

- Grinin L. (2008). Globalizatciia i protsessy transformacii natsionalnogo suvereniteta [Globalization and the processes of transformation of national sovereignty]. *Vek globalizatcii [The Century of Globalization]*, 1, 86-97 [in Russian].
- Grinin L. E. (2013). Globalizatciia tasuet mirovuiu kolodu [Globalization shuffles a world deck]. *Vek globalizatcii [The Century of Globalization]*, 2, 63-78 [in Russian].
- Vallerstain I., & Inozemtcev V. I. (Ed.). (2004). *Konets znakomogo mira: Sotsiologii XXI veka [The End of a Familiar World: 21st Century Sociology]*. Moskva: Logos [in Russian].

УДК 140.8:070

orcid.org/ 0000-0002-5368-0674

БІЛЕЦЬКА Вікторія Вікторівна

кандидат філософських наук, голова циклової комісії гуманітарної та соціально-економічної підготовки медичного коледжу УМСА

ДБЯЧЕНКО Юрій Альбертович

викладач циклової комісії гуманітарної та соціально-економічної підготовки медичного коледжу УМСА

МЕДІАФІЛОСОФІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ОСМИСЛЕННЯ МЕДІАРЕАЛЬНОСТІ В КОНТЕКСТІ ІНФОРМАТИЗАЦІЇ СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА

Сьогодні важко собі уявити сучасну людину без постійного процесу комунікації, безперервність якого у світовому масштабі забезпечує медіасередовище, як складний організм, що охоплює економіку, соціальні інститути, суспільну свідомість, духовну та матеріальну культуру – одним словом все, що оточує індивіда і сприяє його соціалізації.

У сучасному медіапросторі на перше місце виходить так звана «екранна медіакультура», яка в першу чергу являє собою синтез постійного аудіовізуального потоку інформації за допомогою телебачення, кіно, відео, комп'ютерних технологій, мобільного зв'язку, мережі Інтернет тощо. Усі ці засоби допомагають людині краще усвідомлювати світ, який її оточує в його соціальних, моральних, психологічних, мистецьких та інтелектуальних аспектах.

Актуальними проблемами впливу на людину та її світогляд медіакультурного простору займається медіафілософія. В. Савчук у своєму дослідженні, присвяченому медіафілософії як дисципліні, вбачає її принципову відмінність від теорії комунікації в тому, що «медіафілософія не ставить питання про конкретні механізми, процеси чи засоби комунікації. Її предмет – конституювання індивідуального і соціального тіла, способи

сприйняття, мотивації і діяльності людини в умовах нового медіа» (Савчук, 2008, с. 37). Дослідники медіакультури В. Сивков та Н. Кирилова, головне завдання медіафілософії вбачають у дослідженні медіареальності як нового соціально-культурного середовища людського існування – паралельного, віртуального світу, який в переважній більшості сприймається соціумом як об'єктивна реальність (Кирилова, 2012, с. 77). В свою чергу досліджуючи сутність явища медіареальності, філософ Д. Пивоваров визначає її як «нематеріальний різновид буття об'єктивної суті чи суб'єктивних образів, що протилежне матеріальному буттю дискретних речей і явищ у просторі та часі» (Кирилова, 2012, с. 77).

Серед особливих рис медіареальності, на нашу думку, необхідно виділити процес комп'ютеризації людської свідомості та її перенесення у світ віртуальної реальності. За словами іспанського соціолога М. Кастельса, «ми живемо в умовах особливої культури, яка є віртуальною, оскільки базується головним чином на віртуальних процесах комунікації, керованих електронікою. Вона є реальною (а не уявною), адже це наша фундаментальна реальність, фізична основа, за допомогою якої ми плануємо своє життя..., беремо участь у трудовій діяльності, зв'язуємося з іншими людьми, знаходимо потрібну інформацію, формуємо свою думку та реалізуємо наш творчий потенціал...» (Кастельс, 2000, с. 236).

Іншою рисою медіапростору є його міфологічна основа. Незважаючи на те, що сучасна людина вважає себе раціональною істотою, її уявлення про навколишній світ, незалежно від неї самої на рівні безсвідомого носять міфологічний характер. З цього приводу німецький філософ Е. Касірер писав, що людина «безпосередньо не стикається з реальністю, але в той же час вона не може жити у світі суворих фактів у відповідності зі своїми безпосередніми бажаннями і потребами. Вона живе серед уявних емоцій з надіями і страхами, серед ілюзій, власних фантазій та мрій» (Касірер, 1988, с. 3-30). Виходячи із вищесказаного, важко не погодитися з думкою стосовно цього Н.Кирилової, яка зазначала про те, що між реальністю і людиною повинен бути посередник, який має допомагати індивіду сприймати реальність та виробити до неї певне ставлення. «Одним з таких, – за словами вченої, – виступає медіа (з лат. «посередник»), а іншим – міф, тобто ілюзія в яку можна «запакувати» реальність. Визначальним для міфу є не предмет його повідомлення, а спосіб яким він висловлюється. У міфу є формальні кордони, але немає субстанціональних. Наш світ безкінечно сугестивний» (Кирилова, 2012, с. 77).

Таким чином, виходячи із усього вищесказаного, слід констатувати, що не лише засоби масової комунікації (медіа) формують нову медіареальність. Міфи також дозволяють людині сприймати дійсність, формуючи тим самим її світоглядні орієнтири.

Окрім медіареальності важливим аспектом вивчення медіафілософії є медійна антропологія, яка займається дослідженням образів, як своє-

рідної мови інноваційних технологій через які людина сприймає навколишню реальність. Можна виокремити такі типи образів: магічні образи (предмети давніх магічних культів), образи як міметична репрезентація, образи як технічна симуляція.

Саме засоби масової інформації, зокрема телемедіа сприяють тому, що суспільство все менше створює у свідомості власні образи навколишньої дійсності, а піддається впливу нав'язаних йому образів мислення та сприйняття. Все це призводить до витіснення реальних навколишніх предметів так званим медійним товаром, який поширюється у соціумі з неймовірною швидкістю та створює окремішній величезний «світ образів», який існує поруч з реальним та поступово замінює його медіареальністю. Людям стає все важче і важче розмежувати життя та віртуальну реальність, в результаті чого вони самі поступово «перетворюються» на образи (свідченням чого є бажання фіксувати всі, навіть незначні моменти власного життя).

У цій ситуації саме медіафілософія допомагає віднайти у всьому багатоманітті медіаобразів глибокий символічний зміст та захистити соціокультурне середовище від чинників, які здатні знищити морально-ціннісне ядро суспільства. З цього випливає імунно-захисна функція медіафілософії.

Підсумовуючи все вищесказане слід констатувати, що медіафілософський простір встановлює тісний зв'язок медіа із життєвим досвідом, що формує світогляд сучасної людини. Такий процес взаємодії тільки посилює онтологічний статус комунікації, якою просякнуте все життя сучасного суспільства загалом.

Не менш важливим полем дослідження медіафілософії є час та простір медіареальності. Для філософії медіа в цілому характерний традиційний поділ часу на зовнішній (час фізичної реальності) та внутрішній (особливе психологічне сприйняття часу людиною). Однак, на думку дослідниці Т. Кудряшової, більш доцільним в рамках медіафілософії буде поділ часу на фізичний та семіотичний (культурний). У цій класифікації перший різновид часу є незворотнім та ентропійним аналогом вищезазначеного зовнішнього часу. Другий же тип часу навпаки динамічний та носить більш індивідуальний характер (Кастельс, 2000, с. 175).

Сама ж проблема розуміння часу у медіапросторі, виходячи із останньої класифікації, полягає у тісному переплетінні у людській свідомості меж простору та часу. Через зростання кількості інформації, отриманої індивідом в сучасному соціокультурному середовищі, остання втрачає своє смислове навантаження, що призводить до інформаційного хаосу. Щоб його зупинити, крім розвитку критичного погляду на віртуальну реальність, необхідно не втрачати зв'язок із реальним часом, упорядковуючи з його допомогою хаос, що поширюється в інформаційному світі.

Із усього вищесказаного можна зробити наступні висновки: по-перше, медіафілософія, як напрямок в межах медіалогії (Н. Кирилова), на

порядок денний висуває ряд проблем, які пов'язані із впливом науково-технічного прогресу та надскладних інформаційних технологій (медійного простору) на суспільство загалом та окремого індивіда у ньому зокрема; по-друге, предметом дослідження медіафілософії є медіареальність – принципово нове соціокультурне середовище існування людини, що являє собою вигаданий, віртуальний світ, який дуже часто сприймається людиною як об'єктивна реальність. Особливостями медіареальності є її міфілогічна основа, а також технологізація людської свідомості, що дозволяє їй швидко переноситися до віртуального світу; по-третє, до інших ключових проблем, вирішенням яких займається медіафілософія можна віднести медійну антропологію, яка дозволяє віднайти у величезному інформаційному потоці глибокий символічний смисл окремо взятих слів-образів, а також проблему співвідношення простору та часу у медіареальності, які доволі часто ототожнюються у віртуальному світі, що призводить до втраченої людиною зв'язку із реальністю та інформаційного хаосу.

Список використаних джерел

- Кассирер Э. Опыт о человеке: Введение в философию человеческой культуры. *Проблема человека в западной философии* / сост. и послесл. П. С. Гуревича; общ. ред. Ю. Н. Попова. Москва: Издательство «Прогресс», 1988. С. 330.
- Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. Москва: ГУ ВШЭ, 2000. 606 с.
- Кириллова Н. Медиалогия как синтез наук. *Культура и искусство*. 2012. № 6 (12). С. 7183.
- Кудряшова Т. Переживание времени в условиях медиапространства. *Медиафилософия: основные проблемы и понятия* / под ред. В. В. Савчука. Санкт-Петербург: СПб. Филос. общ-во, 2008. С. 170181.
- Савчук В. В. Медиафилософия: формирование дисциплины. *Медиафилософия. Основные проблемы и понятия* / под. ред. В. В. Савчука. Санкт-Петербург: СПб. Филос. общ-во, 2008. С. 739.

References

- Kassirer E. (1988). *Opyt o cheloveke: Vvedenie v filosofiiu chelovecheskoi kultury* [The experience of man: An introduction to the philosophy of human culture]. In *Problema cheloveka v zapadnoi filosofii* [The problem of man in western philosophy] (pp. 3-30). Moskva: Izdatelstvo “Progress” [in Russian].
- Kastels M. (2000). *Informatcionnaia epokha: ekonomika, obshchestvo i kultura* [The information age: economy, society and culture]. Moskva: GU VShE [in Russian].
- Kirillova N. (2012). *Medialogiia kak sintez nauk*. [Medialogy as a synthesis of sciences]. *Kultura i iskusstvo* [Culture and art], 6 (12), 71-83. [in Russian].
- Kudriashova T. (2008). *Perezhiwanie vremeni v usloviakh mediaprostranstva* [The experience of time in the media environment]. In *Mediafilosofia. Osnovnye*

problemy i poniatia [Media Philosophy. Key issues and concepts] (pp. 170-181). Sankt-Peterburg: SPb. Filos. obshch-vo [in Russian].

Savchuk V. V. (2008). Mediafilosofia: formirovanie distsipliny [Media philosophy: the formation of discipline]. In *Mediafilosofia. Osnovnye problemy i poniatia [Media Philosophy. Key issues and concepts]* (pp. 7-39). Sankt-Peterburg: SPb. Filos. obshch-vo [in Russian].

УДК 159.923.2:004.738.5

orcid.org/0000-0003-3896-9741

НОВОХАТЬКО Аліна Володимирівна

аспірантка кафедри філософії Полтавського національного педагогічного університету імені В.Г.Короленка

СОЦІАЛЬНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ В КОНТЕКСТІ САМОІДЕНТИФІКАЦІЇ ОСОБИСТОСТІ У ВІРТУАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ ГРИ

Кінець ХХ ст. ознаменував собою початок виникнення нового буттєвого виміру, який дослідники окреслили терміном «віртуальна реальність». Власне, сам термін «віртуальний», пройшовши довгий шлях у своїй семантичній історії, отримав статус наукового поняття, що призвело до «технічної» та «наукової» міфологізації терміна в повсякденному дискурсі. «Віртуальне», яке першопочатково позначало суто фізичні явища й процеси, змінило свою площину, утративши на якийсь час семантичну глибину та специфіку своєї складності. Тракткування віртуального, прийняте в комп'ютерних науках, окреслило ті його дискурси, які напряду не були пов'язані з комп'ютерами. Із часом комп'ютерна техніка стала більше використовуватися для фізичних розрахунків, аніж для математичних, і це стало початком комп'ютерного моделювання відповідних явищ та процесів, тобто, фрагментів фізичної реальності. Винайдення комп'ютерної мережі та набуття нею комерційного статусу стало першим кроком до створення реальності віртуального в комп'ютерному сенсі, до створення інтерсуб'єктивності й континуальності віртуального. Серед багатьох досліджень стосовно цієї тематики виділяють два основних питання.

По-перше, у чому полягає природа комп'ютерної гри – у діяльності, чи в практиці? По-друге, яким чином гравець ідентифікує себе під час процесу гри, а також, яким чином він використовує набутий досвід у реальному житті.

Важливою для нас є ідея про те, що гра, у її природному розумінні, відокремлюється від інших видів діяльності, в основі якого виду – домовленість діяти відповідно до задалегідь встановлених правил (Хейзинга,