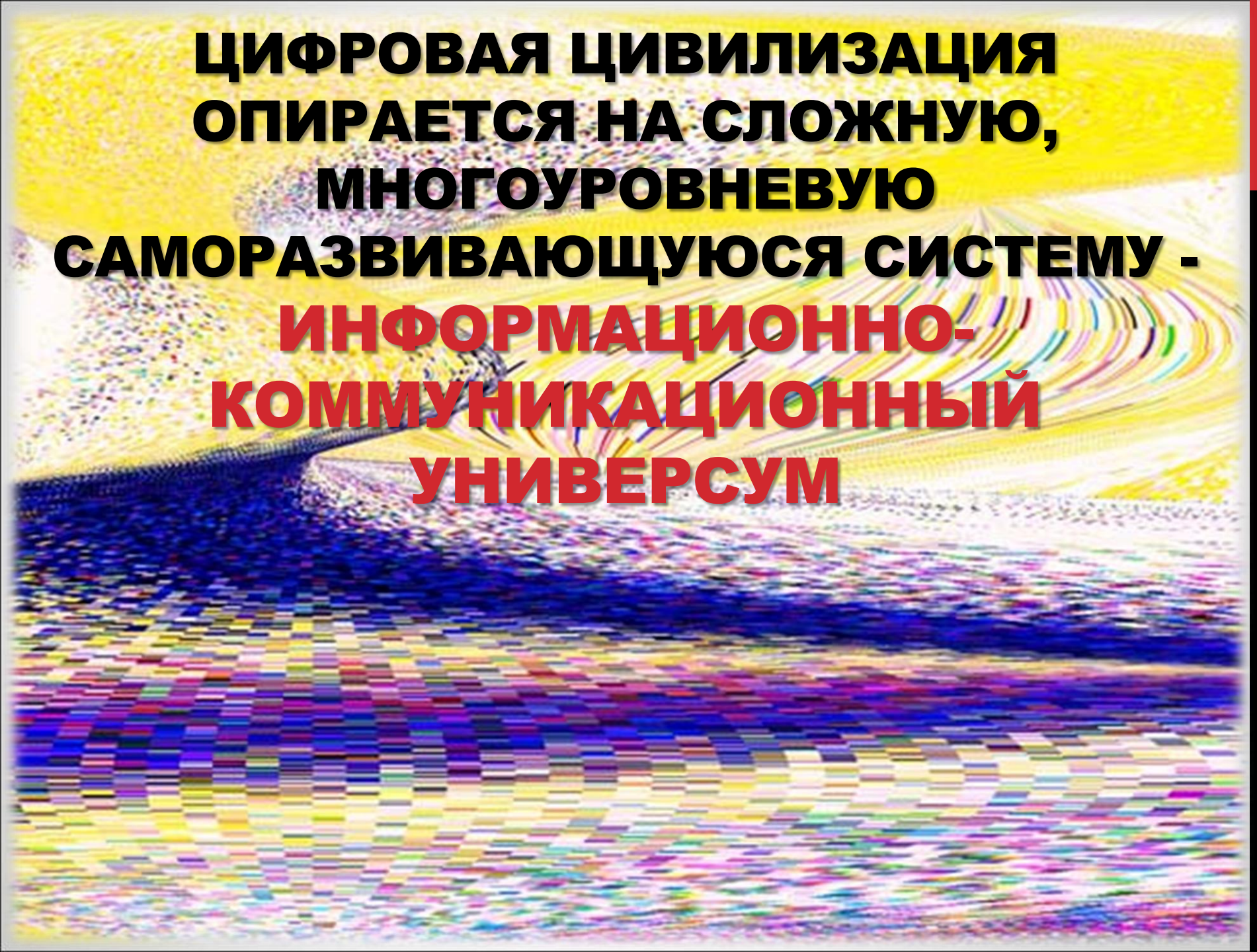
ЦИВИЛИЗАЦИИ
ЦИФРОВЫЕ

В цифровой цивилизации используются системы кодирования информации, не имеющие никакого отношения к отображаемой реальности. Любая информация кодируется двумя знаками: наличие сигнала – единица, отсутствие – ноль.

И это изменение системы кодирования влечет за собой создание и разработку компьютерных технологий в сфере накопления, хранения, обработки и передачи данных, а также организации сетей связи и телекоммуникаций. Происходит интеграция в едином информационном пространстве программно-технических средств, средств связи и телекоммуникаций, информационных ресурсов (то есть запасов знаний) как единой информационной и телекоммуникационной инфраструктуры.

ГЛОБАЛИЗАЦИЯ ЦИФРОВЫХ СЕРВИСОВ

Характерной особенностью цифровой цивилизации является создание мощных трансграничных информационно-коммуникационных сетей, охватывающих все страны и континенты, проникающих в каждый дом и воздействующих одновременно и на каждого человека в отдельности, и на огромные массы людей.


ЦИФРОВАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ ОПИРАЕТСЯ НА СЛОЖНУЮ, МНОГОУРОВНЕВУЮ САМОРАЗВИВАЮЩУЮСЯ СИСТЕМУ -
ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЙ УНИВЕРСУМ

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ

Цифровая цивилизация стирает грань между реальной и виртуальной действительностью, и последствия этого процесса вызывают большие переживания у многих людей.

ХАРАКТЕРИЗУЯ СОЦИАЛЬНЫЕ ОТНОШЕНИЯ В ЦИФРОВОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ, ИССЛЕДОВАТЕЛИ ОТМЕЧАЮТ СЛЕДУЮЩИЕ ОСОБЕННОСТИ СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА:

текучесть;
ускользание;
макдональдизация;
риски;
играизация;
симулякризация;
технологический и коммуникационный рост;

мобильность людей, капиталов, образов, информации в глобальном масштабе;
появление глобальных микроструктур, действующих на принципах самоорганизации и т.д.

ГЛАВНАЯ ОСОБЕННОСТЬ ЦИФРОВОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ – МНОЖЕСТВЕННОСТЬ КУЛЬТУР

КУЛЬТУРА КАК СИСТЕМА НЕФОРМАЛЬНЫХ ПРАВИЛ

«КУЛЬТУРА – ЭТО СИСТЕМА НЕФОРМАЛЬНЫХ ПРАВИЛ, КОТОРЫЕ ГОВОРЯТ НАМ, КАК ЛЮДИ ВЕДУТ СЕБЯ БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ВРЕМЕНИ».

ДИЛ И КЕННЕДИ (1982 г.)

КУЛЬТУРА КАК СОВОКУПНОСТЬ ЭТАЛОНОВ

ОЦЕНОЧНО-НОРМАТИВНАЯ ФУНКЦИЯ КУЛЬТУРЫ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТОМ, ЧТО НА ОСНОВЕ СРАВНЕНИЯ РЕАЛЬНОГО ПОВЕДЕНИЯ ЧЕЛОВЕКА, ГРУППЫ, КОРПОРАЦИИ С ПРИНЯТЫМИ НОРМАМИ КУЛЬТУРНОГО ПОВЕДЕНИЯ И ИДЕАЛАМИ РЕЧЬ ИДЕТ О ДЕЙСТВИЯХ:

- **ПОЗИТИВНЫХ И НЕГАТИВНЫХ;**
- **ГУМАННЫХ И БЕСЧЕЛОВЕЧНЫХ;**
- **ИЗЯЩНЫХ И ГРУБЫХ;**
- **ПРОГРЕССИВНЫХ И КОНСЕРВАТИВНЫХ.**

КУЛЬТУРА КАК ИНДИКАТОР И РЕГУЛЯТОР ПОВЕДЕНИЯ

РЕГЛАМЕНТИРУЮЩАЯ И РЕГУЛИРУЮЩАЯ ФУНКЦИЯ КУЛЬТУРЫ, ТО ЕСТЬ ПРИМЕНЕНИЕ КУЛЬТУРЫ КАК ИНДИКАТОРА И РЕГУЛЯТОРА ПОВЕДЕНИЯ

КУЛЬТУРА КАК СОВОКУПНОСТЬ ПРАКТИК

КУЛЬТУРА – ЭТО СОВОКУПНОСТЬ ПОВЕДЕНЧЕСКИХ И ДУХОВНЫХ ПРАКТИК (ЗНАНИЙ, ЦЕННОСТЕЙ, НОРМ), ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ПРИСПОСОБЛЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА К ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЕ ИЛИ ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ЭТОЙ СРЕДЫ В СООТВЕТСТВИИ СО СВОИМИ НУЖДАМИ, ЦЕЛЯМИ И ПРЕДСТАВЛЕНИЯМИ.

КУЛЬТУРЫ ТРАДИЦИОННЫЕ, МОДЕРНИСТСКИЕ И ПОСТМОДЕРНИСТСКИЕ

ТРАДИЦИОННОЕ (доиндустриальное, архаическое) ОБЩЕСТВО

ТРАДИЦИОННАЯ (доиндустриальная, архаическая) КУЛЬТУРА

1. Зависимость организации социальной жизни от религиозных или мифологических представлений.
2. Преимущественная ориентация на метафизические, а не на инструментальные ценности.
3. Ориентация на прошлое, а не на будущее.
4. Преобладание традиции над нововведениями.
5. Коллективистский характер общества и отсутствие личностного начала. Человек - часть целого, включенного в семью, в общину, в трудовой коллектив.
6. Государство устроено по типу семьи, оно является патерналистским и авторитарным.
7. Преобладающее распространение людей с особым психическим складом: недеятельных личностей.

ТРАДИЦИОННАЯ КУЛЬТУРА – ЭТО ДЕТСТВО ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Главная особенность – культ традиции.

Главные люди – хранители и толкователи традиции: жрецы, раввины, попы, пасторы и пр.

В Европе традиционная культура получила сокрушительный удар от Сервантеса. Но выжила.

МОДЕРНИЗАЦИОННОЕ (индустриальное) ОБЩЕСТВО

КУЛЬТУРА ИНДУСТРИАЛЬНОГО ОБЩЕСТВА – КУЛЬТУРА ВЫЗОВА И ПОБЕДЫ, КУЛЬТУРА МОДЕРНА

1. Новое отношение к религии, в конечном счете обернувшееся отрицанием религии как конечного основания ценностей и целей человеческой жизни.
2. Отрицание наследственной социальной иерархии и перекодировка системы социальных отношений на базе идеи потенциального равенства всех людей.
3. Стремление воплотить в жизнь некую идеальную модель общества.
4. С другой стороны - превращение всего на свете, в том числе и человека, и его способностей в товар.

СИЛА, САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ И НЕЗАВИСИМОСТЬ

Эпоха Возрождения провозгласила право человека на индивидуальное самосознание, на собственную индивидуальную жизнь.

Этот поворот к индивидуальности был закономерно связан с формированием и капиталистических отношений, которые выдвинули на первый план уже не корпоративность, а индивидуальную инициативу человека.

Выдающиеся мыслители этой эпохи обосновали идею свободной гармонически развитой личности.

Индивидуализация становится важнейшим принципом эстетического отражения действительности.

МОДЕРНИЗАЦИЯ МОЖЕТ БЫТЬ ПРЕДСТАВЛЕНА КАК СОВОКУПНОСТЬ ПРОЦЕССОВ:

1) рационализации;
2) индустриализации;
3) урбанизации;
4) коммерциализации;
5) бюрократизации;
6) профессионализации;
7) демократизации;
8) секуляризации;
9) мобилизации и роста политического участия (партиципации);
10) распространения грамотности и средств массовой информации;
11) строительства нации и т.п.

КУЛЬТУРА МОДЕРНА – ЭТО ОТРОЧЕСТВО ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Главная особенность – культ государства.

Главные люди – создатели государств: покорители и захватчики.

Кончина культуры модерна – Вторая мировая война.

ПОСТМОДЕРНИСТСКОЕ
(постиндустриальное, информационное)
ОБЩЕСТВО

КУЛЬТУРА ПОСТИНДУСТРИАЛЬНОГО ОБЩЕСТВА (ПОСТМОДЕРН)

1. Идея тотального равенства (отказ от бинарных оппозиций, характерных для традиционного общества).
2. Отказ от идеи развития (ревизия доктрин построения «светлого будущего» и достижения новой социальной и национальной справедливости).
3. Разочарование в человеческом разуме.
4. «Комплекс туриста».
5. Этический плюрализм.

СТОЛКНОВЕНИЕ ТРЕХ КУЛЬТУР

ОТ ЗАКРЫТОСТИ
К ОТКРЫТОСТИ

До эпохи всеобщей связности каждый народ «варился в собственном соку» и полагал себя в центре мира.

Для традиционалистских обществ закрытость естественным образом была условием психологического комфорта.

Телевидение и интернет связали всех. Все увидели Другое. Хлынули сравнения, часто болезненные. Реакция отторжения не могла не последовать.

Если вдруг выясняется, что Вселенная не вращается вокруг моей планеты, то лучший способ вернуться к милому и комфортному геоцентризму – сжечь Джордано Бруно.

ДРУГАЯ КУЛЬТУРА КАК ВРАГ

Другое разрушает монополию Своего, поэтому Другое воспринимается как оскорбление, агрессия, вторжение.

Как ни парадоксально, информационная открытость в закрытых обществах ведет к всплеску ксенофобии.

Таковы последствия ускорения информационно-коммуникативных технологий.

ТРИ ЭПОХИ В ОДНОМ ПОКОЛЕНИИ – ТАКОГО В ИСТОРИИ ПЛАНЕТЫ НЕ БЫЛО НИКОГДА!

Осевое поколение – это первое поколение, срок жизни которого оказался длиннее эпохи.

Это поколение людей, которые впервые в истории столкнулось с необходимостью прожить две или даже больше эпох в рамках одной человеческой жизни.

В России осевое поколение – люди, которые родились в 30–40-х годах XX века.

Они застали аграрную эпоху, они работали в индустриальную эпоху, и теперь многие из них «пробуют на вкус» эпоху постиндустриальную.

ТЕМПОРАЛЬНЫЙ СТРЕСС

В странах, которые уже прошли осевое поколение, сжатие исторического времени приводит к постоянному темпоральному стрессу.

Темпоральный стресс заключается в том, что привычка не успевает за гонкой обновлений. Если эпоха меньше поколения, то это разрушает баланс между скоростью технических новаций и скоростью культурной адаптации.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ЭПОХИ

Современный человек уже пробует 3D-манипуляции, но еще помнит, как листать книги.

А между этими навыками – дистанционный пульт телевизора, клавиатура и мышь, тачпад. Эти интерфейсы настолько различны, что могли бы дать название отдельным эпохам.

Они и составляют эпохи, только теперь не исторические, а технологические. Тогда как исторически они сжались невероятно плотно и уместились в одной человеческой жизни.

От «Future Shock»,
о котором писал
Тоффлер,
к «Present Shock»
(так называется новая
книга Рашкоффа).

РОСТ СОЦИАЛЬНОЙ АГРЕССИИ И НОВОГО ВАРВАРСТВА

Если прогресс вызывает постоянный стресс, то защитной реакцией логично становится реакционизм, который содержательно выглядит как регресс и откат к ценностям Средневековья.

Причем усиленная защита традиционалистских норм мотивирована не столько их реальной ценностью для их сторонников, сколько желанием воспротивиться «образу врага».

«Образ врага», в свою очередь, требует воплощения и получает его в лице наиболее технологически продвинутых культур, лидирующих в глобальном обновлении.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ВАРВАРСТВО

Современное варварство не предшествует цивилизации, а сопутствует ей. Экстремизм мотивирован не нищетой, а чувством обиды и утраты.

Рост экстремизма и терроризма – оборотная сторона развития информационных технологий. Это другая цена, которую человечество платит за успешные стартапы Кремниевой долины.

КРИТЕРИИ КЛАССИФИКАЦИИ ЦИФРОВЫХ СООБЩЕСТВ:

- по участникам сообщества;
- по тематике интересов;
- по используемым технологиям;
- по стратегии формирования сообщества;
- по отношениям между членами сообщества.

1. ТЕМАТИЧЕСКИЕ СООБЩЕСТВА

Группы, где люди объединяются в соответствии со своими интересами: спорт, политика, культура, экономика, театр и др.

В качестве примера можно представить сообщество путешественников – форум Винского (*www.forum.awd.ru*).

2. ЛОКАЛЬНЫЕ СООБЩЕСТВА

Географические сообщества, созданные для обсуждения проблем и мероприятий города, района и т.д.

Например, форум города Санкт-Петербурга (*www.spbtalk.ru*).

3. СООБЩЕСТВА ПОТРЕБЛЕНИЯ

Пользователи мобильных телефонов, электроники, любители новых компьютерных технологий, владельцы автомобилей и пр.

Примером может быть сообщество автолюбителей (*www.forum.avtolyubiteli.com*).

4. ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ СООБЩЕСТВ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

Медицинские форумы, объединения экономистов, работников рекламы и дизайна, малого или среднего бизнеса. Именно цифровые сервисы позволяют объединять ученых и практиков, компетентных в определенной предметной области по всему миру.

Так, например, концепция единого Европейского исследовательского пространства (*European Research Area – ERA*) была сформулирована на Лиссабонском саммите в качестве одной из главных задач развития ЕС на период до 2020 г.

5. СООБЩЕСТВА ДЛЯ ПОИСКА НОВЫХ ЗНАКОМСТВ И СПУТНИКА ЖИЗНИ

Эти группы созданы не только с целью общения, но и для поиска новых знакомств и даже создания семьи.

В данную категорию можно определить такие ресурсы, как *www.loveplanet.ru* или *www.forum.interznak.ru*.

6. ГЕНДЕРНЫЕ СООБЩЕСТВА

Форумы, где обсуждаются сугубо «женские» или «мужские» темы.

Например:
***www.woman.ru/forum* или *www.men.ru/forum*.**

7. ПРОТЕСТНЫЕ СООБЩЕСТВА

Характеризуются резким критическим отношением к людям, явлением, событиям, их участники выражают свою негативную оценку по тому или иному вопросу.

Например, форум антивоенного движения *www.voinenet.ru*.

8. СООБЩЕСТВА МАРГИНАЛОВ

Группы, которые развивают в интернет-среде культуру различных маргинальных групп, в частности, панков, готов, гопников и т.д.

Участник может не только ознакомиться со специфическими особенностями данных субкультур, но и найти единомышленников, узнать последние новости в интересующей его среде.

www.antipunk.com/forum **или** ***www.goths.my1.ru/forum*** **являются яркими примерами данной категории цифровых сообществ.**

9. СООБЩЕСТВА ПОЛИТИЧЕСКИХ ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ

Первый кластер представляют сообщества, поддерживающие официальные властные структуры («официально-государственный»).

Второй кластер отражает националистические установки.

Третий кластер объединяет сообщества, входящие в оппозиционное движение.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ МЕЖВУЗОВСКИЙ
НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ
«ЦИФРОВАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ.
МЕДИАКОММУНИКАЦИИ. ИНТЕРНЕТ-МАРКЕТИНГ»

МЕЖДУНАРОДНЫЙ МЕЖВУЗОВСКИЙ
НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ
«ЦИФРОВАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ.
МЕДИАКОММУНИКАЦИИ. ИНТЕРНЕТ-МАРКЕТИНГ»

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!