

А. В. Одинець

магістр

ТРАНСФОРМАЦІЯ СВІДОМОСТІ У ВІРТУАЛЬНІЙ РЕАЛЬНОСТІ

У статті розглядаються проблеми, пов'язані зі специфікою долучення людини до віртуальної реальності, розглянуті впливи нових ситуацій та засобів спілкування на свідомість людини. Чи втрачає вона свою ідентичність? Чи перебуває у стані галюцинування? Та чи сприяє віртуалізація полегшенню маніпулювання свідомістю? Чи віртуальна реальність – це просто ще один спосіб розважання до людини граючої?

Ключові слова: віртуальна реальність, свідомість, кіберпростір, комунікація, соціальна мережа, медіа, персоналізація, я-репрезентація, кіберпростір, безтілесність.

"Уява важливіша за знання. Знання обмежене. Уява охоплює весь світ. Те, що ми маємо зараз, досягнуте за допомогою уяви наших прадідів. Те, що у нас буде в майбутньому, буде побудовано за допомогою нашої уяви"
Альберт Ейнштейн

Техногенною модифікацією порушено не тільки масову, але і індивідуальну свідомість більшості жителів планети, принаймні, які проживають в розвинених країнах. Це означає, що психологічне відчуття реальності, яке властиве кожному і дозволяє відрізнити справжнє від уявного, поступово розмивається і притуплюється. Іншими словами, реалістичне сприйняття навколишньої дійсності непомітно підміняється ілюзорним. Метафора витісняє реальність. І сприяє цьому широке поширення комп'ютерних технологій, в тому числі мультимедійних. І зовсім неважливо те, яким буде такий образ – надихаючим або, навпаки, страхітливим. Річ в тому, що наша свідомість стає більш відкритим для загальних фантазій, наповнених міфологічним змістом. Це можуть бути ірраціональні страхи або настільки ж не прояснені нездійсненні надії. Наприклад, страх перед техногенною катастрофою, незворотнім забрудненням навколишнього середовища або впевненість в тому, що фірма, яка організувала фінансову піраміду, виплатить всі обіцяні дивіденди. І зовсім не обов'язково, що такі переживання матимуть технічну обумовленість. Однак саме віртуалізація людської свідомості виступить в даному випадку в ролі універсального каталізатора.

Комунікативна двостороння схема "людина – людина" поступово стала замінюватися односторонньою конфігурацією, в якій нашому сучасникові в залежності від особливостей поточного моменту відведена роль оратора або слухача. Підкреслю, що при цьому мова користувача звучить виключно в його уяві. Особливо інтенсивно процес віртуалізації свідомості протікає у активних гравців в комп'ютерні ігри. Відхід від реальності з її труднощами називають в числі основних ефектів, що виникають в результаті тривалого спілкування користувача з коханою ігровою програмою. Вчені роблять публічні заяви про появу залежності від комп'ютерних ігор. До ознак, що свідчать зміну повсякденного стану гравців відноситься нерухома поза, спрямований в одну точку погляд, підвищена зосередженість на події, що розгортаються на моніторі, відчуженість від навколишньої дійсності.

Втім, не тільки комп'ютерні ігри призводять до віртуалізації свідомості. Для того, щоб переконатися в цьому, досить познайомитися з результатами психологічних досліджень, в ході яких були опитані користувачі

Інтернету. З'ясовується, що для контактів в кіберпросторі характерні деякі особливості. Серед них:

– анонімність користувача (може представитися ким завгодно і навіть змінити стать). Анонімність учасника мережевих інтеракцій призводить до того, що все його приховані психологічні комплекси розкриваються і є навколишнім у всій своїй первозданній красі. А це, як відомо, лише підсилює владу ірраціонального над психікою. Думаю, зрозумілий і той ефект, яким супроводжується вихолощений вражень.

– вихолощеність одержуваних вражень (чуттєвий потік обмежений ілюстративним, текстовим і музичним контентом). Про який розкритті внутрішнього світу і взаємній довірі може йти мова, наприклад, при міжособистісних контактах в чаті, які здійснюються виключно за допомогою тексту і набору примітивних картинок? Яким способом партнери зможуть обмінятися безсловесною інформацією один про одного, переданої в реальному світі жестами, мовними інтонаціями, виразом обличчя? Адже досить часто неусвідомлюване взаємна недовіра стає причиною затижного виснажує стресу.

– нереалістичність сприйняття (визначальними для особистості є фантазії). Нереалістичність сприйняття є в даному випадку не тільки прямий наслідок обмеженості особистісної інформації, що відноситься до співрозмовника, але і результат переважаності вебсторінок специфічними візуальними матеріалами. Чуттєво яскравий образ позакомп'ютерної дійсності замінюється її графічним аналогом, який до того ж був деформований через модерністських поглядів його творця. Це якість, власне, і стає базовою складовою психіки, яка була піддана масивному впливу з боку віртуального простору.

– незвичайна поведінка, яке проявляється лише в умовах знаходження в мережі (схильність до словесної агресії або зайвої еротичності, що проявляється в чаті або форумі). Незвичайна поведінка в такому контексті потрібно розглядати лише як вторинної поведінкового симптому, безпосередньо впливає з трьох попередніх характеристик. Ця ознака вказує на ізоляцію, в якій опинився користувач під час довгих мандрівок по просторах всевітньої телекомунікаційної мережі.

Занурюється людство в масові галюцинації? Створюється враження, що віртуалізація свідомості – це захисна реакція, спрямована проти перенаселеності

планети. Можливо, подібним способом природа намагається знизити рівень активності Homo Sapiens, що втратив будь-яке почуття міри по відношенню до своїх дій, спрямованих на технологічне поневолення навколишнього середовища. У всіх випадках, які можна назвати віртуалізацією свідомості, об'єктом атаки з боку "потойбічних" зон буття стає функція мозку, яка називається "тестування реальності" (тестування в реальності). У "критичному словнику психоаналізу", автором якого є Чарльз Райкрофт, це словосполучення визначено як "здатність розрізнити психічні образи і зовнішні об'єкти, фантазію і зовнішню реальність, здатність коригувати суб'єктивні враження шляхом зіставлення з зовнішніми фактами" [12, – 135 с.]. При порушенні правильно функціонування цього психічного механізму виникає стан психозу. Суб'єкт занурюється в галюциновану дійсність. Стираються межі між гарячковим "сном" і дійсністю. Порушується критичне ставлення до самого себе і своїх вчинків. Поведінка втрачає свою раціональність і цілеспрямованість. Як ми бачимо, віртуалізація свідомості породжується тривалою взаємодією людини з комп'ютерною технікою і телекомунікаційними мережами. У свою чергу психологічний розмивання почуття реальності призводить до того, що людина все більше залежить від пристроїв, покликаних компенсувати його природну недосконалість. Відповідно збільшується і час, що віддається таким заняттям. І чим досконалішими стають технології її конструювання, тим інтенсивніше протікають процеси руйнування колективного світосприйняття. Але якщо все населення Землі поступово занурюється в якусь техногенну галюцинацію, чи не означає це, що нормою для людського розуму стає стан психічної кризи? І чи не призведе в кінцевому рахунку цей масовий психоз до еволюційного краху всього людства як біологічного виду? Чи в доступному для огляду майбутньому буде знайдено прийнятне рішення цієї проблеми. Однак слід пам'ятати, що такі перетворення незворотні, оскільки саме вони лежать в основі людської еволюції, багато в чому залежить від зміни умов, що визначають нашу повсякденну діяльність.

Соціальна мережа – це свого роду маніпулятор свідомості, в якому бере участь і в якості суб'єкта, і в якості об'єкта кожен відвідувач. Незважаючи на індивідуальність дії, людина безперервно перебуває в соціальному середовищі, стежить за діями тієї чи іншої групи і мимоволі починає наслідувати. Так змінюються психологічні установки, ціннісні орієнтації, поведінка цілих аудиторій. Все це відбувається і в реальному світі, коли обертається в певній компанії, але коло реальних друзів зазвичай незрівнянно менше віртуальних. Отже, і вплив слабкіше. Таким чином, прихильність до соціальних мереж можна характеризувати і невисловленим бажанням маніпуляції. Це обґрунтовується конфліктом людини з самим собою (А. Маслоу), по відношенню до інших людей (Е. Фромм), відчуттям абсолютної безпорадності (філософія екзистенціалізму), острахом тісних міжособистісних контактів (Е. Берн), некритичним прагненням отримувати схвалення всіх і кожного (З. Фрейд). Внутрішній конфлікт найчастіше проявляється в якомусь роздвоєнні особистості, коли сторінка соцмережі зовсім не відображає реальний стан речей. Що стосується недовіри, соціальна мережа дозволяє наближати досить близько до віртуальному плані, проте в будь-який момент сховатися, закінчити розмову – просто вийти в офлайн. Людина, поглинена соцмережею, вважає, що тут безпечніше, їй вже не хочеться налагоджувати контакти в реальному житті. І в той же час соціальна мережа дозволяє отримати відгук на

будь-яку фразу, деталь, фотографію – то, чого навіть під час дружньої бесіди домогтися вдається далеко не завжди. Фраза, вирвана з контексту, набирає лайки, по статусах і фотографіях відвідувачі складають думку про життя людини і його поглядах. Куди складніше розповісти про власну життєву позицію при зустрічі.

Медіа-теоретик Елі Парізер в книзі "За стіною фільтрів. Що інтернет приховує від нас" стверджує: система соціальних мереж і персоніфікованого пошуку в кінцевому підсумку привела до створення особистої "коробки ідентичності", за межі якої користувач не може вибратися. Більше не існує загальної бази знайомств, загальної бази пошукових систем або навіть глобального інтернету. Все, що бачить користувач, відібрано фільтрами відповідно до попередніх запитів та інтересів. [11, – 46 с].

Інтернет-аналітики пишуть про те, що персоналізація знищує Serendipity (інтуїтивне передбачення). Це – не просто випадкова знахідка, а та, що була знайдена на майже інтуїтивному рівні і призвела до щасливих наслідків. Незважаючи на різноманітність, яке пропонує інтернет і соціальні мережі зокрема, вся інформація адаптується під інтереси конкретної людини. Наприклад, розділ "рекомендовані аудіозаписи" в вконтаті.

Ще один наслідок персоналізації інтернету – те, що можна назвати цикл особистості. Facebook в міру своїх сил прагне підлаштуватися під нас – таких, як вони нас уявляють. І тим самим зміцнюють саме уявлення про нас, від якого відштовхуються. Завдяки персоналізованому інтернету ми знову і знову підтверджуємо одного разу зафіксовану ідентичність. Кожен випадковий або не випадковий клік фіксується і враховується в цьому портреті. Кожен клік в системах, що прагнуть ідеально під нас приладитися, може ще більше віддалити нас від нас самих.

У зв'язку з цим виникає проблема: тепер кожен має "віртуал", але не кожен замислюється про його існування і, тим більше, може його контролювати. Цифровий зліпок – віртуал формується кожним пошуком, кожним кліком по посиланню і лайком. Це автоматичний віртуал. У житті практично кожна дія супроводжується миттєвим відгуком; в соціальній мережі відповіді потрібно чекати, і прийнятні часові межі – дуже широкі. Наприклад, людина не знає, чи отримає вона відповідь на особисте повідомлення, навіть якщо людина знаходиться онлайн, але гірше інше: часто люди, чекаючи "погладжувач", не знають, чого саме вони хочуть – відповіді, коментарі, лайка. При реальному розмові людина отримує всю гаму невербальних аспектів спілкування – жести, погляди, інтонації, в соцмережі сприйняття зводиться лише до вербаліки.

Безсумнівно, соціальні мережі змінюють людину. Макклуюен позначав дві характеристики, які визначають, як медіа змінюють світ: розширення і принцип взаємовпливу. Будь-який інструмент покликаний розширити можливості людини, в даному випадку, нервову систему. У людини спостерігаються два розлади – часу і інформації. Час підкорилася одержуваної інформації, а інформація в соцмережах все зменшується: люди вважають за краще читати все менше і менше – звідси невеликі обсяги постів і розтягування цитат з книг. Розподіляється інформація не послідовно, як в житті, а в хаотичному порядку – в стрічку сиплять картинки, пости, перепис, обривки текстів, чужі переживання – і все від самих різних людей. Професор Сюзан Грінфілд так пише про це: "У мережі існує можливість втрати навички мислити послідовно, структурно. В інтернеті відсутня хронологічна послідовність. Тому що, якщо ви знаєте багато речей, але не робите розумову роботу для того, щоб їх один з одним

зв'язати, вони залишаються розрізненим набором фактів". Людина розучується шукати причинно-наслідкові зв'язки, робити висновки [17, – 121 с].

Поняття віртуальної особистості тісно пов'язане з поняттям віртуальної спільноти – електронно-опосередкованого соціального середовища, в якій відбувається взаємодія віртуальних особистостей [21, 18]. Події, що відбуваються у віртуальному середовищі, можуть впливати на реальне життя взаємодіючих учасників, іноді сприятливо і конструктивно, а іноді негативно і навіть руйнівним чином [22]. Цей факт знайшов відображення як у дослідницькій літературі, так і в художніх творах, включаючи літературу і кінематограф. [15]

Зауваження Ервіна Гофмана в книзі "Репрезентація себе у повсякденному житті" (The Presentation of Self in Everyday Life) залишаються дотепер актуальними. Він осмислював уявлення себе в повсякденному житті як безперервний процес управління інформацією, керування і розрізнення між пропонованими виразами (expressions one gives), та виразами, що виділяються (expressions gives off). Останні, зазвичай є контекстуальними та звучать більш театральніше, як правило за допомогою невербальної мови і часто, виділяються ненавмисно. Першими виразами зручніше маніпулювати, тоді як другими, які часто сприймаються несвідомо – майже неможливо. Таким чином, людина інсценізує щоденну інформаційну гру, в результаті якої враження про неї має бути результатом досвідченого управління інформацією, наданою та виділеною. Гофман називає цей процес – спектаклем. Веб-сторінки забезпечують ідеальні умови для перебігу такої гри, в них вся інформація знаходиться під контролем власника і він може контролювати, що розкривати, а що залишити поза лаштунками. Відсутність невербального або інших соціальних сигналів обмежує інформацію, комунікація зводиться до обміну лише конкретними фактами, які власник сторінки хоче розкрити/обговорити. Вирази стають або мінімальними, або жорстко контрольовані, або й те й інше одразу. [16, – 89с].

Вивчення способів репрезентації "я" в середовищі електронних комунікацій почалося практично одночасно з виникненням самого середовища. Перші спостереження в цій сфері відносяться ще до епохи телеграфу [26], однак сплеск дослідницького інтересу був пов'язаний з поширенням Інтернету. Дослідники Інтернету звернули увагу на такі характерні риси я-репрезентації:

- 1) безтілесні, редукція особистості до її семіотичних маніфестацій (тобто до текстів в найширшому сенсі);
- 2) Анонімність, принаймні, можливість такої; анонімність в даному випадку слід розуміти не як відсутність імені, але як приховування реального імені або, кажучи семіотично, як довільний зв'язок між "реальною" та "онлайнною" особистостями;
- 3) Розширення можливості ідентифікації, свобода наділяти віртуальну особистість будь-яким набором характеристик;
- 4) Множинність, можливість мати ряд різних віртуальних особистостей одночасно або послідовно;
- 5) Автоматизація, можливість повністю або частково симулювати активність віртуальної особистості, використовуючи комп'ютерні програми (що пов'язує віртуальну особистість зі штучним інтелектом і роботехнікою).

Таким чином, творець веб-сторінки здійснює ретельно-контрольовану продуктивну діяльність, через яку я-репрезентація проходить в оптимальних для нього умовах. Проте дослідження показали, що навіть у віртуальному середовищі є можливість використання невербальних символів, які можуть слугувати заміниками

ми реальних – це гіперпосилання, смайли, анімацій та інших технічних симуляцій. Від вміння ефективно маніпулювати цими компетенціями ми залежить наскільки "я-репрезентація" буде успішною. [19]

"Я-репрезентація" бентежить уми вчених, які займаються дослідженням процесів маніпуляції одних людей іншими, як може людина докорінно змінити уявлення про себе або змінити аспекти своєї ідентичності в контексті інтернет-спільнот. Робота Таркла мала ключову роль в переосмисленні ідентичності та конструюванні спільнот. Її дослідження багатокористувацьких доменів, зокрема показали, як люди змушують "спати" своїх віртуальних персонажів, повертаючись тим часом до свого реального життя, як відбувається таке циклювання скрізь різні середовища з різними ідентичностями [25]. Вона протиставляє такий перебіг подій традиційним поняттям ідентичності, які мають на увазі – єдність, в той час, коли "життя на екрані" означає множинність та гетерогенність [28, – 55с]. Роль комп'ютера в якості протезу, який "вкидує" людину у кіберпростір було розглянуто Донною Харауей в роботі "Маніфест кіборгів" ("A Cyborg Manifesto"), де вона стверджує, що "я-репрезентація" у віртуальній реальності дозволяє уникнути складнощів, з якими може стикнутися особистість у реальному житті: таких як стать, гендер, інвалідність. В кіберпросторі люди можуть розвивати свої сильні сторони, відокремившись від тілесності, хоча, нерідко, така ситуація призводить до того, що людина демонструє абсолютно різні якості у реальному та віртуальному житті.

Потрібно розуміти, що віртуальна реальність і віртуальний простір – це не симуляція, не копія дійсності, а інший вимір існування і залишається абсолютно прийнятною ситуацією, коли віртуал суттєво відрізняється від реала. Михайло Бахтін писав, що "карнавал не знає поділу на виконавців і глядачів... карнавал не спостерігають – в ньому живуть, і живуть всі". [2, – с. 4] Так само і віртуальна реальність може уявлятися нам в вигляді такого собі карнавалу, де всі носять маски, хоча й не зобов'язані цього робити. Такими своєрідними масками можна вважати нікнейми в чатах чи форумах, де прийнято "брати" собі інше імя, таким чином, ніби проходячи обряд долучення до спільноти. Це забезпечує впізнаваність, поряд з анонімністю і допомагає подолати перешкоди до спілкування, які можуть існувати у реальному житті. Перешкоди як індивідуальні (зовнішній вигляд, вік співрозмовника, його расова чи гендерна приналежність) так і соціальні (розрив у суспільному прошарку, невідповідність тематики спілкуванню власній соціальній ролі, тощо).

Іншою особливістю віртуального спілкування є брак паралінгвістичних засобів, адже в ситуації онлайн-комунікації найприйнятнішим варіантом буде текстова взаємодія. А вона, як відомо, вербальна, та позбавлена будь-яких відтінків голосу, тональностей, акцентів, не кажучи ж про весь спектр жестикуляції та маніпуляцій, міміки, які зазвичай допомагають краще зрозуміти співрозмовника. Текстова взаємодія всього цього позбавлена. Але натомість, щоб компенсувати це були вигадані заміники. Спочатку це були прості смайли, які зображувалися тими ж символами, згодом вони перетворилися на графічні та анімовані, що мають значно ширший емоційний спектр. Крім того, очевидно, людині важко постійно підтримувати нетілесну форму існування до якої зобов'язує текстова комунікація, але, як відомо, уява людини безмежна. Тому дуже скоро, там де раніше були тільки слова, тобто пряма мова почали з'являтися й непряма, тобто до опції "сказати", додалася ще й опція "зробити". Це значно розширило можливості ко-

мунікування, хоча й ускладнило його одночасно. Але в уявному світі, можна робити не тільки те, що можна в дійсності, але й те, що в ній заборонено, або неможливо. Задоволення в такому разі приходиться з усвідомлення того, що на ці дії – реагують в межах тих правил, які задані самими учасниками такої віртуальної гри.

Ще в 1939-му році, з виходом книги Йогана Гейзінги "Homo ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури" широкий загал мав можливість познайомитися з концептом людини граючої. Будь то сімейні, ролеві, професійно – трудові чи сексуальні. Гра завжди щось означає, вона завжди заснована на образах та уявленнях, пов'язана з певними подіями. Незважаючи на те, що дорослі, на відміну від дітей, можуть ставитися до своїх ігор легковажно та з іронією, але вони все одно отримують колосальне задоволення від перебування в потенційній реальності, де, послуговуючись власною уявою вони можуть творити все, що завгодно. [4, – 28с].

По мірі розвитку інформаційно-комунікаційних технологій такі ігри вийшли на новий рівень, творячи окрему – віртуальну реальність. Для того, щоб краще зрозуміти механізми доручення до неї, пропонуємо розглянути розвиток дитячого формування поняття про віртуальне. Першою такою стадією, є стадією, є стадія дзеркала, що сприяє становленню Я, коли ідентифікація візуального образу дозволяє не тільки проводити розходження між реальним тілом і дзеркальним відображенням, а й пробуджувати пізнавальні здібності до об'єднання в пару уявного, символічного і реального. Я, що формується, виявляється ні чим іншим, ніж уявною конструкцією, що виникає в психіці дитини. У процесі осягнення навколишнього світу в уяві дитини реальні об'єкти стають прийнятними або відразливими, що викликають відповідні переживання, включаючи переживання втрати. Заповнення втрати може досягатися шляхом ілюзорного уявлення про єдність. Причому гра уяви супроводжується тим, що в міру психічного розвитку уявлення дитини про свою єдність виявляється можливим тільки тоді, коли він виходить за межі самого себе. Разом з тим спроба впізнання цієї єдності призводить до того, що дитина починає відчувати різнобіжність як зі своїм уявним Я, так і з необхідною пов'язаністю із зовнішнім оточенням. Наслідком цього стає відчуття розгубленості в реальному світі і розділеності Я на не узгоджені між собою частини.

Надалі ігрова форма жестів дитини, за допомогою яких він намагається досягнути дзеркальний образ самого себе, поступово перетворюється на гру як його основну діяльність, спрямовану на приведення у угодині йому порядок предметів зовнішнього світу і творення для себе власного світу. І хоча ігрова діяльність дитини протистоїть реальності і в той же час відтворює її, проте за умови його нормального розвитку він здатний відрізнити світ своєї гри від дійсності і підкріплювати свої уявні об'єкти і ситуації відчутними і зоровими предметами реального світу.

Якщо порівнювати попереднє життя людини (в уявному просторі відзеркаленого Я, перехідному просторі від ілюзорного до реального світу і навколишньої дійсності) і його заглиблення в світ інформаційно-комунікаційних технологій, що супроводжується відкриттям нового виміру (віртуального простору), дає підставу говорити про раніше невідомі процеси, що так чи інакше мають вплив на сприйняття людей і їх психічне функціонування.

Для тих, хто відчуває себе незатишно в реальному світі, тобто не зміг адаптуватися до економічних, політичних і соціокультурних вимог або в силу своєї уніка-

льності не захотів слідувати їм і бути середньостатистичним індивідом, що втратив почуття власної гідності, віртуальна реальність відкриває простір для набуття сенсу в інформаційно-комунікаційної діяльності, а також реалізації своїх ідеалів, здібностей, обдарувань. Збільшення числа користувачів Інтернету, що створюють свої сайти і блоги, а також занурюються в світ соціальних мереж і всіляких комп'ютерних ігор, безсумнівно, свідчить про активізацію раніше пригніченого, витісненого, незадіяного потенціалу людей, чії функції уявного, символічного і реального перебували в різних площинах і не сприяли наведенню мостів між внутрішнім і зовнішнім світами.

Це уявна реальність, де кожен, послуговуючись власними здатностями до образотворення та компонування власних відчуттів. Сфери уявного, символічного і реального отримують лише видимість об'єднання в якусь єдиного ціле, яке досягне лише в процесі їх взаємного переплетення, доповнення та злиття, необхідних для встановлення подібностей і відмінностей між внутрішнім, психічним світом і зовнішнім, фізичним світом речей, людей і відносин. Гра уяви і символічне втілення її в життя переносяться у віртуальний простір без співвіднесення їх з реальним світом, в результаті чого віртуальний світ сприймається частиною людей в якості істинного і життєво необхідного.

Проблематика свідомості турбувала уми очевидно з самого початку їх критичного осмислення дійсності. Існують чимало концепцій появи свідомості та її існування, вони стосуються різних аспектів, але всі об'єднані тим фактом, що щеї досі немає одного визнаного уявлення про природу свідомості. Віртуалізація свідомості породжується тривалою взаємодією людини з комп'ютерною технікою і телекомунікаційними мережами. У свою чергу психологічний ефект розмивання почуття реальності призводить до того, що людина все більше залежить від пристроїв, покликаних компенсувати його природну недосконалість. І чим досконалішими стають технології її конструювання, тим інтенсивніше протікають процеси руйнування колективного світосприйняття. Віртуалізації свідомості сприяють два взаємодоповнюючі чинники: з одного боку, людина сама потрапляє у віртуальне середовище, сама звикає до специфічних комунікації, або навіть бере участь у створенні різновидів, а з іншого боку – ті, хто розробляє старт-технології намагаються максимально спростити сприймання, пошук інформації, що створює парадоксальну ситуацію, коли, наприклад, через те, що система проаналізувавши попередні запити – видає саме ті, які потрібні. Через це відбувається зсуви у свідомості сприйняття, з'являється переконання, що саме твої думки можуть бути єдино вірні. Свідомість трансформується через анонімність, уривчастість отримуваних повідомлень, вседозволеність дій та не реалістичність сприйняття. Ці чинники тісно взаємопов'язані одне з одним і чим сильніше їх вплив, тим більше трансформується свідомість.

Характерні риси "я-репрезентації" сутнісно пов'язані з тими змінами у сприйнятті, про які говорилось раніше: анонімність, свобода ідентифікації і т.д. Події віртуальної реальності можуть впливати на реальну, позитивно чи негативно. Особливістю я-репрезентації у середовищі електронних комунікацій є сам процес управління інформацією, він є жорстко контрольований творцем сторінки, що дозволяє викривлювати уявлення про себе у іншого (виставляючи тільки переваги). Тому часто можна спостерігати онтологічне неспівпадіння віртуальної та реальної особистості, яка крім того може вза-

галі бути наділена різке відмінними характеристиками. Часто це відбувається через бажання уникнути складнощів реального життя, які частіше за все тягне за собою тілесність. А з іншого боку, повернути собі цю тілесність у зміненому вигляді: через брак вербальних засобів для порозуміння один з одним користувачі змушені використовувати симуляції або взагалі вербально "створювати" фізичне наповнення власної реальності. У віртуальній реальності стираються межі, ієрархії, що присутні у реальності. Віртуальна реальність – це тільки можливість передання своїх уявних образів та символів до інших користувачів, це функція уможливлення здійснення комунікацій, чи створення приємного уявного власного світу, насиченого особистими образами. Можна сказати, що через це відбувається вивільнення пригніченого потенціалу, сублімація потаємних бажань у простір, де все можливо. Такий стан реальності перетворюється на безкінечний карнавал, на гру, де правила встановлюють самі гравці, а я-репрезентація залежить не від зовнішніх факторів, а від власного бажання.

ЛІТЕРАТУРА

1. Барлоу Джон Перри. *Декларация независимости Киберпространства*. – Давос, 1996.
2. Бахтин М. М. *Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и ренессанса*. – Москва, 1990. – 262 с.
3. Бодрийяр Ж. *Симулякры і симуляція* – Київ: "Основи", 2004.
4. Винникотт Д. *Игра и реальность*. – М., 2002.
5. Гейзінг Й. *Ното Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури* / Пер. з англ. О.Мокровольського. – Київ: "Основи", 1994. – 250 с.
6. Джерджен (Герген) К. *Социальный конструкционизм: знание и практика*. пер. с англ. А.М.Корбута; Под общ. ред. А.А.Полонникова. – Минск: БГУ, 2003. – 232 с.
7. Дюркгейм Э. *Самоубийство. Социологический этюд*. М., 1994.
8. Иванов Д. В. *Виртуализация общества* – СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. – 96 с.
9. Ляйбниц Г. "Рассуждение о метафизике" – Сочинения в четырех томах. Серия: Философское наследие. М.: Мысль. Том 1. Метафизика. "Монадология", 1982. – 636 стр.
10. Маклюэн М. *Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры* – Киев: Ника–Центр, 2004. – 432 с.
11. Пайс Абрахам, *Научная деятельность и жизнь Альберта Эйнштейна*; Пер. с англ. В. И. и О. И. Мацарских; Под ред. А. А. Логунова, М. Наука 1989.
12. Паризер, Э. *За стеной фильтров. Что Интернет скрывает от вас?* / Эли Паризер; пер. с англ. А. Ширикова. – М.: Альпина Бизнес Букс, 2012. – 304 с. (46с)
13. Райкрофт Чарльз – *Критический словарь психоанализа*. Изд: Восточно–Европейский Институт Психоанализа, 1995 – 250 с.
14. Фромм Э. *Анатомия человеческой деструктивности*
15. Юхвид А. *Виртуология как философская концепция и новое научное направление*. – Москва : Nota Bene, 2010 – 199 с.
16. Dibbel, J. (1996). *A rape in cyberspace; or how an evil clown, a Haitian trickster spirit, two wizards, and a cast of dozen turned a database into a society*. In High Noon on the Electronic Frontier: Conceptual Issues in Cyberspace, edited by P. Ludlow. Boston: MIT Press. <http://www.juliandibbell.com/texts/bungle.html>
17. Goffman E. *The presentation of self in everyday life*. – Edinburgh: University of Edinburgh, Social Sciences Research Centre. – 1956. – 255 p.
18. Greenfield Susan. *ID: The Quest for Identity in the 21st Century*. – London: Sceptre, 2008. – 320 pages.
19. Holmes, D. 1997. *Virtual politics: identity and community in cyberspace*. London: Sage Publications
20. Joseph B. Walther, "Interpersonal Effects in Computer –mediated Interaction: A Relational Perspective," *Communication Research* 19 (February 1992): 52 –90; J. B. Walther, "Computer – mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaction," *Communication Research* 23 (February 1996): 3 – 4.
21. Parker Pearson, Mike (1999). *The Archaeology of Death and Burial*. Sutton Publishing.
22. Rheingold, H. (1993). *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Rev. ed. Reading, MA: Addison Wesley. <http://www.rheingold.com/vc/book/>
23. Riva, G., and Davide, F. (2001). *Communications through virtual technologies : identity, community, and technology in the communication age*. Amsterdam; Washington, DC: IOS Press.
24. Sherry Turkle, *Life on the Screen: Ideality in the Aye of the Internet* – New York: Simon & Schuster, 1995;
25. Sherry Turkle, *Parallel Lives: Working on Identity in Virtual Space, in Constructing the Self in a Mediated World: Inquiries in Social Construction*, ed. D. Grodin and T. R. Lindlof (Thousand Oaks, CA: Sage, 1996), 156 с.
26. Sherry Turkle, *The Second Self: Computers and the Human Spirit* – New York: Simon & Schuster, 1984;
27. Standage, T. (1998). *The Victorian Internet: The remarkable story of the telegraph and the nineteenth century's on –line pioneers*. New York: Walker and Co.
28. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. Center for the Study of Language and Information. Stanford University. *Consciousness*. – 2004.
29. Turkle Sherry, *Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs*, in *Culture of the Internet*, ed. Sara Kiesler (Mahwah, NJ: Erlbaum, 1997) – 143с.

Одинец А. В.

ТРАНСФОРМАЦИЯ СОЗНАНИЯ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

В статье рассматриваются проблемы, связанные со спецификой вхождения человека в виртуальную реальность, рассматриваются влияния новых ситуаций и способов общения на сознание человека. Теряет ли он свою идентичность? Пребывает ли он в состоянии галлюцинирования? Или способствует виртуализация облегчению манипуляции сознанием? Или виртуальная реальность – это просто еще одно развлечение для человека играющего?

Ключевые слова: виртуальная реальность, сознание, киберпространство, коммуникация, социальная сеть, медиа, персонализация, я-репрезентация, киберпространство, бестелесность.

Odinets A. V.

THE TRANSFORMATION OF CONSCIOUSNESS IN VIRTUAL REALITY

The article considers the problems associated with the specificity of entering in virtual reality, examines the impact of new situations and ways of communication on a person's consciousness. Does he lose his identity? Does he stay in the state of a hallucination? Or does virtualization facilitate the manipulation of consciousness? Or is virtual reality just another entertainment for the person playing?

Keywords: virtual reality, consciousness, cyberspace, communication, social network, media, personalization, self-representation, cyberspace, bodiless.