

Філософські проблеми трансформації медіапростору під впливом цифрових технологій

Сергій Довгаль, Оксана Бутурліна, Тетяна Тухтарова, Комунальний заклад вищої освіти «Дніпровська академія неперервної освіти»

У статті проводиться аналіз основних соціально-філософських проблем трансформації сучасного глобального медіапростору в умовах розвитку інформаційно-комунікаційних технологій, який передбачає активну появу каналів комунікації нового покоління. Розкрито головні чинники, що обґрунтовують процес інтенсивної структурно-функціональної трансформації всієї медіасистеми. Проаналізовано різні підходи до визначення поняття «медіапростір». Окреслено основні риси сучасного медіапростору як такого і медіапростору в його зв'язку з соціальним простором. Обґрунтовано, що розвиток і трансформація медіапростору здійснюються під впливом нових технологічних трендів, які саме і визначають основний вектор розвитку суспільства загалом. Аналізуючи основні технологічні тренди найближчого майбутнього, надано прогноз, як трансформується медіапростір і суспільство, зокрема акцентується увага на появі кіберпростору з елементами віртуальної і доповненої реальності та штучного інтелекту як нових інтерактивних видів медіа.

Особлива увага в даній публікації приділена проблемі створення та функціонування штучного інтелекту. Розглянуто, що проблема штучного інтелекту в сучасній науці охопила широке коло досліджень. Сучасні філософські рефлексії щодо штучного інтелекту репрезентують широке проблемне поле, яке постійно змінюється й уточнюється і в контексті штучного інтелекту досліджуються не тільки такі проблеми, як перспективи комп'ютерних систем, що самоорганізуються, а й етичні аспекти застосування технологій штучного інтелекту. Відзначено, що єдиного розуміння поняття «штучний інтелект» сьогодні не існує, а тому подальші рефлексії щодо штучного інтелекту можуть не тільки конкретизувати окреслені напрямки досліджень, а й кардинально змінити превалюючі нині уявлення про можливості та потенціал штучного розуму.

Ключові слова: *медіа, медіапростір, кіберпростір, цифрові технології, інформаційне суспільство, доповнена реальність, віртуальна реальність, штучний інтелект*

Philosophical problems of transformation of media space under the influence of digital technologies

Serhii Dovhal, Oksana Buturlina, Tatiana Tukhtarova, Municipal Institution of Higher Education «Dnipro Academy of Continuing Education»

The article analyzes the main socio-philosophical problems of the transformation of modern global media in the development of information and communication technologies, which involves the active emergence of new generation communication channels. The main factors substantiating the process of intensive structural and functional transformation of the entire media system are disclosed. Various approaches to the definition of the concept of "media space" are analyzed. The main features of modern media space as such and media space in its connection with social space are determined. It is proved that the development and transformation of media is carried out under the influence of new technological trends, which determine the main vector of development of society as a whole. Analyzing the main technological trends of the near future, a forecast is provided on how the media space and society are being transformed, in particular, attention is focused on the emergence of cyberspace with elements of virtual and augmented reality, as well as artificial intelligence as new interactive types of media.

Particular attention in this publication is given to the problem of the creation and functioning of artificial intelligence. It is considered that the problem of artificial intelligence in modern science has embraced a wide range of studies. Modern philosophical reflections on artificial intelligence represent a wide problem field that is constantly changing and refined, and in the context of artificial intelligence, not only problems such as the prospects of self-organizing computer systems are studied, but also the

ethical aspects of the application of artificial intelligence technologies. It is noted that an understanding of the concept of artificial intelligence does not exist today, and therefore further reflections on it can not only specify these areas of research, but also radically change the currently prevailing idea of the possibility and potential of artificial intelligence.

Keywords: *media, media space, cyberspace, digital technologies, informational society, augmented reality, virtual reality, artificial intelligence*

Философские проблемы трансформации медиапространства под влиянием цифровых технологий

Сергей Довгаль, Оксана Бутурлина, Татьяна Тухтарова, Коммунальное учреждение высшего образования «Днепровская академия непрерывного образования»

В статье проводится анализ основных социально-философских проблем трансформации современного глобального медиа в условиях развития информационно-коммуникационных технологий, который предполагает активное появление каналов коммуникации нового поколения. Раскрыты главные факторы, обосновывающие процесс интенсивной структурно-функциональной трансформации всей медиасистемы. Проанализированы различные подходы к определению понятия «медиапространство». Определены основные черты современного медиапространства как такового и медиапространства в его связи с социальным пространством. Обосновано, что развитие и трансформация медиа осуществляются под влиянием новых технологических трендов, которые и определяют основной вектор развития общества в целом. Анализируя основные технологические тренды ближайшего будущего, представлен прогноз, как трансформируется медиапространство и общество, в частности акцентируется внимание на появлении киберпространства с элементами виртуальной и дополненной реальности, а также искусственного интеллекта как новых интерактивных видов медиа.

Особое внимание в данной публикации уделено проблеме создания и функционирования искусственного интеллекта. Рассмотрено, что проблема искусственного интеллекта в современной науке охватила широкий круг исследований. Современные философские рефлексии относительно искусственного интеллекта представляют широкое проблемное поле, которое постоянно меняется и уточняется, и в контексте искусственного интеллекта исследуются не только такие проблемы, как перспективы самоорганизующихся компьютерных систем, но и этические аспекты применения технологий искусственного интеллекта. Отмечено, что понимание понятия «искусственный интеллект» сегодня не существует, а поэтому дальнейшие рефлексии относительно него могут не только конкретизировать указанные направления исследований, но и кардинально изменить превалирующее в настоящее время представление о возможности и потенциал искусственного разума.

Ключевые слова: *медиа, медиапространство, киберпространство, цифровые технологии, информационное общество, дополненная реальность, виртуальная реальность, искусственный интеллект*

Постановка проблемы

На початку ХХІ ст. відчувається безпрецедентне проникнення цифрових технологій у повсякденне життя людини. Електронні медіа, комп'ютерна техніка та їх об'єднання у межах глобальної мережі Інтернет стають ядром нової віртуально-мережної культури. У певних пунктах перетину практики соціальні вже не мисляться відокремлено від цифрових. Виникають такі феномени як електронний уряд, цифрова економіка, блогі, журналістика та інші специфічні види культури, що тиражуються винятково через Інтернет. Формується новий, цифровий тип медіапростору, що наповнюється контентом засобів ма-

сової комунікації, які за своїм походженням суттєво змінюють саму природу інформаційно-комунікаційних процесів. У матеріальній дійсності цей простір представлений не лише різноманітними технічними пристроями, каналами трансляції контенту та носіями інформації, але і системою смислів, які породжуються мільярдами авторів.

Зміна техніки та технології на кожному етапі розвитку цивілізації призводила до зміни суспільних епох та еволюції світоглядних систем. Засоби масової комунікації здійснюють універсальний вплив на всі сфери життя людини, визначають структуру суспільства, сутність суспільної самототожності.

Сучасні дослідники все частіше описують світ,

використовуючи поняття мережі, кіберпростору, доповненої (AR) та віртуальної (VR) реальності, штучного інтелекту (AI). Вплив цих технологій на особистість і суспільство досліджений достатньо поверхово, відсутнє чітке розуміння основних рис та характеру сучасного цифрового медіапростору.

Дане дослідження стосується філософського осмислення основних тенденцій трансформації медіапростору на початку XXI ст., розкриття особливостей взаємодії людини зі світом новітніх технологій, і має стратегічне значення для управління змінами у медіапросторі в еру цифрових технологій.

Аналіз досліджень і публікацій

Існують різні наукові підходи до визначення змісту поняття медіапростору: соціологічний – сукупність засобів соціальної комунікації (П. Бергер, П. Бурдьє, Є. Гідденс, Є. Гофман, Г. Зіммель, П. Лазарсфельд, Г. Лассвел, А. Лефавр, В. Ліппман, Т. Лукман, Т. Піскун, П. Сорокін, Є. Юдіна), психологічний – сукупність засобів психологічного впливу на особистість (Ж. Бодріяр, Г. Маклюен), журналістський – сукупність засобів масової інформації та засобів масової комунікації (М. Буріч), близькими за значенням поняттю «медіапростір» є поняття «інформаційний простір», «інформаційно-комунікаційний простір».

У 60-і рр. XX ст. Г. М. Маклюен звертає нашу увагу на те, що спосіб передачі інформації визначає зміст комунікаційних відносин епохи. Засоби комунікації самі по собі змістовні, «медіа – це повідомлення» і певний спосіб репрезентувати реальність [10; 11]. Прогнозуючи еволюцію медіа, дослідник звертає увагу на можливості медіа посилювати не окремі органи чуттів, а навіть загалом почуття і думки, тобто загалом свідомість людини, виносити за межі біологічного тіла всю нервову систему, розширювати свідомість [11].

Характеризуючи наслідки впливу цифрових технологій на життя людини, М. Кастельс вказує, що нові системи електронної комунікації мають глобальні масштаби, інтегрують усі медіа між собою, а «її потенційна інтерактивність уже змінює нашу культуру і змінить її незворотно» [9, с. 45].

Різні види культурної творчості – друковані, аудіовізуальні медіа, медіа високої та низької культури, освіти та пропаганди, інформації та розваг об'єднуються в єдиному суперпросторі, що стає «реальною віртуальністю», сутність якої М. Кастельс визначає таким чином: «Це – система, в якій сама реальність (тобто матеріальне/символічне існування людей) повністю охоплена, повністю занурена у віртуальні образи, у вигаданий світ, в якому зовнішні відображення не просто знахо-

дяться на екрані, через який передається досвід, але самі стають досвідом. Всі повідомлення усіх видів полягають у засобі, адже засіб став настільки всеохоплюючим, настільки різноманітним, настільки слухняним, що абсорбує в одному і тому ж мультимедіа цілісність людського досвіду» [9, с. 57]. Іншими словами, для того щоб існувати в межах соціального контексту, у потоці комунікації, яка формує сучасний світ, людина повинна бути включена у символічний простір «реальної віртуальності».

Джон Уррі, розглядаючи основи людського існування, визначає наступні «фони природи»: фон природних об'єктів, фон штучних об'єктів і фон віртуальних об'єктів. Фон віртуальних об'єктів став результатом інновацій Третьої промислової революції. Віртуальні об'єкти як третій вид природного фону безпосередньо пов'язані зі світом об'єктів штучного світу: апаратне і програмне забезпечення комп'ютерів, комунікаційні пристрої. Перебуваючи завжди поруч, продукуючи нескінченні інформаційні потоки, вони залишають безліч ледь помітних віртуальних слідів [21].

Скотт Леш у праці «Критика інформації» говорить про технологічну форму життя. Він визначає життя людини у цифровому медіапросторі як «життя на відстані», яке постлюдина проживає в епоху «абстрактної знакової репрезентації». Індивіди непомітно для себе починають сприймати все, що відбувається навколо, через призму технології. Люди та машини створюють союз біологічних і технологічних систем, унаслідок чого виникає складний органіко-технологічний інтерфейс, де індивіди не можуть жити без допомоги технічних пристроїв. За принципом «включення-виключення» в технології він навіть класифікує членів суспільства на «свійських» та «диких». Цифровий медіапростір, в якому відбувається симбіоз людини та новітніх технологій, на думку Леша стає науковою лабораторією чи художньою студією, де створюються нові об'єкти інтелектуальної власності, цифрові бренди; на зміну соціальним структурам приходять інформаційно-комунікаційні [31].

Серед усього різноманіття підходів у розумінні медіапростору ми зупинимося на структурному, де медіапростір розуміють як інституційну сферу, частину соціального простору, та технологічному, де медіапростір набуває статусу «віртуальної» реальності, існування якої забезпечується відповідними технологіями.

Мета дослідження

Метою даного дослідження є проведення філософського аналізу основних проблем трансформації

медіапростору під впливом нових цифрових технологій, розкриття особливостей взаємодії людини зі світом новітніх технологій.

Виклад основного матеріалу

Розуміючи медіапростір як «діалектичне поняття, що відображає, як медіаформи виробляють і одночасно самі виробляються існуючим соціальним простором», зосередимо свою увагу на декількох формах його існування. Особливістю цифрової епохи є оформлення нового типу простору – кіберпростору. «Кіберпростір» (англ. Cyberspace) можна розглядати як греко-латинську комбінацію, що складається з двох частин: «кібер» (cyber-) і «простір» (space). В Оксфордському словнику зазначено, що префікс «cyber-» походить від грецького слова κυβερνήτης, що буквально перекладається як «правителі». Стародавні греки використовували слово «кібернетика» у значенні «мистецтво керманича», або «мистецтво державного управління». На початку XIX ст. французький математик і фізик А.М.Ампер, запропонувавши власну класифікацію наук, назвав «кібернетикою» (cybnetique) науку про управління державою, розташувавши її між дипломатією і теорією влади. Сьогодні під кібернетикою розуміють науку про управління, передачу інформації та комунікації у складних технічних, комп'ютерних, біологічних, нейронних, соціальних системах. Основи цієї науки заклав Норберт Віннер. Новий простір, що виник унаслідок розвитку технологій та засобів комунікації, спричиняє появу термінів з префіксом «кібер-», які стосуються онлайн світу та свідчать про причетність явищ та об'єктів до електронних комунікацій та віртуальної реальності.

Кіберпростір є інтерактивним полем, де людина втілює власний потенціал, розширює ресурсні можливості, створюючи для себе все нові області діяльності, використовуючи різноманітні форми роботи з інформацією.

Занурення у кіберпростір відбувається за допомогою засобів віртуальної реальності, яка створює штучне середовище буття людини.

Віртуальна реальність – це високорозвинена форма комп'ютерного моделювання, яка дозволяє користувачу зануритись у штучний світ та безпосередньо діяти у ньому за допомогою спеціальних сенсорних пристроїв, що пов'язують його рухи з аудіовізуальними ефектами. При цьому зорові, слухові, чуттєві та моторні відчуття користувача замінюються їх імітацією, яка генерується комп'ютером. «Як технічна система, віртуальна реальність – це комбінація інструментальних засобів виходу та входу, які дають користувачу відчуття (звук, зображення, запахи), а системі – інформацію про дії ко-

ристувача, що пов'язані з певними базами даних та програмним забезпеченням» [16, с. 143].

Цікавим, на наш погляд, є визначення В. М. Розіна, який описує віртуальну реальність як специфічний вид символічних реальностей, що створюється на основі комп'ютерної та іншої техніки [17, с. 163]. Використання терміну «символічний» відносно віртуальної реальності означає, що вона організовується текстом як системою відповідних знаків.

Технологія віртуальної реальності – одна з найбільш затребуваних у різних галузях діяльності людини: проектуванні та дизайні, добуванні корисних копалин та військових технологіях, медицині та рекламі. Різні форми віртуальних реальностей освоюються нині й у сфері освіти.

Комп'ютерні технології дозволили створити штучну віртуальну реальність, що здатна наслідувати реальність дійсно, імітувати її та симулювати процеси, які в ній відбуваються [18, с. 19]. Електронна віртуальна реальність поступово стає місцем функціонування культури. Сутність цих процесів полягає в тому, що в наше життя все активніше проникають об'єкти символічного характеру, а матеріальне існування людей все більше залежить від віртуальних образів символів та поглядів. Віртуальні об'єкти і методи сьогодні активно використовуються для впливу на свідомість індивіда. Масова культура настільки активно конструює «медійну реальність», що для споживача вона стає переконливою та достовірною. У ній часто відбувається формування базових аспектів особистості: системи цінностей, картини світу, налаштування.

Під впливом архетипів масової культури, які населяють сьогодні віртуальну реальність, відбувається особистісна ідентифікація нових поколінь. Виходячи з цього, можна сказати, що популярність віртуальної реальності обумовлена віртуалізацією суспільства у цілому. Такі зміни у функціонуванні культури відзначались у дослідженнях А. Моля, який відзначав залежність місця та умов функціонування культури від науково-технічних досягнень, вказуючи, що електронні засоби інформації формують нинішню культуру та людські цінності [12, с. 5]. У віртуальній культурі її залежність від технічної основи досягла свого максимуму, оскільки повнота відчуттів та коло можливостей, які має суб'єкт, залежать від використаної технічної бази. Із удосконаленням технологій реальний та віртуальний світи невпинно зближуються і невдовзі зіллються воедино. Зміни відбудуться завдяки інтеграції у повсякденне життя VR- і AR-реальностей. Зв'язок 5G лише прискорить неминучу технологічну рево-

люцію. Його запуск у розвинених країнах світу планується вже у нинішньому, 2020 році [8; 13].

Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій, їх удосконалення до рівня інтелектуально-комунікаційних, спричинив появу систем на основі машинного мислення, тобто штучного інтелекту.

Проблема штучного інтелекту на межі ХХ–ХХІ ст. охоплює широке коло досліджень, пов'язаних зі створенням штучного аналогу інтелекту людини, розробкою «суперінтелекту», моделювання окремих функцій і структур психіки, інтелекту, робототехнікою, впливом наявних і потенційно можливих систем штучного інтелекту на людину та суспільство тощо. Нині філософські рефлексії щодо штучного інтелекту репрезентують широке проблемне поле, яке постійно змінюється й уточнюється. У межах філософії у контексті штучного інтелекту досліджуються не лише проблеми перспектив розвитку комп'ютерних систем, що самоорганізуються, але й етичні аспекти застосування технологій штучного інтелекту, класичні філософські питання про свідомість, розум, мислення. Філософія штучного інтелекту як інтегративний філософський напрямок предметом дослідження визначає феномен штучного інтелекту, його становлення, перспективи, соціальні та гуманітарні аспекти існування, аналіз філософсько-методологічних проблем проведення досліджень у відповідній галузі. Саме кризь призму такого визначення можна сформулювати цілісне уявлення про філософію штучного інтелекту, основні елементи її змісту. Очевидно, що вона є досить різноплановим проблемним полем, стрижнем якого є роль штучного інтелекту в еволюції людства і, можливо, Всесвіту. До основних перспективних напрямків цієї галузі досліджень можна віднести: методологічні проблеми, проблеми створення універсального штучного інтелекту, проблеми соціокультурних наслідків штучного інтелекту в контексті глобалізації, становлення інформаційного суспільства, проблеми гуманітарних трансформацій, потенціалу фізичного нищення властивого системам штучного інтелекту та гіпотетичного майбутнього універсального штучного інтелекту.

Подальші рефлексії щодо штучного інтелекту можуть не тільки конкретизувати окреслені напрями досліджень, а й кардинально змінити ключові уявлення про можливості та соціокультурний потенціал штучного розуму [23].

Сучасні дослідники все ще не дійшли єдиної думки щодо визначення терміну «штучний інтелект». Найчастіше він використовується в трьох значеннях: 1) науковий напрямок, що ставить за мету моделювання процесів пізнання і мислення, викори-

стання застосовуваних людиною методів вирішення завдань для підвищення продуктивності обчислювальної техніки;

2) різні пристрої, механізми, програми, які за тими чи іншими критеріями можуть бути названі «інтелектуальними»; 3) сукупність уявлень про пізнання, розум і людину, що роблять можливою саму постановку питання про моделювання інтелекту. Як ми бачимо, під штучним інтелектом може розумітися як наукова дисципліна, так і різні пристрої, здатні до рефлексії, що моделюють людський інтелект.

Американський кібернетик Н. Нільсон галузь розвитку штучного інтелекту визначав наступним чином: «У найзагальнішому сенсі – це рішення «інтелектуальних» завдань за допомогою автоматичних методів, в першу чергу, за допомогою обчислювальних машин. Але яку діяльність слід вважати інтелектуальною, а яку ні? Це не цілком зрозуміло» [14, с. 5].

Попри всю різноманітність трактувань поняття штучного інтелекту, загальним для більшості з них є визнання того, що системи штучного інтелекту направлені на моделювання або імітацію людського мислення, зокрема, здатності до рефлексії. Сьогодні головним завданням сучасних досліджень у галузі штучного інтелекту є навчитися імітувати різні аспекти діяльності людського інтелекту за допомогою машин. Так у 1997 р. Г. К. Каспаров програв комп'ютерній програмі «Deep Blue», а в 2002 р. В. Б. Крамник зіграв уніцію з програмою «Deep Fritz». У зв'язку з цим питання розвитку електронних комп'ютерів, що можуть призвести до виникнення інтелекту, ідентичного людському, стало ще актуальнішим.

Можливості штучного інтелекту вражають. Подібні системи можуть повністю замінити саму людину та сфери її діяльності; бути використані при управлінні транспортними системами, наданні медичних та освітніх послуг, виробництві тощо.

Трансформуючи медіапростір, новітні цифрові технології ставлять особистість перед необхідністю усвідомлення викликів і ризиків нової форми існування медійного світу.

Розглянемо уважніше деякі аспекти цієї проблеми. Розвиток цифрових технологій вимагає актуальної інтерпретації ролі медіасистем. На початку ХХ ст. становлення медіа відбувалось у напрямку розширення аудиторії, тиражування медіатекстів та масового вертикального інформування за принципом «один – всім». Абстрагуючись від людини, сприймаючи її як споживача інформації, автори медіа-продуктів формують власну обмежену професійну

спільноту. Із розвитком технологій, їх вседоступністю, здешевленням і спрощенням, проникненням у практики повсякденності користувач набуває ознак автора, стає творцем медіакультури. Техніка та технологія сприяють виникненню нової дійсності, яка є продуктом творчої активності самої людини. З'являється можливість вносити все суттєвіші зміни в навколишній світ і в самого себе. Спілкування й відносини є вже не просто можливістю створення інформації, важливішим стає сприятливість відносин, які людина створила в мережі і які вона може успішно розбудовувати. Медіапростір стає сферою самореалізації пересічного автора-аматора. Швидкість, з якою технології вдосконалюються і змінюються, стає викликом для людини XXI ст. Суперіндустріалізм вимагає від неї постійного самовдосконалення: роботи над собою, розвитку творчих здібностей.

Впровадження технологій на основі комп'ютерних систем, що можуть вирішувати інтелектуальні завдання в різних сферах людської діяльності, штучного інтелекту, актуалізує проблеми втрати чуттєвості, контролю над власними відчуттями і процесами, адже у поле зовнішніх розширень виноситься не лише зір, слух, а і пам'ять та мислення.

Штучний інтелект не можна віднести до світу неорганічного, адже у природі машин немає, вони існують лише у соціальній сфері. Машини – це тіла, організовані після людини і завдяки їй. Нова дійсність є показником страшною могутності людини, її творчого та панівного покликання у світі, але у той же час демонструє й її слабкість, схильність до рабства. Припускаючи можливість поневолення людини технікою наголосимо на можливості звільнення через активну людську діяльність. Удосконалюючи техніку, передаючи їй усе більше своїх функцій, людина розвиває саму себе, щоб стати справжнім володарем штучного, створеного нею середовища.

Розглядаючи співвідношення функцій штучного і природнього інтелекту в контексті філософії техніки, «людина vs машина», слід зазначити, що перевагами людини залишаються творчість, здатність оперувати нечітко визначеними поняттями, приймати рішення, інтуїція, мистецтво спілкування та уяви.

Впровадження штучного інтелекту може супроводжуватися цілком неоднозначними процесами, спрямованими на модифікацію можливостей головного мозку реальної людини, появою нових механізмів мислення, генетичних змін та нових психічних особливостей особистості, яка занурена в суперкомп'ютер. Прагнення сучасних учених змінити траєкторію розвитку і здійснити тотальну

переорієнтацію «людини природньої» на «людину техногенну» із застосуванням методів евристичного кібернетичного моделювання може призвести до якісної зміни природньої сутності людини, а саме до появи кіборгів і кардинальної трансформації суспільних відносин. Тому вже в найближчому майбутньому активне застосування інтелектуально-комунікаційних систем трансформує медіапростір і саму людину, а також докорінно змінить суспільні відносини.

За Бодріаром, ми живемо не у світі, створеному інформацією, у світі знаків, що симулюють дійсність. Аудиторія насолоджується спектаклем – отримувати ж задоволення можна, забувши про несумісність змістів і образів. Прагнення до отримання задоволення є одною з домінантних характеристик постмодерної свідомості [4]. Людина, яка долучається до певної медіапрактики, неминуче потрапляє під її вплив. Ототожнюючи медіапростір із полем, можна вказати, що людина як споживач інформації потрапляє під вплив «агентів» поля. Тому вже сьогодні Інтернет суттєво змінює характеристики медіапростору, перетворюючи обмін інформацією із «суб'єкт-об'єктного» у «суб'єкт-суб'єктний» процес. Якщо раніше медіа виступали як монополісти в інформуванні аудиторії, створюючи своєрідний фільтр між «реальністю» і «споживачами інформації», то сучасні мережеві технології знімають із медіа функцію «фільтра» і «посередника» між реальністю та людиною.

Сучасна філософська рефлексія наслідків трансформації медіапростору під впливом цифрових технологій визначає наступні домінуючі напрямки дослідження. З одного боку, це фіксація стандартизуючого та маніпулятивного характеру впливу медіапростору на особистість, з іншого – широкі креативно-розвивальні можливості становлення новітньої особистості, що використовує конкурентні штучному інтелекту способи мислення.

Відповідно перспективним є саме медіафілософський аналіз проблеми, який концентрує увагу на статусі людини як комуніканта та медіасуб'єкта медіапростору. Напевно саме в такому контексті і потрібно розглядати вплив цифрових технологій на формування сучасного медіапростору та існування в ньому особистості.

Висновки

Сучасне суспільство розвивається в умовах глобальної інформаційної макроеволюції, яка в повній мірі трансформує сучасну людину в людину техногенну. У зв'язку з цим застосування комп'ютерних технологій, використання нано- і біотехнологій, глобальна актуалізація кіберпростору впливає не тільки

на цінності, але й на поведінку, форму спілкування, світогляд особистості, що видозмінює саму сутність буття людини і, зокрема, впливає на трансформацію тих процесів, які відбуваються в сучасному медіапросторі.

Особливості існування сучасного медіапростору в умовах постійного розвитку інформаційно-комунікаційних технологій полягають насамперед в активній появі нових каналів комунікації, які структурно та функціонально змінюють усю медіасистему. Його розвиток і трансформація здійснюються під впливом інформаційних технологій та нових технологічних трендів, і саме вони багато в чому визначають основний вектор розвитку суспільства загалом. Відповідно, розглядаючи основні технологічні тренди найближчого майбутнього, можна спрогнозувати, яким чином під їх впливом трансформуватиметься медіапростір та суспільні відносини. Сьогодні необхідним стає нове філософське осмислення розвитку та транс-

формації медіапростору з урахуванням тих змін, які відбуваються в сфері віртуальної культури, і в першу чергу це стосується появи кіберпростору з елементами віртуальної, доповненої реальності та штучного інтелекту.

Досліджуючи сучасний медіапростір, особливу увагу потрібно приділити проблемам, пов'язаним із створенням та функціонуванням штучного інтелекту. Проблема штучного інтелекту в сучасній науці вже охопила широке коло досліджень. Сучасні філософські рефлексії щодо штучного інтелекту репрезентують широке проблемне поле, яке постійно змінюється й уточнюється. Єдиного розуміння щодо самого поняття штучного інтелекту та впливу даної технології на подальший розвиток людства сьогодні не існує. І це окреслює перспективи подальших досліджень щодо основних філософських проблем трансформації сучасного медіапростору під впливом цифровізації, а також безпекових, культурологічних та етичних аспектів його розвитку.

БІБЛІОГРАФІЧНІ ПОСИЛАННЯ

1. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры / пер. с фр. Москва : Республика; Культурная революция, 2006. 269 с.
2. Бодрийяр Ж. Прозрачность зла / пер. с фр. Москва : Республика; Культурная революция, 2006. 287 с.
3. Бодрийяр Ж. Реквием по масс-медиа. *Политика и поэтика*. Сб. статей. Санкт-Петербург : Питер, 1999. С. 193–226.
4. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. Москва : Аспект Пресс, 2000. 312 с.
5. Бодрийяр Ж. Философия эпохи постмодерна. Минск : Наука, 1996. 254 с.
6. Бурдье П. Социология социального пространства. Москва : Республика, 2005. 468 с.
7. Бурдье П. Социальное пространство: поля и практики. Москва : Ин-т экспериментальной социологии; Санкт-Петербург : Алетейя, 2007. 576 с.
8. Демченко С. В. Комунікаційний аспект у розбудові сучасного громадянського суспільства. *Теле- та радіожурналістика*. 2012. Вип. 11. С. 117–123.
9. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / пер. с англ. под науч. ред. О.И.Шкаратана. Москва : ГУ ВШЭ, 2000. 608 с.
10. Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М.Вавилова. Москва : Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. 464 с.
11. Маклюэн М. Галактика Гутенберга: сотворение человека печатной культуры / пер. с англ. А. Юдина. Киев : Ника-Центр, 2003. 432 с.
12. Моль А. Социодинамика культуры / пер. с фр.; предисл. Б. В. Бирюкова. Москва : Издательство ЛКИ, 2008. 416 с.
13. Некрасов В. Грані 5G: невдовзі люди не відрізнятимуть віртуальний світ від фізичного. *Економічна правда*. 02.08.2017. URL: <http://www.epravda.com.ua/publications/2017/08/2/627531/>.
14. Нильсон Н. Искусственный интеллект. Методы поиска решений. Москва : Мир, 1973. 273 с.
15. Ним Е. Медиапространство: основные направления исследований. *Журнал «Бизнес. Общество. Власть»*. 2013. № 14. С. 31–44.
16. Попов С. Н. Аппаратные средства мультимедиа. Видеосистема PC / под редакцией О. В. Колесниченко, И. В. Шишигина. Санкт-Петербург : ВHV-Санкт-Петербург, 2000. 400 с.
17. Розин В. М. Технологии виртуальной реальности. Традиционная и современная технология: (филос.-метод. анализ) / отв. ред. В. М. Розин. Москва : ИФРАН, 1999. 216 с.
18. Саяпин В. О. Концептуализация виртуальной реальности : монография. Тамбов : изд-во ТГУ, 2010. 140 с.
19. Тьюринг А. Вычислительные машины и разум. *Глаз разума* / Д. Хофштадтер, Д. Деннетт. Самара : Бахрах – М., 2003. С. 47–59.
20. Уитби Б. Искусственный интеллект. Реальна ли Матрица. Москва : Гранд-Фаир, 2004. 224 с.
21. Урри Дж. Мобильности. Москва, 2012.
22. Шевченко А. И. Актуальные проблемы теории искусственного интеллекта. Київ : ІПШ «Наука і освіта», 2003. 228 с.
23. Шевченко А. И., Ященко А. И. Может ли компьютер мыслить? *Искусственный интеллект*. 2005. № 4. С. 476–489.
24. Шевченко А. И., Ященко В. А. От искусственного интеллекта к искусственной личности. *Искусственный интеллект*. 2009. № 3. С. 492–505.

25. Ященко В. А. Вторичные автоматизмы в интеллектуальных системах. *Искусственный интеллект*. 2005. № 3. С. 432–447.
26. Ященко В. А. Некоторые аспекты «нервной деятельности» интеллектуальных систем и роботов. *Искусственный интеллект*. 2009. № 4. С. 504–511.
27. Ященко В. А. Размышляющие компьютеры. *Математичні машини і системи*. 2006. № 1. С. 49–59.
28. Chalmers D. The conscious mind: in search of fundamental theory. New York : Oxford University Press, 1996. 414 p.
29. Geographies of Communication: The Spatial Turn in Media Studies / edited by Jasper Falkheimer and Andre Jansson. Göteborg : Nordicom, 2006.
30. Jansson A. Textural Analysis. Materialising Media Space. *Geographies of Communication: The Spatial Turn in Media*. Göteborg : Nordicom, 2006. P. 87–106.
31. Lash S. Critique of Information. London, Thousand Oaks : Sage Publications, 2002. 234 p.
32. Lefebvre H. The Production of Space. Oxford : Blackwell, 1991.
33. Mediaspace: Place, Scale and Culture in a Media Age / edited by Nick Couldry and Anna McCarthy. New York : Routledge, 2004.

REFERENCES

1. Bodrijar, Zh. (2006). *Obshhestvo potrebleniya. Ego mify i struktury [Consumer society. Its myths and structures]*. Moscow: Respublika; Kul'turnaja revoljucija [in Russian].
2. Bodrijar, Zh. (2006). *Prozrachnost' zla [Transparency of evil]*. Moscow. Respublika; Kul'turnaja revoljucija [in Russian].
3. Bodrijar, Zh. (1999). Rekvjem po mass-media [Requiem for mass-media]. *Politika i pojetika – Politics and poetics*. (pp. 193–226). Sankt-Peterburg: Piter [in Russian].
4. Bodrijar, Zh. (2000). *Simvolicheskij obmen i smert' [Symbolic exchange and death]*. Moscow: Aspekt Press [in Russian].
5. Bodrijar, Zh. (1996). *Filosofija jepohi postmoderna [The philosophy of the postmodern era]*. Minsk: Nauka [in Belarus].
6. Burd'e, P. (2005). *Sociologija social'nogo prostranstva [Sociology of social space]*. Moscow: Respublika [in Russian].
7. Burd'e, P. (2007). *Social'noe prostranstvo: polja i praktiki [Social space: fields and practices]*. Moscow: In-t jeksperimental'noj sociologii; Sankt-Piterburg: Aletejja [in Russian].
8. Demchenko, S. V. (2012). Komunikacijnyj aspekt u rozbudovi suchasnogho ghromadjansjkogho suspiljstva [Komunikatsiinyi aspect in rozbudovi otchasnogo gromyansky suspension]. *Tele- ta radiozhurnalistyka – TV and Radio Journalism*, 11, 117–123 [in Ukrainian].
9. Kastel's, M. (2000). *Informacionnaja jepoha: jekonomika, obshhestvo i kul'tura [Information era: economics, society and culture]*. (O. I. Shkaratan, Trans.). Moscow: GU VShJe [in Russian].
10. Makljuven, M. (2003). *Ponimanie Media: Vneshnie rasshirenija cheloveka [Understanding Media: External Extensions of Man]*. (V. Nikolaev, Trans.). Moscow: Zhukovskij: "KANON-press-C", "Kuchkovo pole" [in Russian].
11. Makljuven, M. (2003). *Galaktika Gutenberga: sotvorenje cheloveka pechatnoj kul'tury. [The Gutenberg Galaxy: The Creation of Human Print Culture]*. (A. Judin, Trans.). Kiev: Nika-Centr [in Ukrainian].
12. Mol', A. (2008). *Sociodinamika kul'turi [Sociodynamics of culture]*. Moscow: Izdatel'stvo LKI [in Russian].
13. Nekrasov, V. (2017, August 2). Ghrani 5G: nevdozvi ljudy ne vidriznjatymutj virtual'nyj svit vid fizychnogho [Facets 5G: soon people will not distinguish the virtual world from the physical]. *Ekonomichna Pravda – Economic Truth*. Retrieved from <http://www.epravda.com.ua/publications/2017/08/2/627531/> [in Ukrainian].
14. Nil'son, N. (1973). *Iskusstvennyj intellekt. Metody poiska reshenij [Artificial intelligence. Methods of finding solutions]*. Moscow: Mir [in Russian].
15. Nim, E. (2013). Mediaprostranstvo: osnovne napravlenija issledovanij [Media space: the main areas of research]. *Zhurnal «Biznes. Obshhestvo. Vlast» – Business. Society. Power*, 14, 31–44 [in Ukrainian].
16. Popov, S. N. (2000). *Apparatnye sredstva mul'timedia. Videosistema RS [Hardware of multimedia. RS video system]*. O. V. Kolesnichenko, I. V. Shishigina (Ed.). Sankt-Peterburg: BHV-Sankt-Peterburg [in Russian].
17. Rozin, V. M. (1999). Tehnologii virtual'noj real'nosti [Technologies of virtual reality]. *Tradicionnaja i sovremennaja tehnologija: (filos.-metod. analiz) – Traditional and Modern Technology: (Philos. Method. Analysis)*. Moscow: IFRAN [in Russian].
18. Sajapin, V. O. (2010). *Konceptualizacija virtual'noj real'nosti [Conceptualization of virtual reality]*. Tambov: Izd-vo TGU [in Russian].
19. T'juring, A. (2003). Vychislitel'nye mashiny i razum [Computing machines and the mind]. *Glaz razuma – The Eye of the Mind*. D. Hofshadtter, D. Dennett (Eds.). (pp. 47–59). Samara: Bahrah – Moscow [in Russian].
20. Uitbi, B. (2004). *Iskusstvennyj intellekt. Real'na li Matrica [Artificial Intelligence. Is the Matrix Real]*. Moscow: Grand-Fair [in Russian].
21. Urri, Dzh. (2012). *Mobil'nosti [Mobility]*. Moscow [in Russian].
22. Shevchenko, A. I. (2003) *Aktual'nye problemy teorii iskusstvennogo intellekta [Actual problems of the theory of artificial intelligence]*. Kiev: IPShI "Nauka i obrazovanie" [in Ukrainian].
23. Shevchenko, A. I., & Jashhenko, V. A. (2005). Mozhet li komp'juter myslit'? [Can a computer think?]. *Iskusstvennyj intellekt – Artificial intelligence*, 4, 476–489 [in Ukrainian].
24. Shevchenko, A. I., & Jashhenko, V. A. (2009). Ot iskusstvennogo intellekta k iskusstvennoj lichnosti [From artificial intelligence to artificial personality]. *Iskusstvennyj intellekt – Artificial intelligence*, 3, 492–505 [in Ukrainian].

25. Jashhenko, V. A. (2005). Vtorichnye avtomatizmy v intellektual'nyh sistemah [Secondary automatisms in intellectual systems]. *Iskusstvennyj intellect – Artificial intelligence*, 3, 432–447 [in Ukrainian].
26. Jashhenko, V. A. (2009). Nekotorye aspekty «nervnoj dejatel'nosti» intellektual'nyh sistem i robotov [Some aspects of the «nervous activity» of intelligent systems and robots]. *Iskusstvennyj intellect – Artificial intelligence*, 4, 504–511 [in Ukrainian].
27. Jashhenko, V. A. (2006). Razmyshljajushhie komp'yutery [Meditating computers]. *Matematichni mashini i sistemi – Mathematical Machines and Systems*, 1, 49–59 [in Ukrainian].
28. Chalmers, D. (1996). *The conscious mind: in search of fundamental theory*. New York: Oxford University Press, 1996.
29. Falkheimer, J., & Jansson, A. (Eds.). (2006). *Geographies of Communication: The Spatial Turn in Media Studies*. Göteborg: Nordicom.
30. Jansson, A. (2006). Textural Analysis. Materialising Media Space. *Geographies of Communication: The Spatial Turn in Media*. (pp. 87–106). Göteborg: Nordicom.
31. Lash, S. (2002). *Critique of Information*. London, Thousand Oaks: Sage Publications.
32. Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Oxford: Blackwell.
33. Couldry, N., & McCarthy, A. (Eds.). (2004). *Mediaspace: Place, Scale and Culture in a Media Age*. New York: Routledge.

Довгаль Сергій Анатолійович

Кандидат філософських наук, доцент
Комунальний заклад вищої освіти «Дніпровська академія неперервної освіти»
49006, Дніпро, вул. В.Антоновича, 70

Email: sdovgal2010@gmail.com

Dovgal Sergey

Ph.D. of Philosophical Sciences, Assoc Prof
Municipal Institution of Higher Education «Dnipro Academy of Continuing Education»
70, Antonovicha str., Dnipro, 49006, Ukraine

ORCID: 0000-0002-7134-7488

Бутурліна Оксана Василівна

Кандидат філософських наук, доцент
Комунальний заклад вищої освіти «Дніпровська академія неперервної освіти»
49006, Дніпро, вул. В.Антоновича, 70

Email: buturlina71@gmail.com

Buturlina Oksana

Ph.D. of Philosophical Sciences, Assoc Prof
Municipal Institution of Higher Education «Dnipro Academy of Continuing Education»
70, Antonovicha str., Dnipro, 49006, Ukraine

ORCID: 0000-0002-9603-4752

Тухтарова Тетяна Карімжанівна

Науковий співробітник
Комунальний заклад вищої освіти «Дніпровська академія неперервної освіти»
49006, Дніпро, вул. В.Антоновича, 70

Email: ttk10@ukr.net

Tukhtarova Tatiana

The scientific researcher
Municipal Institution of Higher Education «Dnipro Academy of Continuing Education»
70, Antonovicha str., Dnipro, 49006, Ukraine

ORCID: 0000-0001-7460-0912

Цитування: Довгань С. А., Бутурліна О. В., Тухтарова Т. К. Філософські проблеми трансформації медіапростору під впливом цифрових технологій. *Науково-теоретичний альманах «Грані»*. 2020. Т. 23, № 1–2. С.40–48.

Citation: Dovgal, S.A., Buturlina, O.V., & Tukhtarova T.K. (2020). Filososfski problemy transformatsii mediaprostoru pid vplyvom tsyfrovyykh tekhnolohii [Philosophical problems of transformation of media space under the influence of digital technologies]. *Scientific and theoretical almanac «Grani»*, 23 (1–2), 40–48.

Стаття надійшла / Article arrived: 16.01.2020

Схвалено до друку / Accepted: 18.02.2020