

## *Homo virtualis* ЯК ФЕНОМЕН ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

С.В. Марійко

Трансформація соціальної, технологічної, інформаційної сфер сучасного суспільства вимагає переосмислення і аналізу змін, що відбуваються, створення нових парадигм, які відображатимуть реалії сьогодення. Деякі дослідники схильні характеризувати сучасне суспільство як інформаційне чи суспільство мережі, з огляду на фундаментальні зміни, привнесені технологічними новаціями та інформаційною революцією. Е. Тоффлер [9], Дж. Несбіт [3], Й. Масуда [2], М. Кастельс [6] приділили увагу феномену інформаційного суспільства, визначили його риси, можливі варіанти його розвитку та основні характеристики змін, що відбуваються з суспільством нового тисячоліття.

В сучасних умовах, коли саме інформація стає найважливішим ресурсом нового суспільства, вміння здобувати її, перетворювати та користуватися нею стають найбільш необхідними практичними навичками людини нового покоління. Слід відмітити величезну роль комп'ютеризованих інформаційних ліній зв'язку, котрі пронизують суспільне життя, утворюючи розгалужену мережу комунікацій. Людина інформаційного суспільства набуває нових функцій, створюючи і трансформуючи інформацію і конструюючи таким чином нову реальність.

Формування інформаційного суспільства, трансформація соціальної, інформаційної сфер соціуму обумовлюють зміну світоглядно-орієнтаційних установок людини, перетворення її способу життя. Експоненціальне збільшення інформаційних технологій та неможливість повноцінного існування без оволодіння ними, призводить до виникнення нового типу людини, яку можна позначити вже не як *homo sapiens*, а як *homo virtualis*.

На думку культуролога Ю. Аленькової [1], віртуальний простір — це новий тип культурного простору, створений сучасною цивілізацією, а віртуальна реальність — часткове, недовтілене існування. У сучасній філософській літературі феномену віртуальності приділено багато уваги. Зокрема, поняття віртуальності є центральним у теоретичних дослідженнях А Крокера і М. Вейстена [10], К. Хейлз [7] та інших. Тлумачення віртуального різнопланові. Найчастіше під віртуальним розуміють створений людською діяльністю штучний феномен, наділений специфічними якостями (див.: [4]). Крім того, виходячи із технологічного аспекту, під віртуальною реальністю розуміють створений високотехнологічними механізмами штучний кіберпростір, в якому формується система образів, що чуттєво сприймаються людиною і переживаються як реальні (див.: [7]). Виходячи із етимології слова *virtualis* — можливий, такий, що може виникати за певних умов, очевидним є аспект створюваності, механізм породження віртуальної реальності людиною.

Як зазначає К. Хейлз «віртуальність — це культурне сприйняття того, що матеріальні об'єкти наскрізь пронизані інформаційними структурами» [7, с. 36]. А технології віртуальної реальності захоплюють людину саме тому, що відбувається усвідомлення того, що світ інформації перетинає реальний у багатьох точках. У роботах С. Хорунжого віртуальність тлумачиться як недорід буття, недовтіленість, недовираженість. Виникають духовні симулякри, відбувається віртуалізація свідомості, розмивання меж власного «Я». «Виртуальная реальность — недо-выступившее, недо-рожденное бытие, и одновременно — бытие, не имеющее рода, не достигшее „постановки в род“» [8, с. 349]. Віртуальний світ не створює своїх форм, а обмежується маніпулюванням з готовими формами, їх комбінуванням і видозмінами.

На нашу думку, суспільство нині все більше набуває ознак віртуальної реальності, тобто може бути описане за допомогою таких характеристик:

- нематеріальності впливу (створюється ефект, характерний для існуючих речей);
- ефемерності (свобода входу і виходу, що дають можливість відновлення і переривання існування) — ця характеристика особливо унаочнена віртуальними іграми;
- умовності параметрів (всі об'єкти при необхідності легко змінюються).

Тобто віртуалізація — це будь-яке заміщення реальності її симуляцією, образом. Можна навіть стверджувати, що віртуальна реальність є по суті цариною симулякрів (у сенсі Ж. Бодрійяра).

Гіпертрофія візуалістського світосприйняття призводить, на думку С. Хорунжого, до появи *homo virtualis*, котра намагається замкнутись в горизонті віртуальної реальності, виробляє специфічні віртуалістські стереотипи поведінки. «В сфері комп'ютерних технологій и маскультуры, культуры рока и клипа, моментально-дискретных, вспыхивающих и сменяющихся эстетических блоков, перцептивный аппарат человека весь перестраивается на виртуальность, входит в особый виртуальный режим» [8, с. 349].

Віртуальна реальність передбачає свободу людини у творенні ілюзорності, гнучкість, динамічність, вона зорієнтована на створення необхідного в даний момент життєвого світу переживань. Вона допомагає людині реалізувати те, чого не можна здійснити в реальності, повернутись у минуле, змінити його (адже віртуальна реальність інверсійна, має розірвану темпоральність). Досвід такого проживання неминуче впливає на життя людини поза межами віртуального світу. Homo virtualis, поринаючи у віртуальну реальність, оволодіває її специфічними якостями — де відображальні процеси підкоряються людині, і можливі прискорення чи уповільнення подій, повернення, стоп-кадр. Віртуальна реальність дарує людині потенції, всі можливості буття (людина може наділяти себе нереальними у об'єктивному світі здібностями, багаторазово проживати життя, мати безмертя).

Однак такі не притаманні дійсності властивості часто переносяться на повсякденність, реальність. *Homo virtualis* надзвичайно важко переходить від рівня віртуальної реальності до реальності повсякденного. Адже перебуваючи у віртуальному світі — царині симулякрів, вона владна створювати і руйнувати, проживати і переживати інші життя, відчуваючи себе ледве не у ролі творця. У результаті людина віртуальна стає прив'язаною до машини, перетворюється на її продовження, змінюється її чуттєвий світ (зір, слух, відчуття). Невипадково надзвичайно актуальною на даний час є проблема ігроманії та Інтернет-залежності, оскільки віртуальна реальність є настільки захоплюючою, що з часом тотально охоплює життя, розчиняє його у віртуальному світі.

Людина емоційна перетворюється на людину операціональну — виконувача певного набору маніпуляцій з машиною-комп'ютером. Її спілкування, перебування у віртуальній реальності також буде супроводжуватись вилеском емоцій, але емоцій вже іншого порядку, пов'язаних з усвідомленням власної всемогутності, поліваріантності своєї

поведінки, можливості моделювати світ — створювати і руйнувати без страху бути покараним, з відчуттям всездозволеності. Не слід недооцінювати значення віртуальності. Людина охоплюється тотальним впливом віртуального, бажанням вийти за межі реальності, відчуваючи яскравий контраст між обмеженими можливостями тіла і потужністю кіберпростору. Під час гри, чи віртуальної подорожі, коли до тіла людини приєднуються спеціальні датчики, виникає багатосенсорна ілюзія перебування в іншому світі, всередині комп'ютера. Таким чином, *homo virtualis*, заглиблена у віртуальну реальність, живе в ній, усвідомлюючи її умовність, керованість та можливість виходу з неї.

Сьогодні перспектива віртуалізації суспільства, тобто перспектива того, що відносини між людьми перетворюються на відносини між образами все більш реальною. Комунікація за допомогою комп'ютерної мережі власне і передбачає спілкування з людиною-образом, людиною-фото і людиною з тією історією життя, яку вона сама собі створила. Комунікація людини віртуальної поступово втрачає тілесність, радість тактильного, візуального, вербального контакту. Спілкуючись електронною поштою, чи воюючи у мережевій комп'ютерній грі, проблематичною стає навіть думка про тіло як про фізичну сутність. У випадку гри — воно стає сутнісним на екрані, втілюючи в собі всі характеристики, якими хоче наділити його *homo virtualis* (відтак, це характеристики не справжньої людини, а здібності і вміння, необхідні саме для цієї гри). У випадку онлайн спілкування чи електронної переписки, маємо заміщення свого тіла образом, легендою, маскою. Маючи змогу створити свою історію і новий образ, людина віртуальна і себе сприймає, виходячи із характеристик вигаданої нею людини.

На думку деяких психологів (див.: [5]), віртуальна реальність дає можливість людині зняти напругу, викликану серйозністю культурних і соціальних ролей, які доводиться відігравати в житті. Однак чи не будемо ми спостерігати незабаром розчинення людини реальної у трансформованому нею образі самої себе, заміщення людини реальної образом *homo virtualis*?

Все меншого значення у комунікації людини віртуального набуває мова, вона змінюється — стає менш завуальованою, багатозначною, заміщуючись короткими повідомленнями типу sms, e-mail чи ICQ. Комунікація втрачає духовність, спілкування між людьми замінюється коротким листом чи спілкуванням по телефону. Тепер замість багатого мімічного матеріалу, візуального, тактильного спілкування при особистій розмові, маємо тільки голос. А за умов постійного спілкування у чаті не маємо навіть голосу та інтонації, а тільки короткі

думки — концентрат розмови (найчастіше *homo virtualis* більш ніж достатньо отримати смайлик чи двослівне повідомлення для того, щоб до наступного сеансу зв'язку не спілкуватись із цим користувачем).

В онлайн режимі спілкування користувач здійснює комунікативний акт з певним віртуальним образом, його фото, надаючи йому певних характеристик, і, не маючи можливості побачити справжню, реальну людину, він створює, моделює її. Комунікативний акт *homo virtualis* стає більш текстуальним. Людина віртуальна спілкується за допомогою тексту — відчуття і почуття замінюються їх словесним описанням і тепер людина живе в очікуванні відповіді на повідомлення, а отримавши його, відчуває задоволення від тексту. Homo virtualis стає маніпулятором кодів, творцем тексту, за допомогою якого проживає своє життя, передає почуття іншій людині, і отримує від неї необхідну інформацію.

Таким чином, приходимо до висновку, що комунікація у соціальній віртуальній реальності набуває нових характеристик, якостей, стає плюроперсональною, образною. Поява аудіовізуальних засобів — телебачення, Інтернету істотно перебудувала інформаційний простір. Там впевнено запанували електронні інформаційні засоби, які охопили людство і трансформували інформаційну сферу у принципово новий тип інформаційного простору — медіапростір, який викликав нові реалії суспільного життя і суспільних комунікацій, змінив характер людських взаємин, зумовив появу нового типу людей — *homo virtualis*, чие життя розгортається скоріше у віртуальному (уявному, створеному електронними медіями) світі, ніж у світі реальному.

Аудіовізуальні засоби інформації, специфічно репрезентуючи дійсність, продукують віртуальні образи, створюють умовну, уявну і потенційно можливу реальність. Така віртуальна реальність становить альтернативу об'єктивній реальності, найчастіше безпрограшну альтернативу, оскільки віртуальний світ більш захоплюючий і поліваріантний, ніж справжній. *Homo virtualis* — людина, орієнтована на віртуальність, потенційність, гнучкість реальності, змінює об'єктивний світ, набуває нових характеристик, трансформує звичні стереотипи життя та спілкування.

## 1 Бібліографія

- [1] *Аленькова Ю.В.* Человек в новом культурном пространстве (наброски современного душевного пейзажа)

- жа, или философские этюды) [Электронный ресурс]: [http://netgorod.narod.ru/articls/Alenkova\\_chel.htm](http://netgorod.narod.ru/articls/Alenkova_chel.htm)
- [2] Масуда Й. Комп'ютопія / Перекл. з англ. В. Ляха // Філософська і соціологічна думка. — 1993. — № 6. — С. 36–50.
- [3] Несбит Дж., Эбурдин П. Перспективы 1990-х. Мегатенденции общественного развития на пороге XXI века / Пер. с англ. — М.: Наука, 1990.
- [4] Нікітін Л. Віртуальна реальність як соціальне явище // Філософська думка. — 1999. — № 6. — С. 43–57.
- [5] Носов Н.А. Виртуальная психология. — М.: АГРАФ, 2000.
- [6] Кастельс М. Становление общества сетевых структур // Новая постиндустриальная волна на Западе. Антология (под ред. В.Л. Иноземцева). — М., 1999. — С. 494–505.
- [7] Хейлз К. Як ми стали постлюдством: Віртуальні тіла в кібернетичі, літературі та інформатиці. — К.: Ніка-Центр, 2002.
- [8] Хоружий С.С. О старом и новом. — СПб.: Алетейя, 2000.
- [9] Тоффлер Э. Третья волна. — М.: ООО «Фирма "Издательство АСТ"», 1999.
- [10] Kroker A., Weinstein M. Data Trash: The Theory of Virtual Class. — Palgrave Macmillan: New York, 1994.