

ВІРТУАЛЬНЕ ЖИТТЯ ЯК СПРОБА ЗМІНИТИ / ЗАМІНИТИ РЕАЛЬНЕ ЖИТТЯ В КУЛЬТУРІ WEB 2.0.

У статті розкривається проблема віртуалізації життя сучасної людини, яка виникає у зв'язку із становленням інформаційного суспільства. Розглядаються основні риси, притаманні новому типу особистості – людини віртуальної (homo virtualis).

В статье раскрывается проблема виртуализации жизни современного человека, возникающая в связи со становлением информационного общества. Рассматриваются основные черты, присущие новому типу личности - человека виртуального (homo virtualis).

The article reveals the problem of virtualization of the modern humans life, which results from the information society formation. There are examined the main features of a new type of personality - a virtual human (homo virtualis).

Розробка моделей нового бачення світу, пов'язаного з феноменом віртуальності, численні спроби осмислити цей феномен із філософських позицій та створення віртуалістики є відповіддю на виклики сучасного суспільства.

З огляду на зміни, що відбуваються у зв'язку зі становленням інформаційного суспільства та його поступовою віртуалізацією, доцільно говорити про появу нового типу особистості - людини віртуальної (homo virtualis).

Відповідно до поглядів М. Носова, «віртуальна людина – сума всіх віртуальних реальностей особистості» [10.418]. Однак homo virtualis - людина, що створює множинні віртуальні реальності, численні самообрази, людина, яка

піддалась спокусі. Віртуальній людині притаманні такі риси: конфігуративна ідентичність, втрата тілесності, зміна статусу, відчуження як дистанціювання від реальних соціальних ролей.

Постає питання: чи справді *homo virtualis* можна вважати феноменом інформаційного суспільства, детермінованим його становленням? На думку В.М. Корабльової, «віртуальність - це одвічно присутня, наріжна характеристика людини, чимчасова ознака, що вирізняє людину з тваринного світу» [8.31]. Людина - єдина істота, здатна вибудовувати віртуальні реальності, створювати всередині природного світу штучні середовища, тобто творення віртуальних реальностей є її внутрішньою рисою. Однак про феномен *homo virtualis* можна говорити лише з появою інформаційного суспільства, глибинними трансформаціями технологічної, інформаційної, суспільної сфер сучасного світу.

Людина віртуальна виставляє напоказ своє життя, однак насправді демонструє псевдоіндивідуальність - один із численних образів, наповнених побутовими історіями та інтимними подробицями, тобто вона симулює відкритість і прозорість свого життя [7].

На думку З. Баумана, необхідною для сучасної людини стає навичка третинного навчання, коли слід навчитись позбавлятися від звичок і попереджати звикання, перетворювати фрагментарні елементи досвіду в до цих пір невідомі зразки. Людина повинна навчитись порушувати загальноприйнятий порядок і не витратити час на пошук орієнтирів. Звичка, що здобувається в ході третинного навчання - це обходитись без звичок. Саме такою є людина віртуальна - вона не шукає авторитетів, не сприймає вибудований для неї ланцюг логічних умовиводів, а будує його сама, виходячи із сукупності сприйнятих нею бліців та кліпів інформації.

Будуючи множину віртуальних реальностей, виступаючи у ролі деміурга, створюючи ймовірнісні життєві простори, людина змінює численні образи, приміряє на себе маски та ролі і залежно від ситуації грає роль, найбільш доцільну за даних умов.

Однією з характеристик віртуалізованого інформаційного суспільства, що детермінувало появу нового соціального характеру - *homo virtualis*, є його

прозорість. Епоха прозорості суспільного та індивідуального життя робить популярним термін «віртуальність» [9,54]. Однак така прозорість є ілюзорною, оскільки експонується віртуальне, а не справжнє. Віртуальна людина демонструє не своє життя і не своє «я», а копію, оригіналу якої немає в реальному житті, це вигідний, привабливий в даній ситуації образ, імідж, картинка. Саме тому анонсована відкритість суспільного та індивідуального життя є нічим іншим, як талановитим маніпулюванням ретельно створеними образами. У зв'язку з цим особистісний статус людини виявляється детермінованим його рольовою ефективністю, престижем, успішністю.

Освоюючи інтерфейс, особистість отримує комп'ютерний статус, який є соціальним, «входячи у віртуальні спільноти як своєрідні малі групи за інтересами, користувач комп'ютера набуває соціальної ролі, статусу, долучається до нових форм спілкування, стає соціально розкутим і відкритим для духовного спілкування».

Привабливість віртуального світу полягає в тому, що можливим стає заміщення тих соціальних ролей та функцій, які людина виконує насправді, у псевдореальності можна реалізувати бажання, нездійсненні в об'єктивній реальності. Однак ймовірним стає момент злиття віртуального та реального образу людини.

На думку А. Крокера та М. Вейнстейна, у процесі віртуалізації особистості відбувається «відчуження людини від власної плоті в процесі користування комп'ютерами і перетворення її в потоки електронної інформації» [6.25]. Навряд чи з цим можна не погодитись, оскільки творячи численні дзеркальні світи, самообрази, віртуальна людина перестає ідентифікувати себе з певним тілом, втрачає його. «Наявний факт злиття суб'єкта і симулякра, тобто суб'єкт перетворюється на власний симулякр, і фізично, тілесно залишаючись у реальному світі, він ментально переходить до світу віртуального, до простору симулякрів, де він наділяється новим тілом, що не має нічого спільного з тілесністю» [5.89].

Відчуження виступає як дистанціювання від реального - «віртуальність особистості, яка практикується активними користувачами Internet, неодмінно викликає відчуження від реального тіла, статусу і т. ін.» [6.138]. Відбувається

зміна статусу тілесності (відсутність відчуття тілесної цілісності - фрагментарність, втрата тілесності), зміна статусу особистості. Людина вже не потребує чіткого усвідомлення себе собою - вона створила велику кількість потенційних тілесних образів. Ця галерея образів, масок, що не потребують сутнісного втілення, а є сутнісними на екрані, в уяві їх творця та того, хто включений у його комунікативний простір, нівелює важливість тілесності як невід'ємного атрибуту людини.

Спілкуючись у мережі, листуючись електронною поштою, проблематичною стає навіть думка про тіло як фізичну сутність. Тіло розглядається швидше як об'єкт для управління і володіння, ніж як невід'ємна частина особи. «Людське тіло, наше тіло, видається зайвим в його власному розмірі, у складності й численності його органів, тканин і функцій, оскільки нині все сконцентровано у мозку...», підтверджує Ж. Бодрійяр у «Екстазі комунікації» [7]. Включення суб'єкта до комунікативного процесу чи залучення до мережевої гри означає для нього набуття нової ідентичності, нової віртуальної тілесності. Виникає проблема існування тіла як такого, тіла як вмістилища особистісного змісту і тіла як необхідної умови становлення особистісного буття. Перебування у віртуальній реальності - це не досвід безплотного буття, а досвід оволодіння іншим - ефірним, віртуальним, штучно створеним тілом, що піддається корекції та маніпулюванню.

Цікавою є теорія ідентичності Дж. Батлер. Джудіт Батлер [1] висуває теорію перформативної суб'єктивності, згідно з якою ідентичність не має певного аутентичного стійкого ядра, а ми маємо справу з перформативною репрезентацією - уявленням про себе в даний момент. Віртуальна людина, ідентифікуючи себе, усвідомлює себе «тут і зараз» тобто тією особистістю (образом), якою вона є ситуативно, залежно від простору і реальності, в якій перебуває. «Я» актуалізується під час спілкування з кимось, комунікації, промовляння, присвоюючи собі суб'єктивність. Людина створює не тільки власну, актуальну в даний момент ідентичність, але і певний «віртуальний» архів, наповнений створеними нею образами.

Одними із таких сервісів є соціальні мережі. Їхня робота базується на людських зв'язках або ж взаємних інтересах. В якості інтернет-сервісу соцмережа може розглядатися як платформа, за допомогою якої люди можуть здійснювати зв'язок між собою та групування за специфічними інтересами. Завдання такого сайту полягає у тому, щоб забезпечити користувачів усіма можливим шляхами для взаємодії один з одним – відео, чати, зображення, музика, блоги та інше. Особливістю соціальної мережі є те, що кожний користувач має можливість формувати власну аудиторію із знайомих та не знайомих людей, найчастіше їх пов'язують спільні інтереси [4].

Для прикладу соціальних мереж можна навести такі, як: «MySpace», «LiveJournal», «Facebook» та його аналог «Вконтакте», «Однокласники», «Last.Fm» та багато інших.

Окремим феноменом культури можна назвати он-лайн гру - Second Life.

Це віртуальний 3D світ, який є доступним через Інтернет. Стати частиною цього світу можна цілком безкоштовно, а все у ньому, включно з будинками, одягом, автомобілями та різноманітними предметами, створюється самими учасниками. У цьому світі, так само як і в реальному, існують пристрасть та кохання, історія та культура, політика і уряд, творчість та мистецтво. Існування відбувається у вигляді аватара, зовнішній вигляд якого обирається користувачем при реєстрації.

«Second Life» - вид інтелектуальної розваги, що полягає у створенні гіпотетичних (реалістичних і фантастичних) життєвих ситуацій, при цьому вона дає можливість вести цілеспрямовану діяльність. Гравець еволюціонує разом зі своїм персонажем, здобуваючи практичний досвід у рамках ігрової діяльності, розкриваючи свій внутрішній потенціал [3].

Гра покликана замінити собою реальний світ, надавши можливість повноцінно жити у віртуальному: спілкуватися з друзями, розважатися, заробляти гроші, купувати речі і т. ін.

Оскільки у віртуальному світі тілесність не відіграє важливої ролі у зв'язку з можливістю творення численних тілесних образів, homo virtialis дистанціюється від тілесності, вона відчужена від неї. Відбувається поступова зміна статусу

тілесності, її фрагментація (відсутність відчуття тілесної цілісності). Реальність сприймається homo virtualis як багатовимірною, варіантною, сценарною, тому людина віртуальна виступає у ролі гравця-маніпулятора, творця, актора, здатного перетворювати її задля самоутвердження у статусу реального.

Література:

1. Батлер Дж. Психика влади: теорії суб'єкції / Джудит Батлер. - Харків: ХЦГІ; СПб.: Алетейя, 2002. - 159 с.

2. Бауман З. Індивідуалізоване суспільство / Зигмунт Бауман [ред. пер. с англ...В.Л. Иноземцев]. - М.: Логос. 2002. - 326 с. - (Центр досліджень постіндустріального суспільства, журнал «Свободна думка»).

3. *Вікіпедія - Second Life* [WWW document]. URL http://ru.wikipedia.org/wiki/Second_Life (7 лютого 2010р.)

4. *Що таке соціальні мережі?* [WWW document]. URL <http://blogoreader.org.ua/2008/04/09/about-social-networks/> (11 лютого 2010р.)

5. *Емелін В. А.* Інформаційні технології в контексті постмодерністської філософії: дис. кандидата філософських наук: 09.00.11. / В.А. Емелін. -М.:МГПУ. 1999.-237 с

6. *Іванов Д.В.* Віртуалізація суспільства. Версія 2.0 : [монографія] Дмитрій Владиславович Іванов. - СПб.: Петербургське східознавство. 2002.- 214 с.

7. *Марійко С.В.* Людина віртуальна: у пошуках ідентичності [WWW document]. URL http://nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Gileya/2009_25/Gileya25/F8_doc.pdf (7 лютого 2010р.)

8. *Корабльова В.М.* Людина як віртуальний конструктор / В. Корабльова// Філософська думка. - 2007. - № 6. - С.25-33.

9. *Косыгин В.Г.* Інформаційне суспільство і суб'єкт епохи постмодерну / В. Косыгин .7 Інформаційна цивілізація: простір, культура, людина

(под ред.. В.Б. Устьянцева). - Саратов: Издательство Поволжского межрегионального учебного центра. 2000. - С.53-55.

10. *Носов Н.А.* Виртуальная психология /НА Носов. -М.: Аграф, 2000. -432 с.