

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ ПОВСЯКДЕННОСТІ ЯК АТРИБУТ МЕДІАКУЛЬТУРИ СУЧАСНОСТІ (В КОНТЕКСТІ ТЕОРІЙ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ)

Покулита І.К.

к.філос.н., доц. факультету соціології та права НТУУ «КПІ»

Виселко І.В.

магістрант кафедри філософії факультету соціології та права НТУУ «КПІ»

В статті піднімається питання віртуалізації, як соціального явища та, зокрема, як специфічної характеристики сучасних культурних трансформацій, досліджується роль медіапростору в глобальному процесі віртуалізації. Акцентується вплив віртуалізації на повсякденність, розглядається формування життєвої картини світу особистості, її світоглядної позиції. Теоретичні напрацювання науковців є базовим для детального з'ясування нагальних та евристичних проблем сучасного процесу віртуалізації повсякденності.

В статье поднимается вопрос виртуализации, как социального явления и, в частности, как специфической характеристики современных культурных трансформаций, исследуется роль медиапространства в глобальном процессе виртуализации. Акцентируется влияние виртуализации на повседневность, рассматривается формирование жизненной картины мира личности, ее мировоззренческой позиции. Теоретические наработки ученых являются базовыми для детального изучения насущных и эвристических проблем современного процесса виртуализации повседневности.

The article raises the question of virtualization as a social phenomenon and, in particular, as the specific characteristics of contemporary cultural transformations, examined the role of media space in the global process of virtualization. Accentuated the effect of virtualization on everyday life, consider the formation of life-world picture of personality, its worldview. Theoretical developments are basic scientists for a detailed study of the pressing problems of today and the heuristic process of virtualization of everyday life.

Ключові слова: віртуалізація, повсякденність, медіапростір.

Сьогодні нас спрямовує на життя в суспільстві, яке поглинають засоби масової інформації та різноманітні комунікативні техно-форми спілкування. Зміни є кардинальними, глобальними і відчутно впливають на повсякденність. Влучно зауважив Іванов Д., що на разі відбувається «зміщення повсякденної реальності в сторону інформаційного простору»[4;41]. Основною причиною цього явища є підвищення цінності інформації, а не матеріальних надбань індивідів та суспільства в цілому. Тобто підтверджується теза, що володарем світу є людина, яка в першу чергу володіє інформацією. Слід зауважити, що засоби медіа стали ніби підсилювачами цього процесу, розповсюджуючи величезну кількість повідомлень різним адресатам. Подібні зміни необхідно розцінювати як прогрес в сенсі розвитку можливостей і технологій і як девальвацію, а можливо і втрати певних людських рис та функцій в суспільстві. Засоби масової інформації віртуалізують суспільство ніби відсторонюють людину від реальності та нормальної життєдіяльності. Стає незрозуміло, що є правильним, необхідним і корисним: світ в моніторах комп'ютера чи мальовничість оточуючого середовища. Віртуалізація полягає у заміщенні певних предметів їх уявними формами та зображеннями і дуже часто це призводить до життя в реальності неіснуючого, реальності обману чи обману реальності.

Проблему віртуалізації сьогодні досліджувалися Івановим Д.В., Носовим Н.А. Зокрема соціокультурний аспект проблеми розглядали Бодрійар Ж., Маклюен М. В контексті досліджуваної проблеми необхідно зазначити розробки таких вчених як Щюц А., Бурдйю П., Бергер П., Лукман Т. та ін.

Світ людини складається із багатьох світів, які є індивідуальними для всіх і кожен аспект життєдіяльності займає свою ланку. Наприклад, для одних на першому плані завжди стоїть сім'я, для інших кар'єра чи суспільні проблеми. Медіапростір збагачує наш технологічний світ, віртуалізація стає вікном в реальний світ, де все стає зрозумілим. Всі незбагненні речі та поняття приймають однаковий зміст і форму завдяки віртуалізації повсякденності. Якщо раніше кожен по своєму уявляв Сахару, то сьогодні ми можемо подивитися на неї в режимі реального часу та зняти всі протиріччя навіть стосовно уяви. Віртуалізація якісно збагачує наш світ, нашу повсякденність тим, що ілюструє, демонструє і доводить до вичерпної конкретики інформацію. Відбувся якісний перехід медіапростору,

тобто віртуалізація це атрибут медіа. Віртуалізація як момент уявного, який не існує в предметності. Світ думок людини не може бути без віртуального, як світ без гравітації. Людина в суспільстві не обійде віртуалізацію як і закони природи.

Слід чітко розрізняти поняття реального, віртуального та поняття дійсного. Реальність (від лат. *Realis* – дійсний, *res* – річ, предмет) – те, що має буття. У широкому розумінні реальність – це весь матеріальний світ, суспільство і його продукти, в тому числі й ідеальні витвори [13;433]. В свою чергу поняття буття означає те, що реально існує, воно фіксує найбільш спільне в речах – їх просту наявність [13;48]. Стосовно поняття дійсності, то слід зауважити, що воно означає реалізовану можливість, тобто все те, що має наявне буття [13;111].

Нова форма буття у вигляді віртуальної реальності була теоретично сформульована в кінці 70-х рр. 20 ст. Відповідно до поглядів Фр. Хеміта, термін «віртуальна реальність» був розроблений в Массачусетському технологічному інституті. За іншими даними, термін «*virtual reality*» висунули фахівці фірми «VPL Research» (Redwood City, California). Але більшість дослідників схиляються до того, що термін «віртуальна реальність» у 1989 р. ввів у науковий обіг Я. Ланьєр. Слід зазначити, що віртуалізація як наукове поняття базується на постнекласичній науковій картині світу. Про це детально розповідає Лур'є Д.А. в роботі «Проблеми віртуалізації сучасного суспільства та їх соціологічне осмислення» [8].

Для більш чіткого розуміння даної проблематики слід розглянути виникнення і значення поняття віртуалізації більш детально. Соціологи називають процес заміщення за допомогою комп'ютера реального простору – як місця відтворення суспільства – простором віртуальним – віртуалізацією. У сучасній вітчизняній філософії досить поширене розуміння віртуалізації як процесу відриву свідомості людини від реальності під впливом мас-медіа. Сучасний дослідник С.С. Хоружий розглядає віртуальне як недореальне і зводить віртуалізацію до сфери образів, які тиражувалися за допомогою електронних ЗМІ. Автор Н.А. Носов, навпаки, стверджує онтологічну самостійність віртуального. М.Ю. Опенков досліджує віртуальне в контексті «онтодіалогічного підходу», де до процесу віртуалізації відносяться екстаз, різного роду містичні стани, змінні стани свідомості і сновидіння. О.В. Ковалевська вписує віртуальне в опозицію об'єктивного і суб'єктивного в якості третьої, перехідного компонента, що має, тим не менш, актуальні, реальні наслідки. На думку В.М. Корабльової, «віртуальність – це одвічно присутня, наріжна характеристика людини, тимчасова ознака, що вирізняє людину з тваринного світу» [5;26].

Необхідно відзначити, що деякі напрямки соціології визначають віртуалізацію як симулятивну реальність, створену за допомогою медіа, так, наприклад, феноменологічний напрям. Сучасна людина використовує це явище на всіх етапах формування своєї особистості. Тобто процес соціалізації невід'ємно пов'язаний з віртуалізацією засобів медіа. Віртуальність виступає як вікно в світ об'єктивного, як спосіб формування картини світу особистості, її світогляду. Екран в простір того, що людина іноді просто нездатна обійняти оком. За допомогою віртуалізації гармонізується суспільство в очах особи, все стає на свої місця. Процес розвитку та саморозвитку прискорюється, розширюється кругозір, повсякденність стає віртуальною. Без віртуалізації засобів медіа не відчуває себе повноцінно жодна людина. Для того, щоб бути повноправним членом суспільства (тобто, в повній мірі інформованим, мобільним) необхідно включатися в процес віртуалізації та освоювати все нові обрії та масштаби сучасної інформації. Тобто на даному етапі розвитку людства маємо нагоду спостерігати систему усталених набутих схильностей, які є установками людини і породжують створені практики в сфері віртуалізації. Тобто віртуалізація стала набутою невід'ємною практикою суспільства. Це явище П. Бурд'є називає габітус. Віртуалізація сьогодні стала провідним конструктом в формуванні та конструюванні соціального досвіду. Віртуалізація стала соціальним конструктом – ідеєю, яка сприймається тими, хто приймає її, при цьому вона залишається здобутком суспільства [3].

Тобто, говорячи про віртуальність слід зазначити, що це явище позбавлене багатьох характеристик реальності і дійсності. Явище віртуальності можна також сформулювати як відображення уявних властивостей певних речей, не рідко почуттів та життя.

Тому цілком справедливо стверджувати, що сьогодні сформована нова якість, особлива характеристика людини – «віртуалізована людина» (*homo virtualis*). На нашу думку, поява такої людини яскраво відображає саме негативний бік інформатизації суспільства. Попри те, що подібна термінологія не є загальноприйнятою, ми в контексті даної статті пропонуємо таку дефініцію у підкресленні незворотності і тотальності проникнення віртуальної культури в соціальну реальність та повсякденність.

Людина перебуває в залежності у різноманітних комунікативних засобах, всесвітня мережа Інтернет, яка в своїй першооснові має на меті спрощувати життя, а не брати в полон, позбавляючи реальності. Віртуалізованій людині притаманні такі характерні риси: конфігуративна ідентичність, втрата тілесності, зміна статусу, відчуження, дистанція в соціумі від конкретних індивідів, нематеріальність впливу (зображуване справляє ефект, який властивий для реального), умовність параметрів (об'єкти штучні та змінювані), ефемерність (свобода входу/виходу забезпечується можливістю перериву та відновлення існування) [4;16]. В наведених важливих рисах віртуалізованої людини ми бачимо портрет «героя нашого часу», але в песимістичному, регресивному проекті майбутнього. Тому питання «віртуалізованої людини», на нашу думку, є відкритим, а проблема болючою і такою, що потребує нагального вирішення.

З поглинанням віртуалістикою людини все більше пропагується явище прозорості та доступності будь-якої інформації про людину, її життя, що виражається у спробах «правдиво» розповідати інтимні подробиці свого особистого життя та консультуватися з цього приводу з іншими, що насправді є спробою змалювати частіше неіснуюче життя. Ці дії можна трактувати як спроби створити «Я-віртуальне». Таким явищам активно сприяють різноманітні соціальні мережі, комунікативні засоби, які полегшують спроби людини віртуалізуватися, а також дають додаткові можливості для спілкування та отримання нової інформації.

Характерні ознаки віртуалізації суспільства спостерігаються в сучасних масмедіа. З популярних молодіжних телеканалів лунають заклики «жити на повну», відчувати повноту вражень від нічних розваг і т.ін. Навіть, якщо не розглядати моральний аспект даних пропозицій, закликів та певний напрямок в підміні понять та образів, слід звернути увагу на той факт, що неможливо «смакувати» життя, відчувати різноманіття емоцій та почуттів не відходячи від монітору комп'ютера або екрану телевізора. На наш погляд це яскравий приклад віртуалізації суспільства за допомогою медіа. Цікавий погляд щодо віртуальної реальності або віртуалістики висвітлений в «Маніфесті віртуалістиці» Носова Н.А. В даній роботі стверджується, що віртуалістика вже нова світоглядна система, в основі якої є теза про те, що «світ є віртуальним»[7]. Цю тезу обґрунтував Руднев В.П., який вважав, що кожна реальність є віртуальною, оскільки світ «зливається з віртуальними реальностями людських свідомостей і вигаданими цими свідомостями дискурсами». Але тоді постає питання де та межа між віртуальним і реальним або дійсним. Чи слід її відчувати, і коли саме постає проблема втрати людиною зв'язку з реальністю?

Доречно буде згадати феноменологічну соціологію А.Щюца та його дослідження повсякденності. Людина народжується у соціумі і сприймає світ з його правилами як даність, як інтерсуб'єктивний світ. Можна констатувати, що світ сьогодні як складається так і залежить від віртуальності, яка стала невід'ємною частиною розвитку суспільства. Життєвий світ людини має багато недоліків, незбігів, проте зовнішньо він гармонізований і віртуалізація сьогодні стала як однією із складових узгодження світу для людини [10]. Тобто, віртуальність стала нашою об'єктивною реальністю. Життєвий світ є системою типізованих конструктів і вивчаючи їх можна за допомогою штучно створених наукових моделей. Необхідно відзначити, що повсякденне життя сприймається індивідом «тут і зараз», навколо нього і в теперішньому часі. Якщо говорити сучасною мовою, то в режимі on-line.

П.Бергер і Т.Лукман впровадили таке поняття як «соціальне конструювання реальності», згідно нього індивід народжується у вже сформовану навколо повсякденності і світ для нього поділяється на проблематичний і не проблематичний, і коли виникає певна проблема людина намагається вирішити її, перенести в неproblemну категорію [1]. Сучасний процес віртуалізації часто є засобом і способом для вирішення проблем або відсторонення від них. Наша повсякденність стає віртуалізованою і кожна особа намагається включитися в цей процес. Це і є напрямком конструювання реальності. Сконструйована реальність у багатьох аспектах підлягає переконструюванню на різних етапах життя людини, але вона не є фактом індивідуального спонтанного креаціонізму особистості, вона соціально сформована. Віртуалізація сьогодні – це соціальний конструкт.

А. Крокер та М. Вейнстейн вважали, що в процесі віртуалізації особистості відбувається «відчуження людини від власної плоти в процесі користування комп'ютерами і перетворення її в потоки електронної інформації». Тобто, на перший план виходить інформація та цифрові її перетворення, а не цінність людини як такої [4;13].

Процеси віртуалізації активно проникають в бізнес-структури. Для сучасного покоління невід'ємними атрибутами медіапростору стали теле- або інтернет-магазини, інтернет-конференції, дистанційне навчання та багато інших явищ про які ми можемо говорити

завдяки розвитку новітніх технологій. В інформаційному суспільстві цілком задовільно можна жити не виходячи з дому, при цьому мати пристойну роботу та зарібок, замовляти все необхідне додому, розплачуючись електронними грошима. Наприклад, pr-агентство «Event» майже рік успішно працює у віртуальному офісі. Серед їхніх клієнтів гіганти бізнесу, серед проектів - більше двох десятків «шаблонних» відкриттів магазинів за участю перших осіб регіонів і кілька оригінальних закритих корпоративних новорічних вечірок, розмови про які ведуться протягом усього року. Весь час директор проводить у роз'їздах і жодного разу не скористався допомогою персоналу офісу. Деталізація цього прикладу знаходиться також у віртуальному просторі, а саме на сайті Office magazine [14]. Необхідно сказати, що розвиток технологій призводить до нарощування симулятивних технологій, які все яскравіше намагаються передати та створити враження реального спілкування або управління. Можна зробити певний вчинок завдяки звичайному натиску клавіш комп'ютера або телефону. Комунікативні засоби дозволяють здійснювати обмін товарами, послугами, грошима, емоціями. Отже, в віртуальній реальності функціонують аналоги реальних механізмів суспільства.

Говорячи про вплив віртуалізації, за допомогою медіа слід зазначити, що із глобальним зростанням її впливу збільшується і кількість інформації і в свою чергу дуже страждає її якість. З напливом нібито достовірної інформації людина втрачає здатність критично мислити та оцінювати її безкінечні надходження. Також, як наслідок, це може загрожувати людині втратою власної світоглядної позиції, індивід перестає рефлексувати. Подібні процеси позбавляють людину права на власне самопізнання та ідентичність. Дуже часто, читаючи гороскоп, людина намагається жити та підводити певні дії під інформацію, яку отримує з цього джерела, вважаючи його достовірним. Звичайно, що це занадто примітивний приклад, але з розквітом технологій, вдосконалюються і засоби впливу. Деякі люди володіють чимось на зразок імунітету стосовно маніпулятивного впливу, а в іншій ситуації позбавляються його.

Ж. Бодрийар вважав, що «зараз віртуальне є те, що приходить на зміну реальному і являє собою його кінцеве руйнування, оскільки, роблячи всесвіт граничною реальністю, воно підписує їй смертельний вирок» [2;20]. Людство завжди прагнуло стрімкого розвитку, але мало хто задумувався над тим куди саме приведе нас цей розвиток чи буде цей рух прогресом чи навпаки ми будемо спускатися в напрямку регресу.

Е.Фром вважав, що комп'ютери повинні стати «функціонально частиною життєвоорієнтованої соціальної системи, а не раковою пухлиною, що вбиває її» [11;105]. Згідно Ж.Бодрийару в даний час Інтернет становить головну проблему [2]. Корисність даних технологій вже доведена безліч разів і про неї не треба зайвий раз говорити, але існує проблема залежності суспільства від засобів масової інформації, соціальних мереж, які провокують розриви соціальних зв'язків, віртуалізацію особистості. Інтернет як і телевізор обезцінює спілкування, задоволення власного пізнання, зменшується цінність такого поняття як довіра та віра в людей. Комп'ютерні технології ввійшли в нашу повсякденність, основна їх мета це спростити життя людству, але говорити про те, що вони є раковою пухлиною або головною проблемою на нашу думку ще зарано. Варто лише уявити об'єктивну реальність без віртуальної і світ втрачає свої кольори та безліч можливостей в таких важливих сферах як виховання, соціалізація та накопичення знання. У ході спеціальних досліджень під назвою «Домашня мережа» в США ще в 1998 році дослідниками Університету Карнегі Меллона було встановлено, що жителі Пітсбурга, які користувалися Інтернетом, рідше стали спілкуватися з членами своїх сімей, а їх соціальні зв'язки звузилися [14]. Звичайно, існує проблема втрати живого спілкування, але необхідно розуміти, що цивілізація сьогодні неможлива без віртуалізації, з іншого боку це явище розширює коло наших інтересів, люди стають розвиненими в різноманітних напрямках.

Індивід завжди намагався позбутися моральних пут в певному сенсі нав'язуваних йому суспільством. Можливо віртуальна реальність, яка стає двійником реальності допоможе йому їх позбутися від умовностей та обов'язків.

А.Д. Єляков про сучасне суспільство в своїй статті пише, що «Життєво важливі, доленосні дані розчиняються в потоці проміжних мало важливих новин. Вибухи, військові конфлікти, аварії на АЕС, потрапляючи в число новин, на рівні миготять з кінозірками, топ-моделями, рекламою. Події світового масштабу і локальні, що вказують на поверхневі явища, як речі в невагомості, перетворюються на однаковість. Люди знають кількість катастроф та статистику смерті від голоду, кількість наркоманів і злочинців, але не знають про можливість катастрофи людства, оскільки вона подається в числі сенсаційних повідомлень без коментарів» Інформаційний світ для індивіда є пріоритетним. Відбувається інформаційна перегрузка людей, які поглинають величезну кількість інформації, яка є для них неважливою,

некорисною, пропускаючи насправді дещо важливе і необхідне. Взагалі таку кількість різноманітної інформації індивід не може сприйняти та відповідно до ситуації рефлексувати.

Ще на початку розвитку медіатехнологій М. Маклюен застерігав: «телевізійна дитина не вміє заглядати вперед, оскільки хоче залучення, не здатна прийняти фрагментарну і просто віртуалізуючу мету та долю, ні в навчанні ні в житті» [6;9]. Але сьогодні ми не маємо права з повною впевненістю говорити про негативний вплив віртуалізацію на індивіда на різних етапах його соціалізації. Але варто відзначити, що без процесу віртуалізації призупиниться розвиток світу, технологій та людини загалом. Сучасна освіта, наука та взагалі повсякденність залежить від цього процесу, розширюючи свої можливості. Люди стають далекогляднішими, швидше адаптуються до навколишнього середовища та активно і мобільно формують власну картину світу, яка мало суперечить об'єктивній реальності. Сама віртуальна реальність її формує, тобто дає нам змогу уявити її та безваріативно бути сприйнятою суб'єктом.

Таким чином, тенденція віртуалізації повсякденності, переформовування, транскрипція всієї світової культури у медіапросторі спрямовує суспільство в цілому і кожну окрему людину зокрема на докорінні зміни соціального та духовного характеру. Враховуючи комплекс ризиків щодо цих змін, виявлені соціокультурні платформи є основою об'єктивного проекту віртуальної культури майбутнього і чинником стратегічних змін сьогодення.

Література

1. Бергер П. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. /П.Бергер, Т.Лукман— М.: «Медиум»,1995.- 323с.
2. Бодрийяр, Ж. Пароли. От фрагмента к фрагменту/ Ж. Бодрийяр. – Пер. с франц. Н. Суслова. — Екатеринбург: У-Фактория, 2006. — 199 с. (Серия «Академический бестселлер»).
3. Бурдьё П. Структура, габитус, практики// П. Бурдьё. - Журнал социологии и социальной антропологии. – Том 1, 1998, №2.
4. Иванов Д.В. Виртуализация общества. Версия 2.0 : [монография] Д. В. Иванов. - СПб.: Петербургское востоковедение. 2002.- 214 с.
5. Корабльова В.М. Людина як віртуальний конструктор / В. Корабльова// Філософська думка. - 2007. - № 6. - С.25-33.
6. Маклюэн М., Понимание медиа: Understanding./М.Маклюэн – М., 2006. – С. 10.
7. Носов Н.А. Манифест виртуалистики./Н.А.Носов - М.: Путь, 2001.- 17 с. - (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 15.).
8. Проблемы виртуализации современного общества и их социологическое осмысление Автор: Лурье Д. А. Журнал: Философия и общество. Выпуск №4(56)/2009
9. Силаева В. Л. Подмена реальности как социокультурный механизм виртуализации общества: дисс. ... канд. филос. наук. /В.Л. Силаева – М.: МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2004. – С. 46.
10. Шюц А. Обыденная и научная интерпретация человеческого действия //Избранное: Мир, светящийся смыслом. / А. Шюц. - М.: Российская политическая энциклопедия, 2004. С. 7–50.
11. Фромм, Э. Человек для себя. Эволюция надежды. Иметь или быть./Э.Фромм – М., 2007. – 311 с.
12. Фукуяма Ф. Великий разрыв. / Ф. Фукуяма– М.,2003
13. Філософський словник. / [авт.-уклад. В.І. Шинкарук]. – К.: Головна редакція УРЕ, 1988р. – 600 с.
14. http://www.socionauki.ru/authors/elyakov_a_d/
15. <http://www.officemagazine.ru/artikles/263/2047/>