

ПРОБЛЕМА ФОРМУВАННЯ ІДЕНТИЧНОСТІ В ІНФОРМАЦІЙНУ ЕПОХУ

Манучарян К.Г.

Науковий керівник – к. філос. н., доц. Покровський А.М.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. філософії,
м. Харків, Україна

тел. +380973677178,

As Arnold Gehlen points out, man is an informationally redundant being, and it is institutionalized cultural forms that traditionally provide certain formats of identity. In virtual space, general requirements for identity are much more flexible and relative. This provokes an arbitrary construction of identity. But such constructed identities arise not from adaptation problems of reality, but from the arbitrariness of virtual space. Such an identity is only an imitation – as opposed to the real sources of identity, which are relevant in both dimensions because they are undeniably primary.

Стрімкий розвиток комп'ютерних технологій, мережі Інтернет та практично вільний доступ до споживання і створення інформації для цивілізованого людства спровокували інформаційний вибух, який є безпрецедентним в історії і характеризує інформаційну епоху. Мова йде не тільки про зростання швидкісних та кількісних показників, але й про появу віртуальної реальності, тобто про якісну зміну соціокультурного середовища в якому людина комунікує, в якій взаємодіє із інформацією і формує свою ідентичність. Розвиненість засобів комунікації між людьми дозволяє певною мірою задовольнити на базовому рівні більшість соціокультурних потреб людини, які раніше вимагали багато ресурсів або довгих років підготовки. Оскільки людина вперше в історії стикається з такою інтенсивністю, різноманіттям, нев'язністю та багатоконтекстністю, то можна казати про те, що наявних механізмів взаємодії із нею може бути недостатньо для обробки, регулювання та орієнтування в глобальному інфополі.

Людина є інформаційно надлишковою істотою, оскільки немає вроджених алгоритмів адаптації, у тому числі і таких, що повинні оптимізувати сприйняття та обробку інформації з навколишнього середовища [1]. Як вказує Арнольд Гелен, функцію зняття надлишкової невизначеності стосовно навколишнього світу та відповідних дій в житті людини та суспільства виконує культура, яка містить загальні уявлення та орієнтири. Саме інституціолізовані культурні форми знімають надлишкове інформаційне навантаження. У тому числі інституціолізована культура надає і певні формати розуміння людиною себе, тобто її ідентичності.

Сьогодні інформаційна надлишковість, вочевидь, зростає разом із розвитком засобів комунікації, соціальних мереж та появи глобального

інфополя, але разом із тим ми можемо спостерігати деградацію соціальних інститутів та світоглядних систем, які традиційно домінували у культурному просторі. Виходячи з цього якщо під ідентичністю розуміти стійке уявлення про себе як про автономне буття, як про дійсне джерело власних вчинків, що має історію, як про члена певних соціальних груп і товариств, то вказана криза базових механізмів соціальної адаптації та загальна фрагментація культурного простору безумовно повинні призводити до кризи ідентичності. При цьому важливо вказати, що ідентичність не є простим конструктом. Вона є наслідком і засобом активного саморозпізнавання, тобто винайдення відповіді на принципове питання: хто я? [2]. Без адекватного формулювання стійкої відповіді на це питання індивід не може активно адаптуватись, орієнтуватись, вести соціальне життя та розвиватись, бо такі дії обов'язково потребують загальної цілеспрямованості.

В умовах віртуального простору загальні вимоги до ідентичності є значно більш гнучкими, відносними. Людині більше не треба здобувати досягненнями та кропіткою працею своє місце у культурному просторі і право на публічні заяви – вона отримує це право «за замовчанням» в момент реєстрації в мережі. В віртуальному просторі втрачають принципове значення практично всі базові компоненти ідентичності, що забезпечували підґрунтя традиційної комунікації – домінуючі статуси, національні, анатомічні, мовні, вікові та статеві ознаки. Це провокує свавільне конструювання ідентичності. І таке свавілля виявляється бажаним, особливо у ситуації хиткої ідентичності. Але такі сконструйовані ідентичності є фрагментарними, поверхневими та виростають не з об'єктивності адаптивних задач реальності, а із свавілля віртуального простору.

Інформаційна епоха пропонує «гру у ідентичність», і у цієї гри можуть бути певні позитивні наслідки – як і у будь-якої гри. Проте така ідентичність є лише імітацією, яка обмежена віртуальним простором – на відміну від реальних джерел ідентичності, які є актуальними в обох вимірах, оскільки є безумовно первинними і можуть легко конвертуватись у статуси віртуального простору.

Список використаних джерел

1. Гелен А. (1988). О систематике антропологии // Проблема человека в западной философии. – М.: Прогресс.
2. Покровский А.Н. (2014) Некоторые аспекты проблемы идентичности в условиях современного коммуникативного пространства. Вісник ХНУ ім. В.Н. Каразіна. – Харків. № 1142, С.112-118.