

Марія КАНДЗЮБА,

аспірантка Волинського національного університету ім. Лесі Українки

ТРАНСФОРМАЦІЯ СТАТУСУ НАУКОВЦЯ В УМОВАХ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ КУЛЬТУРИ: КУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ

У статті досліджується культурологічний аспект природи віртуальної реальності як об'єкта дослідження та сфери саморепрезентації науковця. Аналізуються особливості трансформації статусу індивіда як споживача різного роду інформації в мережі. З'ясовуються кризові моменти комунікації «користувач – віртуальне середовище – користувач». Робиться спроба окреслити значення новітніх змін у сфері культури, пов'язаних з розвитком та поширенням віртуальної реальності.

Ключові слова: віртуальна реальність, Інтернет, мережа, інформація, культура.

Роль електронних комунікацій у сучасній культурі важко переоцінити. Комп'ютерні технології сьогодні дають змогу істотно розширити діапазон отримання інформації, її трансляції та обміну. Сучасна людина – користувач ПК та мережі Інтернет – частина глобального інформаційного простору, що має свої особливості. Передусім ідеться про докорінну трансформацію статусу споживача інформаційного потоку в умовах віртуальної реальності. Із відносно пасивного реципієнта, суб'єкта трансляції інформації, індивід перетворюється на активного (інтерактивного) в момент сприйняття та засвоєння запропонованого потоку смислів та значень і впливає на його характер, перетворюючись на співтворця сучасного глобального інформаційного простору.

Змінюється саморепрезентація «я» особистості в середовищі електронних комунікацій. Дослідники Інтернету здійснили спробу окреслити характерні риси віртуальної особистості (англ. virtual identity, а також virtual personality, virtual person, virtual persona, virtual character і т. п.). До них насамперед належать нематеріальність впливу, безтілесність, редукція особистості до її семіотичних маніфестацій (тобто до текстів у найширшому значенні). По-друге, індивідуальна анонімність, принаймні її можливість. Ідеться не про відсутність імені, а про можливість його приховати. З семіотичної точки зору це означає довільний зв'язок між реальною особистістю і користувачем мережі. Зрештою, у кінцевому підсумку, міжособистісну комунікацію в мережі можна визначити як спілкування симулякрів, осіб, яких не існує. Це можливість

подання будь-якої інформації, у тому числі тієї, що стосується саморепрезентації. Звідси випливає наступна характеристика віртуальної особистості – розширені (необмежені) можливості ідентифікації особи, свобода наділяти віртуального суб'єкта будь-якими характеристиками аж до формування ряду віртуальних особистостей одночасно або послідовно, грати необмежену кількість ролей.

Поняття віртуального індивіда (virtual identity) тісно пов'язане з поняттям віртуального суспільства (virtual community) – електронно-опосередкованого соціального середовища, в якому відбувається взаємодія віртуальних особистостей. Вище перераховані властивості, притаманні віртуальному середовищу (нематеріальність, інтерактивність тощо), уподібнюють штучний інтелект до розуму людини, творчої уяви, що сприяє оптимізації діяльності науковця. Однак існує сутнісна відмінність між творчим актом у середовищі електронних комунікацій і в інших сферах духовно-практичної діяльності людини: за умов інтерактивності віртуального середовища до результату творчої активності причетні всі користувачі, стираючи межі між автором та реципієнтом, спрощуючи феномен авторства взагалі. У таких умовах відбувається радикальна трансформація статусу та ролі науковця, змінюється роль та значення інформації, скорочуються строки її актуальності, а отже, важливості.

Поява Інтернету визнається одним з найбільших та найважливіших результатів інформаційної революції минулого століття. Третє тисячоліття зменшило романтизацію Інтернету. Доступ до мережі став таким же повсякденним і водночас необхідним явищем, як радіо, телефон і телевізор. Кількість користувачів мережі непинно зростає. Розвиток інформаційного суспільства і високотехнологічного виробництва потребує відповідного рівня наукових та освітніх мереж для інформаційного обміну, які мають випереджати промисловий рівень мережевих технологій. Це стає пріоритетним завданням суспільства, оскільки освітньо-наукові мережі забезпечують підготовку кадрів для сучасного виробництва та є полігоном для обробки технічних рішень для нової галузі промисловості – інфокомунікацій.

Як і будь-яка нова технологія, Інтернет містить ряд невирішених проблем, які набувають дедалі більшого значення на загальнокультурному, глобальному рівні; саме розвиток наукових, освітніх мереж може зробити доступнішими інформаційні технології в Україні, а також репрезентувати освітньо-науковий рівень країни на міждержавному рівні. Крім того, сама віртуальна реальність як новий інформаційний простір, середовище реалізації творчої природи індивіда потребує детального вивчення в контексті сучасної культури. Новий віртуальний вимір, який сьогодні перебуває в процесі свого становлення, у перспективі може бути не лише інформаційною реальністю, а й полем специфічної постсоціальної конструкції – надвідкритого суспільства. Виникає світ без меж, але й без горизонту, що

постійно балансує на межі хаосу. Здобуваючи свободу, людина випускає на волю стихії, природу яких вона не зовсім розуміє і контролює.

У постмодерну епоху трансформація культури та суспільства набуває зовсім іншого характеру. Людина відчужується від життя на користь віртуальної реальності. Мова уже не тільки про так званих кіберпанків – людей, для яких сенсом життя стало занурення у кібервимір, Інтернет. Постмодерніст, занурений у віртуальну реальність, цілком усвідомлює її умовність, можливість керувати її параметрами і можливість виходу з неї. Небезпека того, що стосунки між людьми набудуть форми взаємодіючих образів – небезпека віртуалізації суспільства.

Наприкінці ХХ ст. для нас стало звичною справою використовувати в побуті вирази «віртуальний магазин», «віртуальна конференція», «віртуальна економіка», «віртуальна спільнота» тощо. Гучне слово «віртуальність» освоюється аналітиками різного фаху – від політиків і журналістів до культурологів та філософів. З точки зору соціолога розповсюдження нової термінології – закономірне явище. По-перше, воно відображає зростаючу роль комп'ютерних технологій у повсякденному житті людей. Перенесення таких форм взаємодії, як купівля-продаж, наукова дискусія або обговорення пліток, з реального простору магазину, офісу, кав'ярні чи кухні у віртуальний простір мережі Інтернет. Крім того, вражає тенденція розширеного, метафоричного використання поняття «віртуальна реальність». З його допомогою сьогодні означається більшість нових економічних, культурних тощо феноменів, навіть якщо вони безпосередньо не пов'язані з комп'ютеризацією, але мають спільні риси з логікою віртуальної реальності. Сутнісний принцип цієї логіки – заміна реальних подій чи речей симулятивними образами. Таке заміщення спостерігається майже в усіх сферах життя сучасної людини, що дає підстави для комплексного, цілісного дослідження соціокультурних змін як процесів віртуалізації культури.

У нашій роботі модель віртуалізації суспільства пропонується як начерк, ескіз теорії нових культурних змін. Модель лише окреслює нові можливості й перспективи, а також наголошує на потенційних небезпечних чи кризових ситуаціях. Відмова від некритичного сприйняття моделі інформаційного суспільства з характерним для неї технологічним детермінізмом відкриває перспективу адекватнішого, об'єктивнішого, повнішого розуміння комп'ютерної революції, її інтерпретації як однієї з тенденцій трансформації культури.

У цьому контексті принципово важливим постає той факт, що сьогодні пріоритетним став розвиток не самих інформаційних технологій, а розширення віртуального простору. У результаті вдосконалення комп'ютерної техніки, її програмного забезпечення виникають не лише якісно нові форми передачі та переробки інформації, а, у першу чергу,

досягається дедалі більша подібність між роботою на комп'ютері та роботою з реальними об'єктами, а також схожість комунікацій у режимі онлайн зі спілкуванням у реальному просторі-часі.

Дослідники ставлять питання про необхідність вивчення цих так званих «кібернетичних систем». Виникають величезні кінематичні відео-теки, що розширюють візуальний та естетичний досвід глядачів, які, таким чином, урізноманітнюють своє дозвілля, «лоскочуть» інтелект і навіть вирішують ряд психологічних проблем, зокрема реалізації інстинкту агресії, волі до лідерства, та ряд інших компенсаторних функцій. З одного боку, така інтенсивність використання технологій віртуальної реальності істотно розширює можливості доступу до різноманітної інформації. З іншого – користувач опиняється серед постійно зростаючого звалища різних інформації та образів, часто суперечливих за змістом та значенням. Постає небезпека заміщення культурного простору його спродукованою комп'ютерною моделлю. З розвитком технологій віртуальної реальності комп'ютери перетворились із обчислювальних машин на універсальні пристрої з виробництва «дзеркальних» світів. У кожній культурній підсистемі утворюються «паралельні» світи.

Такі атрибути особистості, як самоідентичність, індивідуальний стиль виконання соціальних ролей («творча індивідуальність»), активними користувачами мережі втрачаються, свідомо чи підсвідомо в них формується розмита чи мінлива ідентичність. Смерть суб'єкта, про яку казали постструктуралісти, сьогодні підтверджується в процесі віртуалізації культури. Характерними рисами віртуальної реальності необхідно виділити, передусім, нематеріальність впливу (продукування ефектів, характерних для матеріального світу). Виникає безмежний інформаційний простір, де гостро постає потреба визначення критеріїв її істинності, що особливо складно у віртуальній відносності параметрів (штучних та мінливих). Крім того, можливість вільного доступу до інформації (як її споживання, так і трансляції та обміну) зумовлює інформаційний потік, шквал, у чому полягає ефемерність, ігровий характер віртуального середовища.

Загальне уявлення про феномен заміщення реальності образами дає змогу вести мову про необхідність дослідження факту віртуальної реальності в культурологічному аспекті: не комп'ютеризація життя віртуалізує суспільство, а віртуалізація суспільства комп'ютеризує життя. Саме тому поширення технологій віртуальної реальності відбувається як кіберпротезування. Воно викликає прагнення компенсувати відсутність культурної реальності. Утім цей процес має і зворотний напрям – віртуалізація життя сама зумовила сьогоднішню незатребуваність реального культурного виміру.

Так, розпочавши з досить вузької сфери застосування технологій віртуальної реальності, ми приходимо до фундаментальних філософських проблем, пов'язаних з реконструкцією суб'єкта в культурі

постмодерна. Нервова система людини сьогодні продовжується електронними медіа. Насамперед майбутнє інформаційне суспільство ризикує обернутися досить нестабільною і навіть ілюзорною конструкцією. До того ж різко збільшується потенціал традиційних і тим більше якісно оновлених технологічно ЗМІ, які формують власний «суб'єктивний світ». Цей медіа-космос, який є автономним відносно реального світу, паралельний до нього і досить часто є міфологізованим зліпком суспільства, його модель. Новітні програмні і мережеві технологічні розробки вже сьогодні дають можливість зробити перебування у віртуальній реальності настільки доступним і привабливим, що реальний світ програє перед симулятивним фантазмагоричним виміром.

Історія впровадження технічних засобів у культурне життя завжди супроводжувалася якщо не ворожим та негативним ставленням до них, то принаймні з обережністю та сумнівами. Наприклад, згадати настрої, якими супроводжувалися виникнення та розвиток фотографії. І все-таки суспільство ще не відкинуло жодної з технологічних новацій, які могли б полегшити життя, задовольнити індивідуальні чи соціальні потреби. Тому можна припустити, що, незважаючи на свою потенційну небезпечність, VR-технології будуть невпинно продовжувати розвиватися і проникати в життя людства. Тим більше що можливості, які вони відкривають у багатьох сферах життєдіяльності людини, є безмежними.

Важливо, що комп'ютерні VR-технології дають можливість реалізувати найфантастичніші бажання людини, здійснення яких у реальному житті було б неможливим через дію фізичних чи соціальних законів. Ідеться також і про розширення меж творчості. VR-технології відкривають дуже широкі перспективи в конструюванні ігрової реальності. Використання віртуальної реальності для створення ігрового простору – явище суперечливе, але необхідне в будь-якій сфері застосування VR-технологій, де симуляція сприяє народженню нових реальностей і маскує негативні боки дійсності. Крім того, до позитивних варіантів використання VR-технологій, які розвинулись у культурі постмодерна, належить, наприклад, їх використання у сфері освіти, де технології мають чи не найбільший вплив. Вони дають змогу змінити процес освоєння інформації, зокрема ввести ігровий елемент у навчальний процес. Сучасні комп'ютерні мережі можуть значно розширити межі доступу до інформації. Уже стали реальністю віртуальні музеї, з колекціями яких можна ознайомитися, не виходячи з дому. Стрімко розвиваються віртуальні бібліотеки.

Отже, використання віртуальної реальності в різних сферах культури дає підстави говорити про те, що цей феномен займає значне місце у соціокультурному просторі, а в подальшому його роль зростатиме. Відтак симуляцію як частину кіберпростору і віртуальної реальності можна розглядати

як специфічну характеристику постмодерного світовідчуття, а сам кіберпростір – як органічну складову постмодерністської картини світу.

Цінність будь-якої інформації визначається результатом її впливу, тобто сумою тих матеріальних і духовних благ (або шкоди), які може дати конкретній людині або групі людей її використання. Відповідно, копіювання, розповсюдження інформації здатне в максимально короткі строки вплинути на певні кризові ситуації, наявні в культурі. Водночас широке розповсюдження інформації в мережі на глобальному рівні створює можливість маніпулювання нею, а отже, деструктивно впливати на суспільство, великі маси людей. Доволі гостро постають сьогодні проблеми морально-етичних норм у системі масових комунікацій, оскільки в умовах загальнодоступності будь-яких операцій з інформацією повною мірою реалізується небезпека як розповсюдження будь-якої інформації, так і її використання, унаслідок чого ускладнюється проблема визначення критеріїв істинності тієї чи іншої інформації, її етичні характеристики, так і проблема збереження авторства в даних умовах. Тому очевидна необхідність як визначення критеріїв істинності наявної інформації в мережі та створення певної етики віртуальної комунікації, значення якої актуалізується у сфері інтелектуальних здобутків. Особливого значення набуває насамперед формування етичних норм та принципів відповідно до умов поширення інформації в мережі, а також створення механізмів, які забезпечуватимуть дотримання таких норм і принципів.

Глюзорне відчуття необмеженої свободи аж до вседозволеності, зумовлене специфікою віртуального інформаційного простору, створює необхідність регулювання інформаційного обміну, не звертаючись до зовнішньої цензури. Спроби створення такої системи норм здійснюються уже сьогодні. Ці правила називаються нетикет (від net – мережа і etiquette – етикет). У цілому правила нетикету не мають принципової відмінності від традиційного етикету: вони декларують повагу та толерантність до партнерів по комунікації (навіть потенційних, не прямих). Водночас, разом з універсальними етичними стандартами і правилами ввічливості, притаманними як реальному, так і віртуальному спілкуванню, нетикет містить ряд специфічних норм, зумовлених особливостями комунікативного каналу.

Важливим механізмом етичного регулювання мережі є також професійні етичні кодекси, сфера дії яких не обмежується вузькими групами спеціалістів у сфері комп'ютерних технологій, а стосується кожного користувача. У контексті визначення місця та статусу науковця в глобальному інформаційному просторі важливою є проблема інтелектуальної власності та авторських прав. У віртуальній етиці дотримання цього принципу означає повагу до права власності на інформацію, дотримання норм авторського права. Дотримання вищеперерахованих прав

забезпечується рядом інших, конкретніших принципів (свободи слова, толерантності, дотримання інструкцій з експлуатації інформаційних систем тощо).

Інший аспект проблеми загальнодоступності інформації різного характеру стосується художньої сфери, де інтерактивність, репродукування та загальнодоступність сприяють втраті автентичності мистецтва, знецінення оригіналу як унікального об'єкта художньо-естетичної сфери. Відтак перед дослідником-культурологом постає насамперед питання про визначення критеріїв автентичності мистецтва в умовах віртуалізації культури. Відтак можна говорити про принципову, сутнісну трансформацію природи мистецтва в його віртуальному прояві. Змінюється не лише сам спосіб буття твору, а й його вплив на реципієнта, функції та принципи зв'язку з іншими формами духовної та практичної діяльності індивіда, з дійсністю, людиною. За кожним елементом комп'ютерного мистецтва, створеним в електронному вимірі, стоїть його технічна природа і можливість нескінченних варіацій, які позбавляють мистецтво його автентичності як особливого, одиничного артефакту. Топологічна структура віртуального простору, особливості знаково-символічної логіки формування в ньому художнього твору перетворюють візуальний ряд у структуру, відкриту інтерактивному впливу користувача.

Специфіка сучасної віртуальності полягає в інтерактивності, яка дає змогу замінити ідейну інтерпретацію реальним впливом, який здатен матеріально трансформувати об'єкт. Змінюється етика комунікації мистецтва та реципієнта. На зміну зумовленості матеріалом приходять підпорядкованість законам і нормам інтерактивного середовища, формується група властивостей та функцій, не лише не притаманні традиційному мистецтву, а й суперечать йому в умовах фізичного простору, а також художніх критеріїв. Комп'ютерне мистецтво більшою мірою спрямоване не на відображення дійсності, а на її преображення, трансформацію. Перетворення реципієнта в співтворця, який впливає на становлення твору і відчуває при цьому ефект зворотного зв'язку, формує новий тип естетичної свідомості. «Модифікація естетичного споглядання, емоцій, почуттів, сприйняття, пов'язана з шоком проникливості естетичного об'єкта, що втратив межі, цілісність, стабільність і відкрився впливу багатьох інтерартистів-любителів» [1, с. 329]. Судження про твір як відкриту систему перестають бути просто метафорою, теоретичним конструктом і набувають буквальної природи. На зміну герменевтичній множинності інтерпретацій приходять активний вербальний, візуальний, чуттєвий полілог реципієнта з твором, у процесі якого ролі художника і публіки змішуються, а способи трансляції інформації в мережі істотно трансформують

просторово-часові орієнтири. Обмеження, пов'язані з простором і часом, притаманні традиційному мистецтву, наближаються до віртуального нуля, зумовлюючи специфіку тут-буття віртуального твору, його структури та особливостей сприйняття.

Можливість художнього конструювання віртуальних світів, особливості його бачення впливають на сприйняття реального світу. Зокрема, відбувається проектування ірреальних законів віртуальності, що піддається необмеженому контролю, на закони об'єктивної дійсності. Трансформується сприйняття художнього як такого. Так, Ж. Бодрійяр переконаний, що імплізія сприйняття або непродуктивне перцептивне єднання засобів та змісту руйнує класичні стереотипи сприйняття, перетворюючи реальний світ у віртуальний симулякр. Унаслідок плавного, поступового переключення модусів сприйняття стирається відчуття естетичної дистанції, виникає небезпека зниження активності естетичного сприйняття, можливості оцінки реальних подій як художніх. Мистецтво ризикує перетворитися на утопію, гру, що ґрунтуються на переплетенні реального та гіперреального, а згодом заміни першого останнім.

Неоднозначний, суперечливий вплив віртуальної реальності на автентичність художнього. Формується принципово нове бачення мистецтва, трансформуються уявлення про естетичне та художнє. Формується нове художнє середовище і, відповідно, новий, інтерактивний спосіб комунікації з ним. «Великий віртуальний поворот» сприяє становленню нового бачення художнього як такого, його сутнісних вимірів, природи та сприйняття.

Висновки. Віртуалізуючись, культура набуває додаткового виміру, особливого рівня для об'єктивації, формуючи тим самим додатковий простір для самоздійснення індивіда та сферу для досліджень та вивчення. Комп'ютерні технології та насамперед технології віртуальної реальності, актуалізовані імперативом раціоналізації суспільства, виявилися найефективнішим інструментом його симуляції. Відтепер імператив симуляції призводить до перетворення комп'ютерних технологій в інфраструктуру будь-якої людської діяльності та до перетворення логіки віртуальності в парадигмальну для цієї дії. Вона трансформує, по-іншому структурує одвічні міжособистісні стосунки, додаючи до них дискретності. Однак ступінь цієї трансформації та залежність від спокусливої реальності визначається суб'єктивною стійкістю, готовністю індивіда до партнерства «людина – машина».

Список використаної літератури

1. *Маньковская Н. Б.* Виртуалистика: художественно-эстетический аспект / Н. Б. Маньковская // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. – М. : Прогресс – Традиция, 2004. – С. 328–361.
2. *Издрик А.* Особливості спілкування молоді у віртуалі / А. Издрик // Культурологічний часопис «І»: Культ молодости. – № 46. – С. 56–61.
3. *Кастельс М.* Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. – М., 2000. – 446 с.
4. *Овчинников Н. Ф.* Предрасположенность и виртуальные миры / Н. Ф. Овчинников // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. – М. : Прогресс – Традиция, 2004. – С. 285–327.
5. *Орлов А. М.* Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания / А. М. Орлов. – М. : ГЕО, 1997. – 336 с.
6. *Римашевський Ю.* Віртуалізація молоді як соціально-психологічний феномен сучасності / Ю. Римашевський // Культурологічний часопис «І»: Культ молодости. – № 46. – С. 68–73.