

Власенко Федір Павлович,
кандидат філософських наук, доцент
кафедри філософії гуманітарних наук
Київського національного університету
імені Тараса Шевченка
ORCID 0000-0002-5272-9018
vlasknof@ukr.net

Левченко Євгенія Вікторівна,
кандидат філософських наук, доцент
кафедри філософії гуманітарних наук
Київського національного університету
імені Тараса Шевченка
ORCID 0000-0002-0361-6455
levchenyuk@ukr.net

Товмаш Дмитро Анатолійович,
кандидат філософських наук, доцент,
доцент кафедри філософії гуманітарних наук
Київського національного університету
імені Тараса Шевченка
ORCID 0000-0002-4576-0703
tovmash@knu.ua

ПОСТКУЛЬТУРА В КОНТЕКСТІ ТРАНСГУМАНІЗМУ

Мета статті полягає у здійсненні соціально-філософського аналізу відношення «людина-техніка» в умовах трансформації культури і розгортання трансгуманізму. **Методологія дослідження.** Теоретико-методологічною основою дослідження є концептуальні підходи вітчизняних і зарубіжних дослідників глобалізації та її соціокультурних наслідків. Це праці таких вчених, як: Л. Альтюссер, Ж. Бодріяр, Г. Веллс, М. Епштейн, В. Кутирьов, М. Фуко, Ф. Фукуяма, І. Фролов, В. Чеклецов та ін. У роботі застосовувалися як загальнонаукові, так і філософські методи, зокрема аналіз, синтез, діалектичний, феноменологічний, герменевтичний, компаративістський тощо. **Наукова новизна** полягає в соціально-філософській концептуалізації сучасних соціокультурних трансформацій, які зумовлені науковим, технологічним прогресом людства і характеризуються дегуманізацією буття як окремої особистості, так і суспільства загалом. **Висновки.** Нанотехнології, біотехнології, інформатизація не тільки детермінують подальший розвиток культури, а й змінюють світогляд сучасної людини, де справжнє, природне, об'єктивне заміщується штучним, віртуальним, симульованим. Як наслідок, індивід є дезорієнтованим у своїх ціннісних орієнтаціях, ідентичності, його світогляд постає фрагментарним, а поведінка – непередбачуваною. Відтак, людина поступово перетворюється із суб'єкта дії на об'єкт техносфери, не усвідомлюючи того, що результати її праці (Інтернет, соціальні мережі, засоби сучасного зв'язку) не мають замінювати собою світ (природний, соціальний), а повинні використовуватися як засоби підвищення продуктивності діяльності.

Ключові слова: людина, суспільство, культура, посткультура, гуманізм, трансгуманізм.

Власенко Федор Павлович, кандидат философских наук, доцент кафедры философии гуманитарных наук Киевского национального университета имени Тараса Шевченка; Левченко Евгения Викторовна, кандидат философских наук, доцент кафедры философии гуманитарных наук Киевского национального университета имени Тараса Шевченка. Товмаш Дмитрий Анатольевич, кандидат философских наук, доцент кафедры философии гуманитарных наук Киевского национального университета имени Тараса Шевченко

Посткультура в контексте трансгуманизма

Цель статьи заключается в осуществлении социально-философского анализа отношения «человек-техника» в условиях трансформации культуры и развертывания трансгуманизма. **Методология исследования.** Теоретико-методологической основой исследования являются концептуальные подходы отечественных и зарубежных исследователей глобализации и ее социокультурных последствий. Это труды таких ученых, как: Л. Альтюссер, Ж. Бодрияр, Г. Уэллс, М. Эпштейн, В. Кутырёв, М. Фуко, Ф. Фукуяма, И. Фролов, В. Чеклецов и др. В работе применялись как общенаучные, так и философские методы. В частности анализ, синтез, диалектический, феноменологический, герменевтический, компаративистский и др. **Научная новизна** заключается в социально-философской концептуализации современных социокультурных трансформаций, которые предопределены научным, технологическим прогрессом человечества и характеризуются дегуманизацией существования как отдельной личности, так и общества в целом. **Выводы.** Нанотехнологии, биотехнологии, информатизация не только детерминируют дальнейшее развитие культуры, но и изменяют мировоззрение современного человека, где настоящее, естественное, объективное заменяется искусственным, виртуальным, симулирующим. Как следствие, индивид является дезориентированным в своих ценностных ориентациях, идентичности, его мировоззрение является фрагментарным, а поведение – непредсказуемым. Следовательно, человек постепенно превращается из субъекта действия на объект техносферы, не отдавая себе отчет в том, что результаты его труда (Интернет, социальные сети, средства современной связи) не должны заменять собой мир (естественный, социальный), а должны использоваться в качестве средств повышения продуктивной деятельности.

Ключевые слова: человек, общество, культура, посткультура, гуманизм, трансгуманизм.

Vlasenko Fedir, the Doctor of Philosophical Sciences (Ph. D.), Associated Professor, Taras Shevchenko National University of Kyiv, Levcheniuk Yevheniia, the Doctor of Philosophical Sciences (Ph. D.), Associated Professor, Taras Shevchenko National University of Kyiv, Tovmash Dmytro, Candidate of Science (Philosophy), Associate Professor, associate professor of the Department of Philosophy of Humanities of Taras Shevchenko National University of Kyiv

Postculture in the Transhumanism Context

The purpose of the article is to implement the social-philosophical analysis of the "man-technology" relations in the conditions of culture transformation and deployment of transhumanism. **Methodology.** The theoretical and methodological basis of the research is the conceptual approaches of the national and foreign researchers who study globalization and its social and cultural consequences. That includes the works of such scholars as L. Althusser, J. Bodrijar, G. Wells, M. Epstein, V. Kutyriov, M. Foucault, F. Fucuyama, I. Frolov, V. Chekletsov and others. Both general scientific and philosophical methods have been used in the research, including analysis, synthesis, the dialectic method, the phenomenological one, the hermeneutic one, the comparative one and others. **The scientific novelty** is the socio-philosophical analysis of the contemporary socio-cultural transformations which are caused by the mankind's scientific and technological progress and are characterized by being dehumanization of a separate individual as well as of the society in whole. **Conclusions.** Nanotechnologies, biotechnologies, and informatization do not only determine the further culture development, but they also change the modern man's outlook in which real, natural and objective things are being replaced with artificial, virtual and simulated ones. As a result, an individual is disoriented in his or her value orientations and identity, his or her worldview appears to be fragmentary and his or her behavior becomes unpredictable. Thus, an individual turns from being the subject of an action into the object of the technosphere and he or she does not understand that the results of his or her work (Internet, social networking, modern communication facilities) should not replace the world (natural, social). They are just ways to increase work productivity.

Key words: individual, society, culture, postculture, humanism, transhumanism.

Актуальність теми дослідження. Початок XXI століття характеризується стрімким розвитком наномедичних, молекулярно-біологічних, геномних, нейронних, комп'ютерно-мережових, інформаційно-медійних та інших технологій. Останні роблять сучасне суспільство новим етапом цивілізаційного розвитку, який у науковій літературі позначається як постлюдський час, де людина перетворюється із суб'єкта на об'єкт техносфери.

Якщо простежити всю соціальну історію, то людина постійно щось створювала нове, яке мало конструктивні і деструктивні наслідки. Так, метою створення зброї був захист, але сьогодні людство володіє зброєю масового знищення, яка постає вагомим геополітичним фактором. Сучасний науковий розвиток у сфері медицини, нанотехнологій, генної інженерії дає людям можливість кардинально змінювати своє природне тіло на штучний конструкт. Наприклад, намагання подолати недоліки людської організації, використовуючи новітні досягнення: використання чіпів-імплантів для збільшення об'єму пам'яті; сповільнення процесів старіння; втілення різноманітних бажаних образів тварин (жінка-кішка – Джоселін Вільденштейн, вампір – Марія Хосе Крістерна) або ляльок Барбі, Кена (В. Лук'янова, Сара Бердж, Джастін Дждліка); генна інженерія уможливила планування дітей з бажаним кольором очей, розумовими здатностями, потрібної статі тощо.

Вищезазначене у новому світлі актуалізує проблему відношення «Людина – Техніка», де вектор наукових досліджень має спрямовуватися на вивчення соціокультурних і антропологічних наслідків прогресу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Тема соціокультурних трансформацій сучасного суспільства особливо актуалізується в останні роки минулого століття у працях представників постструктуралізму (Ж. Бодріяр, М. Фуко та ін.), постіндустріалізму (Е. Тоффлер, Ф. Фукуяма та ін.). Системний аналіз соціуму, що переживає антропологічну кризу та характеризується перетворенням людини на фактор Техносу, представлений у працях В. Кутирьова, Н. Хейлз, Ф. Фукуями, Т. Чеснокової. З'ясуванню змісту та значення понять «посткультура», «кіберкультура», «медіакультура» присвячені дослідження вітчизняних вчених, зокрема праці І. Куриленко.

Виклад основного матеріалу. Ми є свідками й учасниками процесу переходу від культури до посткультури, основними характеристиками якої є фрагментарність, відсутність чіткої ціннісної ієрархії, деконструктивізм, криза креативності, тотальне проникнення в культуру ЗМІ, комп'ютерних технологій тощо. На думку вітчизняної вченої І. Куриленко: «Посткультура – це деконструктивістська культура «мовчання» зі своїми неоднозначною мовою і словесними іграми, з метафізичної точки зору вона нічого не може сказати про «кінцеві істини» буття» [4, 71]. Тобто, посткультура є імітацією культури, своєрідним продовженням останньої, маскуючись під неї і поступово витісняючи її з розвитку сучасної цивілізації. Образно кажучи, посткультура така собі «мильна бульбашка», яка має оболонку, а всередині – порожня. Разом з тим, посткультура – це синтез безлічі віртуальних можливостей, які, з однієї сторони, є відмовою від попередніх естетичних взірців, а з іншої постають проривом нового естетичного відчуття талановитих митців в арт-практиках, масовій культурі, відеокліпах, кінофільмах тощо.

Сьогодні на противагу традиційним моральним цінностям (добро, співчуття, порядність, відповідальність, чесність, гідність, толерантність, скромність та ін.) у суспільстві пропагуються соматичні та утилітарні категорії, зокрема корисливість, влада, гламур, консюмеризм, нетерпимість, егоїзм, симуляція, зухвалість тощо. Саме на таких принципах і вибудовуються новітні практики арт-діяльності. У цьому контексті цілком доречними є слова згадуваної нами української дослідниці І. Куриленко: «Посткультура характеризується змінами атрибутивних складників: духовного світу людини, зокрема її психіки, менталітету, системи цінностей. Більше того, у такій культурі зникає смисловий детермінуючий центр (суб'єкт), навколо якого й розвивалися сама культура, пізнання, суспільне життя» [4, 71].

Трансформація аксіологічних систем є закономірним процесом, адже розвиток соціуму завжди супроводжувався зміною ціннісних орієнтацій поколінь і смисловим наповненням концепту «культура». Наприклад, з XVIII ст. відбувається розмежування культури натуралістичної, витоки якої сягають природи людини, і культури ідеалістичної, орієнтованої на прагнення людини до моральної досконалості. Це підживлювало протистояння між моральним вдосконаленням особистості і науково-технічним прогресом, який в основному спрямований на забезпечення потреб та інтересів суспільства. У другій половині XIX ст. утверджується неklasичний підхід до розуміння змісту поняття «культура». Провідною її характеристикою

постає дисконтинуальність (перервність), яка пояснювалась в концепціях М. Данилевського, О. Шпенглера, А. Тойнбі, а також в межах таких філософських течій, як філософія життя, феноменологія, екзистенціалізм, філософська антропологія. Відповідно до цієї атрибутивної характеристики культурно-історичний процес розглядається не як пряма лінія історичного поступу, а як поліцентричне утворення, що являє собою сукупність співіснуючих культур – історичних суб'єктів. Відтак, культура постає не як спосіб та взірць життя, а як особливого роду реальність, буттєвий вимір суб'єктів історії (особистостей, спільнот, націй, цивілізацій тощо).

Розвиток культури на межі XX-XXI століть науковці характеризують термінами «медіакультура», «інформаційна культура», «кіберкультура». Емпіричним підґрунтям появи таких концептів є те, що сучасна людина не мислить свого існування без телебачення, кіно, соціальних мереж, мобільного та Інтернет зв'язку тощо. Тому «медіакультура – це культура передачі інформації та культура її сприйняття, вона може бути й системою рівнів розвитку особистості, здатної читати, аналізувати, оцінювати медіатекст, здобувати нові знання за допомогою, передусім, аудіовізуальних медіа. Тобто медіакультура є процесом симбіотичного існування масового і елітарного, глобального і локального, індивідуального і суспільного, віртуального і дійсного в соціалізації сучасної людини.

Інтернет давно став одним із суттєвих і визначальних атрибутів сучасності, що зумовило появу нового феномену – Інтернет-культури. Зміст останньої дослідниками пояснюється як «культура творців Інтернету», яку складають цінності і переживання, що визначають поведінку людини у всесвітній інформаційній комп'ютерній мережі. Вона має таку структуру: «техномеритократична культура, культура хакерів, культура віртуальної спільноти та підприємницька культура» [4, 73].

Отже, можемо констатувати, що культура не обов'язково має бути прив'язана до відповідного місця, часу епохи, століття. Сьогодні вона долає вказані межі, зазнаючи сутнісних і смислових трансформацій, що супроводжуються зміною традиційних цінностей, заміщенням культури на технології, які людство використовує для власного винищення не стільки фізичного, скільки духовного.

Підґрунтям культури завжди був принцип гуманізму, що традиційно розглядався як «система світоглядних орієнтацій, центром яких є людина, її самість, високе призначення та право на вільну самореалізацію, її благо як критерій оцінки соціальних інститутів, а людяність – норма стосунків між індивідами, етнічними й соціальними групами» [2, 134]. Людині надавався особливий статус – вона прирівнювалася до Бога. Зрозуміло, що така позиція гіперантропоцентричності з часом зазнала потужної критики з боку вчених. Зокрема, на думку сучасного французького філософа Л. Альтюссера увесь антропоцентризм, як і ідея самореалізації людини, належить до сфери ілюзій, або ідеології. Інший французький вчений М. Фуко пропонує свій варіант гуманізму – відмову від антропологічного егоцентризму, проголошуючи «смерть людини» як суб'єкта. Аргументами критики М. Фуко були ідеї про те, як може людина уподібнюватись творцеві, коли вона є підвладною реаліям буття (наприклад, праця, мова, соціум).

Також із своєрідною критикою традиційного гуманізму виступав Ж.-П. Сартр. На його думку життя людини позбавлене будь-якої сутності чи то природної, чи божественної. Людина сама вирішує, що їй робити зі своїм життям. Основним принципом, який дозволяє наповнювати сенсом своє існування є свобода. Звідси виникає стан незадоволеності, незаспокоєності людини, оскільки вона не вдовольняється лише внутрішньою свободою. Зміна обставин з метою створення комфортних умов життя людини постає одним із принципів гуманізму. Важливим тут є визнання й прийняття того, що людина – це істота, котра не тільки усвідомлює факт своєї присутності у світі, а й свою скінченність, смерть. Це змушує її діяти тут і тепер, самореалізовуватися в сьогоденні.

Принцип гуманізму сьогодні набуває нового змісту, ми можемо говорити про так званий трансгуманізм як наслідок впровадження у життя людини новітніх технічних та наукових здобутків цивілізації для удосконалення фізичних, розумових здібностей людини. На думку «трансгуманістів» (Р. Еттінгер, М. Море, Е. Дрекслер, Г. Моравек, А. Сандерберг, Р. Хансон та ін.), страждання, відчай, хвороби, старіння та смерть варто усунути, подолати. Але ставлячи за мету мінімізувати страждання, людина сама поступово перетворюється із суб'єкта діяльності на її атрибут, об'єкт.

Життя сучасної людини наповнене багатьма суперечностями, вона постійно відчуває стрес, тривогу, її світогляд формується під натиском боротьби різносторонніх інтересів в суспільстві. Завдяки впровадженню в усі сфери життєдіяльності людини новітніх інформаційних здобутків індивід не завжди може самостійно розібратися в ситуації, раціонально та своєчасно протидіяти негативним наслідкам глобалізації, чи хоча б встигнути до них вдало пристосуватися. Прикро, що сучасна молодь не прикладає достатньо зусиль до пошуку відповідей на питання чи розв'язання певних проблем, вони звертаються до Google і сприймають надані в мережі відповіді як належне, істинне, беззаперечне. За соціологічним опитуванням шести тисяч респондентів – 83 % починають збір інформації з пошукових систем, а решта звертається до авторитетних видань і до інформаційних ресурсів бібліотек [9, 48].

Окрім цього, технічні засоби дозволяють досить швидко реалізувати бажане, що спричиняє докорінний поворот у продуктивності праці. За твердженням М. Бердяєва, мрії і утопії людини стали занадто здійсненими. В результаті здійснюються одночасно два сценарії: перший – несе добро та прогрес, а другий – є втіленням зла, дегуманізації, руйнування. Так, сучасний розвиток техносфери, не тільки забезпечує комфортне життя людини, але й поглинає та заміщує її природну сферу буття. Людина відчужується від природи, занурюється у штучний, ілюзорний світ.

Початок XXI ст. є тим періодом в історії розвитку людства, коли воно, на думку сучасних дослідників, черговий раз відмовляється від гуманізму. «Ряди гуманістів рідшають, молоде покоління теоретиків *in toto* відмовляються від землі та моря, натомість записуються на віртуальні космічні мандрівки» [8, 119]. Отже, під натиском технологій людина перестає бути суб'єктом, вона поступово перетворюється на об'єкт, який можна і потрібно змінювати, удосконалювати шляхом збільшення своїх можливостей і здібностей. З точки зору сучасного дослідника В. Кутирєва, «заради цієї високої цілі треба перестати боятися «бути людиною», навпаки необхідно здолати її, перетворившись в більш досконалу істоту» [6, 120]. Це вдосконалення, в кінцевому рахунку, призведе до того, що все людське заміниться на технологічне, робото подібне, штучне. Більше того, «прогрес техніки робить замовлення на те, щоб не техніку підганяти під людину, а людину під наростаючі можливості техносфери. Він вимагає «переступити через людину», традиційного *Homo sapiens*, штовхаючи до створення мислячої істоти або нейро-комунікативного комплексу» [5, 120 – 121]. За таких умов сучасне людство не тільки відмовляється від гуманізму, воно одночасно відмовляється й від антропологізму. І така позиція свідчить про те, що людина перетворюється на фактор технологічного прогресу, який повністю поглинає її.

Варто зазначити, що у людства є шанс не тільки для фізичного виживання і збереження своєї природної сутності, а й для подальшого розвитку. Для сучасного суспільства є декілька варіантів розвитку: перший – паралельне існування світів (Культури та Техносу); другий – їх боротьба, протистояння і намагання знищити, поглинути один одного (В. Кутирєв). Людина повинна чітко усвідомлювати той факт, що вона потребує змін, вдосконалення, але не шляхом технологізації власного ества, а через постійне заперечення одних цінностей новими, дієвими, тими, що відповідають сьогоденню і формують її активну життєву позицію. «Діставшись до пункту, з якого чітко видно кінець шляху розвитку традиційної людини, важливо в цьому зізнатися самим собі, та шукати шляхи, які врятують нас, і прикласти максимум зусиль для самозбереження» [7, 131]. В. Кутирєв пропонує шлях «консервативного повороту», основою якого є виявлення в минулому і сьогоденні тих установок, які можуть прогресивно впливати на життя людини. При цьому потрібно враховувати, що сучасний етап розвитку культури значною мірою є інформаційно залежним. Розвиток культурного простору зумовлений мультимедійним середовищем, зокрема телевізійним контентом, радіо ефіром, Інтернет, мобільним зв'язком, соціальними мережами, он-лайн іграми, флешмобами тощо. «Принципи інтернет-комунікації, такі, як швидкість і глобальність охоплення аудиторії, віртуальність та анонімність, інтерактивність, гіпертекстуальність, семантична множинність, а також симулятивність, у повній мірі виявилися обумовленими та «вписаними» в контекст постмодерної парадигми сенсовизначень та сприйняття світу і реальності як єдиного тексту, з можливістю гри сенсами, цінностями і значеннями як культури, так і в цілому людського буття» [3, 8]. Вони постають медійними засобами поширення інформації, оцінювання подій, діяльності політиків, партій, організацій, а також потужними інститутами соціалізації індивіда.

У цих умовах відбувається переосмислення значення таких людських винаходів, як книга, художній твір тощо. Сьогодні людство вже використовує так звані посткниги. Це інтерактивна, медійна книга на електронних носіях. Не зважаючи на досить високу вартість, ці «книги» користуються попитом. Люди все активніше освоюють цей продукт науково-технічного прогресу. Основними критеріями вибору виступають – доступність, зручність та практичність. Художній твір теж набуває нового змісту. Він вже не стільки є пошуком соціальної значимості, цінності, а скоріше розглядається як комерційна успішність, тобто сприймається як товар. Виникають жорсткі товарно-грошові відносини, в основі яких лежать утилітаризм та практицизм, консюмеризм.

Постмодернізм пропонує говорити про постлюдину в рамках постантропології. Основними категоріями якої є хаос, вакуум, віртуальність, штучність, а базовим принципом є повторення. «Замість онтології граматики, тобто замість буття, яке завжди визначало свідомість, «буття», яке замінюють на його програму, впритул до «зняття» [5, 94]. Отже, відбувається не тільки симуляція культури, заміна її на арт-проекти та арт-практики, а й симуляція реальності, де з'являється так званий «гаутер», синтез людини і комп'ютера, а існування людини в інформаційному просторі зводиться до персонажу. «Персонаж – це емпіричний концепт особистості, який позначає те, що від неї залишилось після зняття тілесності і зникнення з реальних соціальних зв'язків. Особистість має тіло, а персонаж «тіло думки». Особистість передбачає внутрішній центр, «самість», а персона є символічним позначенням зовнішньої сторони особистості. Це маска, яка приховує дійсну природу людини, або, зважаючи на сучасну ситуацію, маскує її відсутність» [5, 97]. Особистість формувалась в суспільстві, персона ж не потребує реальних соціальних відносин, сценою його зародження і розвитку є кіно, персональний комп'ютер, безмежні простори Інтернету тощо. «Персонажі – це, свого роду, активність, яка наділена свідомістю. Вони відносяться до людей умовно, «співвідносяться» з ними, але за умови, що людина «забажає» приписати їх собі, як істоті предметного світу» [5, 97].

Сучасний етап розвитку посткультури, зокрема кіноіндустрії, комп'ютерних технологій дозволяють створювати фантастичні світи з відповідними персонажами, атмосферою, мовою та доволі непоганими фінансовими прибутками. Наприклад, «Гра престолів», що захопила чи не все людство, як у вигляді книги Дж. Мартіна, так і серіалу. Фільми Ендрю та Лоуренса Вачовскі «Матриця», Дж. Кемерона «Аватар», Д. Джонса «Результуючий код», Н. Тейлора «Геймер» створили симбіотичні світи людини і нових технологій, які тісно «вплітаються» в природне і духовне буття.

Зокрема, фільм «Матриця», чи не вперше констатував зміни у свідомості людей. А саме існування двох світів (фізичного/віртуального), що вже не є фантастикою. Симуляція реальності, віртуалізація свідомості є звичними для сучасної людини. Вона не уявляє себе поза соціальними мережами, віртуальним іграми, організацією та участю у різноманітних флешмобах тощо.

Фільм «Аватар» показує гібридизовану реальність, де переплітаються біологічне/технологічне, природне/штучне, любов/користь, обов'язок/свобода тощо. Такий вибір постійно робить сучасна людина. З однієї сторони, досягнення технічного розвитку робить її життя зручним, комфортним, а з іншої – захоплює її в «тенета» штучного, віртуального.

Сюжет фільму «Результуючий код» показує співіснування людини і штучного інтелекту, а саме існування свідомості в середині комп'ютерної програми, яка дозволяє мігрувати в тіла різних людей. Саме поняття людського тіла нівелюється, долається його обмеженість, смертність. На перше місце ставиться вдосконалення мисленнєвих, аналітичних здібностей людини.

Кінострічка «Геймер» ілюструє поглинання людини, її фізичних, інтелектуальних здібностей персонажем, який не є самостійним гравцем, ним управляють, його дії корегують і скеровують відповідно до мети гравця. На сьогоднішній день геймери – це не тільки персонажі ігор, а, перш за все, напрямок сучасної субкультури.

Початок ХХІ ст. характеризується появою і розвитком посткультури та трансгуманізму, що є наслідком взаємодії людини і техніки. Це відповідним чином змінює природу людини, її ціннісні орієнтації тощо. Сучасний науково-технічний, інформаційний поступ дозволяє людині долати хвороби, старіння, вона перестає «бути людиною», перетворюючись на роботу подібне, штучне начало, яке позначається концептом «постлюдина».

Висновки. Розвиток нанотехнологій, біотехнологій, інформаційних технологій не тільки трансформують подальший розвиток культури, а й змінює саму сутність людини, перетворює її на частину технологічного, віртуального світу. Іншими словами, найвищий етап у розвитку живих істот стає одним із етапів розвитку штучного. Сама людина поступово перетворюється із суб'єкта дії, забуваючи значення таких слів як любов, страх, надія, віра, на об'єкт техносфери. Це не констатація факту, а застереження соціуму від здійснення такого сценарію, як «апокаліпсис» культури і людства. Необхідно усвідомити те, що людство сьогодні виходить на новий етап розвитку відношення людина – техніка, наслідки якого влучно схарактеризував Папа Римський Франциск: людство або залишиться таким як є (здатним на співчуття, переживання, любов), або ж нас взагалі не існуватиме. Ми маємо не тільки пережити ще одну кризу (культурно-антропологічну), а й знайти шляхи подальшого власного розвитку.

Література

1. Бердяев Н. Человек и машина. *Вопросы философии*. 1989, № 2, с. 149.
2. Гуманізм: Філософський енциклопедичний словник / за ред. В.І.Шинкарука. К.: «Абрис», 2002. 742 с. С 134.
3. Денисюк Ж.З. Ігровий компонент постфольклору в середовищі інтернет-комунікації. Вісник національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. 2017. № 1. С.8 – 12.
4. Куриленко І.А. Посткультура / медіакультура / кіберкультура / транскультура / протокультура: аспекти термінологічної семантики. *Культурологія*. 2018. Випуск 60. С.68 – 76.
5. Кутырёв В. *Время Mortido*. С-Пб.: Алетея. 2012. 336 с. (Тела Мысли).
6. Кутырёв В. Наша цивилизация в эпоху трансмодерна. *Философия и культура* № 12 (48), 2011, С 10 – 19.
7. Кутырёв В. Унесенные прогрессом. Эсхатология жизни в техногенном мире. С-Пб.:Алетея. 2016. 230 с.
8. Кутырёв В.А. Последнее целование. Человек как традиция: (Серия «Тела мысли»). СПб.: Алетея. 2015. 312 с.
9. Ржеуский А.В. Медели, методи та засоби надання інформаційних послуг у сервіс-орієнтованих бібліотечних системах: дис. канд. наук із соціальних комунікацій: 27.00.03 / Національний університет «Львівська політехніка». Львів, 2016. 201 с.
10. Сартр Ж.П. *Екзистенціалізм – это гуманизм. Сумерки богов*. М.: Политиздат, 1989. С. 319 – 344.
11. Эпштейн М.Н. Творческое исчезновение человека. *Философские науки*. 2009. № 2.
12. Althusser Louis. *Ideology and Ideological State Apparatuses. Mapping Ideology*. ed. by Slavoj Zizek. London, New York: Verso, 1997.

References

1. Althusser Louis (1997.). *Ideology and Ideological State Apparatuses. Mapping Ideology*. ed. by Slavoj Zizek. London, New York: Verso.
2. Berdyaev N. (1989). *Man and car. Questions of philosophy* [in Russian].
3. Denysyuk Zh. (2017) *The game component of post-folklore in the environment of internet communications*. *Visnyk natsionalnoi akademii kerivnykh kadriv kul'tury i mystetstv*, 1, 8 – 12. [in Ukrainian].
4. Epstein M.N. (2009). *Creative disappearance of man*. *Philosophical Sciences*. [in Russian].
5. *Humanism (2002): Philosophical Encyclopedic Dictionary/red*. VI Shinkaruk. [in Ukrainian].
6. Kurylenko I.A. (2018). *Postculture / mediaculture / cyberculture / transculture / protoculture: aspects of terminological semantics*. *Cultural Studies*. Issue 60. 68 – 76. [in Ukrainian].
7. Kutyrev V. (2016). *Gone with the progress. Eschatology of life in the technogenic world*. S-Pb.: Alethea. [in Russian].
8. Kutyrev V. (2012). *MortidoTime*. S-Pb.: Alethea (Body of Thought). [in Russian].
9. Kutyrev V. (2011). *Our civilization in the era of transmodern*. *Philosophy and Culture*, 12 (48), 10 – 19. [in Russian].
10. Kutyrev V.A. (2015). *Last Kiss A man as a tradition: (Series "The bodies of thought")*. SPb.: Alethea [in Russian].
11. Rzhеuskiy A.V. (2016) *Medeli, metody ta zasoby nadannia informatsiinykh posluh u servis-orientovanykh biblioteknykh systemakh*. *Naukovoho stupenia kandydata nauk iz sotsialnykh komunikatsii*. *Natsionalnyi universytet «Lvivska politehnika»*, Lviv [in Ukrainian].
12. Sartre J.P. (1989). *Existentialism is humanism. Twilight of the gods*. *Polizdat*. [in Russian].

Стаття надійшла до редакції 18.12.2018 р.