

УДК 130.2:004.946

Б 24

Уляна БАРАНОВСЬКА

ПЛЮРАЛІЗМ ВИЯВІВ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ ЖИТТЯ СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ

У статті проаналізовано віртуальну реальність як одну з ключових категорій соціокультурного буття сучасної людини. Розглянуто її філософські концепції. Окреслено коло проблемних питань, пов'язаних із взаємодією людини і мережі. Визначено, що Інтернет-залежність є негативним наслідком процесу віртуалізації. Досліджено основні патологічні пристрасті людини, які виникають внаслідок зловживання Інтернетом.

Ключові слова: віртуальна реальність, Інтернет-залежність, кіберпростір, мережа.

Постановка проблеми. Одним із найактуальніших проблемних питань сучасної інформаційної доби є розуміння категорії віртуальної реальності. Передовсім віртуальну реальність ототожують із такими поняттями, як Інтернет, електронне середовище комунікації, телебачення, кіберпростір, медіапростір, що не лише ускладнює процес дефінізації, а й спонукає дослідників розкрити зміст цих понять і простежити взаємозв'язок віртуальної реальності з наявними середовищами, що існують. Однак актуальною залишається й проблема взаємодії людини та віртуальної реальності. Новий вимір сучасної культури – віртуальна реальність, з характерними їй ознаками відкритості та доступності, дуже швидко і легко перетворилася на середовище існування сучасної людини. Віртуальний простір не просто породив людину нового типу – *homo virtualis*, але зробив її заручником “недо-буття”. Фразу французького філософа Жана Бодріяра про те, що “більше ніколи реальне не матиме нагоди виявити себе”, необхідно тлумачити як заклик до усвідомлення загроз і небезпек нової реальності [1].

Сьогодні не існує єдиного визначення поняття “віртуальної реальності”, що утруднює процес дослідження цього феномену інформаційного суспільства. Породжена процесом віртуалізації патологія – Інтернет-залежність також потребує детального теоретизування.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. З другої половини 90-х рр. ХХ ст. і до сьогодні проблема віртуалізації життя людини набуває все більшого зацікавлення серед філософів, культурологів, релігієзнавців, психіатрів, соціологів. Уваги заслуговують наукові пошуки філософа Славоя Жижека, який апелює до множинної репрезентації людини у віртуальному просторі і, як наслідок, втрату нею ідентичності: “Кіберпростір розмиває поняття цілісного «я», робить відчутним деконструкціоністський «децентралізований суб’єкт»” [4, 121]. Семіотик Умберто Еко розглядає прогрес розвитку Інтернету в позитивному ключі: “Інтернет існує, і жодні суперечки не зможуть його зруйнувати. Проблема в тому, щоб не лише визнати очевидні ризики, пов’язані з його виникненням, але й навчити молодь правильно ним користуватись” [3]. Психіатр Кімберлі Янг визначає основні патології людини, які виникають внаслідок Інтернет-залежності, а саме “кіберсексуальна залежність, пристрась до віртуальних знайомств, потреба в мережі, інформаційне перевантаження, комп’ютерна залежність” [9].

Метою статті є аналіз поняття “віртуальна реальність” і окреслення основних патологічних пристрасей людини, що є наслідком процесу віртуалізації.

Щоб розглянути позитивні й негативні аспекти віртуалізації життя сучасної людини, необхідно першочергово означити саму категорію “віртуальна реальність”. Попри те, що поняття “віртуальний” у філософській традиції мало місце ще у схоластичний період, вважається, що в науковий обіг категорію “віртуальна реальність” (virtual reality) було введено 1989 р. відомим дослідником кіберкультури Жароном Ланьє. Він визначав віртуальну реальність як “імерсивну та інтерактивну імітацію реалістичних і вигаданих середовищ, куди занурюється і з якими взаємодіє людина” [цит. за: 7]. Науковець акцентував на тому, що створюється цей ілюзорний світ імітаційною системою, здатною формувати відповідні стимули в сенсорному полі людини і сприймати його відповідні реакції в моторному полі в реальному часі [7]. Як дослідник кіберкультури

Жерон Ланье ототожнює віртуальну реальність із кіберпростором – штучним трьохвимірним простором, що створюється за допомогою комп'ютера. У статті Френсіса Хеміта “Віртуальна реальність” автор зазначає, що “існують дані про те, що термін «віртуальна реальність» був придуманий у Масачусетському технологічному інституті наприкінці 1970-х рр., щоб проілюструвати ідею присутності людини у створеному комп'ютером просторі, тобто в Інтернеті” [8].

У словнику “Культурологія. ХХ століття” міститься таке означення: “Віртуальна реальність – штучно створене комп'ютерними засобами середовище, в яке можна проникати, змінюючи його з середини, спостерігаючи трансформації та відчуваючи при цьому реальні відчуття. Потрапивши в цей новий тип аудіовізуальної реальності, можна вступати в контакти не тільки з іншими людьми, але і з штучними персонажами” [5, 111]. Запропоновані визначення можна звести до розуміння віртуальної реальності як нового середовища існування людини – Інтернету, де комп'ютер чи інші технічні засоби виступають медіаторами взаємодії людини та мережі. Отже, процес входження та функціонування людини у віртуальній реальності отримав назву віртуалізація.

В одному з пасажів діалогу Платона “Федр” Сократ розповідає своєму співрозмовнику про народження одного з древніх єгипетських богів Тевта, якого вважали винахідником числа, геометрії, гри в шашки та кості, а також писемності. Коли Тевт показав свої мистецтва тодішньому царю Єгипту Тамусу, той запитав про їхню користь. Єгипетський бог довго пояснював роль і значення своїх винаходів, а про писемність він сказав: “Ця наука, царю, зробить єгиптян мудрішими і допоможе їм розвинути пам'ять, так як це засіб для пам'яті та мудрості” [6, 334]. Тамус заперечив судження бога, апелюючи до того, що єгиптяни будуть лише забуватися, бо з писемністю вони втратять бажання займатись вправами для розвитку пам'яті. “Пригадувати стануть ззовні, довіряючи письму, стороннім знакам, а не внутрішньому, самим собі” [6, 334].

Так, у давнину виникнення писемності викликало страх, але саме завдяки їй сьогодні людство має можливість відкривати для себе надбання минулого. Сучасна людина наприкінці ХХ ст. зіткнулась із новим цивілізаційним надбанням, продуктом трансформацій інформаційного суспільства – віртуальною реальністю. Попри

застереження науковців, Інтернет сьогодні є незамінним ресурсом, комунікаційним простором, джерелом розвитку нових культурно-соціальних тенденцій, місцем зародження нових релігій, сприятливим середовищем існування тощо. В одній з останніх статей італійського семіотика і медієвіста Умберто Еко натрапляємо на твердження, що “прогрес мережі зупинити неможливо”, тому потрібно навчитись правильно використовувати ресурс, що здатний принести велику користь людству [3]. Науковець не заперечує факту існування Інтернет-залежності чи відчуження людини від реального життя, або ж комунікаційної ілюзії в соціальних мережах, яка насправді прирікає людину на самотність. “Звичайно, є і будуть такі, хто впадає в залежність від мережі, хто не в силах відірватися від самотнього спілкування з екраном комп’ютера. Якщо школа і батьки не змогли утримати їх від цього заняття, то доведеться внести їх до списку наркоманів, онаністів, расистів, ясновидців містиків, клієнтів хіромантів і всіх інших прихильників дегенеративних форм, яким кожне суспільство має протистояти з усією відповідальністю. Але воно повинно було робити це в усі часи” [3]. Так, він виокремлює й позитивні аспекти функціонування людини у віртуальному просторі. Зокрема, Умберто Еко, акцентує на швидкому доступі до колосального об’єму інформації практично в будь-якій точці світу, що дозволяє економити час та відкриває можливості для розвитку особистості.

Про подвійну природу віртуальної реальності твердять медики, а саме психіатри. Хворобою XXI ст. вони називають Internet-addiction (Інтернет-залежність) – патологічне використання Інтернету, зловживання ним. Цей термін у науковий обіг було введено 1996 р. американським психологом доктором Айвенном Голдбергом. У 1997 р. професор Пітсбургського університету Кімберлі Янг у книзі “Піймані в мережі” описує детальні дослідження Інтернет-залежності серед американців. Науковець виокремлює в діагностиці “Інтернет-залежність” 5 головних підтипів, які характеризують розвинені в людини патологічні пристрасті.

1. Кіберсексуальна залежність – відвідування порносайтів та заняття кіберсексом.

2. Пристрасть до віртуальних знайомств – бажання накопичувати якомога більшу кількість віртуальних друзів.

3. Непереборна потреба в мережі – онлайн-ігри, купівля в Інтернеті, участь в аукціонах тощо.

4. Інформаційне виснаження (veb-серфінг) – безконечні “подорожі” інформаційними сайтами в мережі.

5. Комп’ютерна залежність – комп’ютерні ігри [9].

Отже, Кімберлі Янг стверджує, що ці патологічні пристрасті розвиваються завдяки трьом головним факторам: доступності, персональному контролю та анонімності у мережі, підсвідомому сформованому рівні довіри до онлайн спілкування. За статистикою, передовсім цією хворобою уражені молоді люди, середній вік котрих 25 років, які, характерно, ще не надто добре володіють собою, а тому легко піддаються мережевим впливам [9]. Такі висновки професор робить на основі кількомісячного практичного дослідження Інтернет-залежних американців. Що ж стосується методів лікування Інтернет-залежності, то вони є дуже індивідуальними – починаючи від самоусвідомлення цієї залежності до періодичних сеансів у психіатра.

Британське видання The Guardian у співпраці з National Film Board of Canada’s презентували інтерактивний проект Seven Digital Deadly Sins, у межах якого розглянули, як Інтернет змінює ціннісні орієнтири сучасної людини. Проект – це 27 історій Інтернет-користувачів, які переважно анонімно зізнаються у своїх онлайн-гріхах. Дослідження показало, що наслідком Інтернет-залежності є розвиток у людей гніву, агресії, ненаситності, злостивості тощо. Спробуємо детальніше розглянути очевидні моральні дилеми, пов’язані з впливом мережі на сучасного користувача.

Інтернет-залежність породжує ненаситність – прагнення постійно накопичувати віртуальний ресурс. Юзер втрачає відчуття міри, він безпрецедентно, з неприродною жадібністю накопичує віртуальні речі, вбачаючи у них певні віртуальні цінності. “...Сам комп’ютер підштовхує нас до того, аби стати плюшкіними й накопичувати більше віртуальних речей, ніж потрібно – зображень, відео, аудіо... Деякі люди зізнаються, що їм уже складно натиснути клавішу Delete” [2].

Втрата інтересу до світу реального, натомість значне зацікавлення віртуальним світом спричиняє відчуження людини і повне занурення її в новий світопростір – віртуальність. Цю проблему порушує у своїх дослідженнях словенський філософ Славој Жижек.

Учений зазначає, що віртуальна реальність надає користувачеві можливість множинної репрезентації, що призводить до “децентрації суб’єкта”. На місце єдиного суб’єкта приходять безліч конкурентних агентів, “колективний розум”, набір розрізнених образів без координувального центру [4, 121]. Негативний вплив мережі на людину зауважив і Папа Франциск: “Інтернет, смартфони та телебачення відволікають увагу від того, що справді важливе в житті” [10].

Інтернет пропонує широкий вибір віртуальної продукції, як у магазині, тому користувачі мережею найчастіше не звертають уваги на якість товару, їх приваблює “упаковка” – яскрава світлина, кумедний сюжет. Натомість інформаційне наповнення перестає цікавити юзера, він лінується “зануритись глибше” – ознайомитись із змістовим наповненням, пізнати суть повідомлення, щоб не лише миттєво насолодитись процесом перегляду, але й отримати корисну інформацію, обробити та засвоїти її.

Небезпечно зручна й сама природа мережі – легка в користуванні, не вимагає жодних надмірних зусиль. Ще одну небезпеку становлять “віртуальні помічники”, покликані економити час людини в реальному житті, хоча насправді перетворюють її на Інтернет-залежного лінивого користувача. Це можна означити як аутсорсинг (використання зовнішнього джерела) побуту завдяки Інтернету.

Гнів, агресія, що проявляються в коментарях під постами чи інформаційними статтями, як наслідок, приводять до суперечок чи взаємних образ у реальному житті. За твердженнями психіатрів, віртуальна розмова супроводжується набагато більшим виплеском таких негативних емоцій, як злостивість, зверхність, бажання домінувати порівняно з особистою розмовою [9]. Ще один негативний аспект, пов’язаний з мережею, – кібербулінг – насильство дітей і підлітків через переслідування з використанням кібертехнологій (мобільного телефону, Інтернету). “Дістати” когось у соціальній мережі, часто має летальні наслідки.

Дослідження Guardian свідчать, що через контент сайтів знайомств збільшується кількість зрад серед подружніх пар. “Деякі користувачі зізнаються, що знайшли собі коханців через сайти знайомств і після цього почали зраджувати своїм чоловікам/жінкам” [2].

Якщо розглянути віртуальну реальність як надбання консюмеризького суспільства, а її продукти як те, що піддається щоденному споживанню, то і тут можна знайти негативні аспекти. Одним із гасел сучасного юзера є фраза: “Якщо твій продукт ніхто не споживає, то його не існує”. Підтвердженням споживання в мережі є кількість переглядів, лайків, коментарів тощо. Вони засвідчують популярність контенту або ж його неприйнятність публікою, накладаючи на нього певне тавро. Принцип роботи будь-яких соціальних мереж зводиться до того, що юзер працює над тим, аби отримати більше “похвали”, заволодіти увагою інших. Бажання ділитись тим, чого ще ніхто не бачив, бути першим серед своїх віртуальних друзів, породжують візію слави в мережі. Як наслідок, примарність слави призводить до розвитку комплексів у людини.

Інтерактивний проект Seven Digital Deadly Sins – одне з найновіших соціальних досліджень впливу Інтернету на розвиток сучасної людини і, як наслідок, сучасного суспільства. Він засвідчує твердження психіатрів про розвиток хвороби XXI ст. – Інтернет-залежності. Науковці щоденно працюють над вивченням природи віртуальної реальності, що в майбутньому дозволить запобігти розвитку нового соціального синдрому. Ідеться про “розробку запобіжних програм, створення груп підтримки та центрів відновлення Інтернет-залежних осіб. Нові галузі досліджень повинні містити розвиток стандартних діагностичних інструментів для визначення кібер-залежних людей та оцінку їхнього стану, що в майбутньому допоможе зрозуміти роль зв’язку та впливу Інтернету на інші усталені звички (наприклад, алкоголізм, азартні ігри, сексуальні комплекси) і психіатричних станів (наприклад, депресія, маніакально-депресивні розлади, зниження стійкості уваги)” [9].

Висновки. Теоретичне осмислення поняття “віртуальна реальність” через кілька ключових підходів щодо розуміння цієї категорії дозволили розглянути віртуальну реальність як новий часово-просторовий континуум із визначальним суб’єктом дії – людиною. “Лавиноподібне” поширення нової культурної тенденції в усіх сферах людського життя засвідчують представлені у статті дослідження. Отже, можна зробити висновок, що віртуалізація життя сучасної людини призводить до розвитку нової хвороби – Internet-addiction (Інтернет-залежності). Зловживання Інтернетом спричиняє

відчуження людини від реального життя, розвитку її негативних емоцій – гніву, страху, ненаситності, злості, а також інформаційного перенавантаження, комп'ютерної залежності та навіть подружніх зрад. Однак є низка дослідників, які переконані, що цивілізаційний прогрес можливий за правильного використання мережевого ресурсу. Проте питання, чи призведе віртуалізація до деградації природи людини, чи спонукатиме до прогресу людського буття, залишаються відкритими й актуальними.

Перспективи подальших розвідок. Зроблені висновки потребують подальшого поглибленого теоретичного та практичного дослідження віртуальної реальності та її впливу на формування і становлення сучасної людини.

Література

1. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція [Електронний ресурс] / Ж. Бодріяр // Books Gid : електронна бібліотека. – Режим доступу : <http://www.booksgid.com/other/24302-zh.bodrijjar-simuljakri-simuljacja.html>.
2. Дорош М. Сім смертних гріхів у цифровому вимірі [Електронний ресурс] / М. Дорош // Медіаграмотність: сайт. – Режим доступу : <http://osvita.mediasapiens.ua/material/33393>.
3. Эко У. Прогресс сети остановит нельзя [Электронный ресурс] / У. Эко // Частный Корреспондент : сайт. – Режим доступа : http://www.chaskor.ru/article/umberto_eko_progress_seti_ostanovit_nelzya_36583.
4. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия / С. Жижек // Искусство кино. – 1998. – № 1. – С. 119 – 128.
5. Культурология. XX век : Энциклопедия / За ред. С. Левит. – СПб. : Унив. кн., 1998. – Т. 1 : А – Л. – 447 с.
6. Платон. Диалоги / Платон ; пер. з давньогрец. Й. Кобів, У. Головач. – К. : Основи, 1999. – 395 с.
7. Хейм М. Метафизика виртуальной реальности. От наивного реализма к ирреализму [Электронный ресурс] / М. Хейм // Сайт. – Режим доступа : http://www.ido.rudn.ru/ffec/philos/chrest%5Cg12%5CChiem_m.html.
8. Хэмит Ф. Виртуальная реальность [Электронный ресурс] / Ф. Хэмит // Aquarun : сайт – Режим доступа : <http://www.aquarun.ru/aquarius/hemit.html>.
9. Янг К. Диагноз – Интернет-зависимость [Электронный ресурс] / К. Янг // Nar.com: сайт. – Режим доступа : <http://www.narcom.ru/ideas/common/15.html>.
10. Pope Francis says the internet, smartphones and TV “distract attention away from what is really important” in life [Электронный ресурс] /

The independent: сайт. – Режим доступу : <http://www.independent.co.uk/news/people/news/pope-francis-says-the-internet-smartphones-and-tv-distract-attention-away-from-what-is-really-important-in-life-9651741.html>.

11. Seven Digital Deadly Sins [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://digital-deadly-sins.theguardian.com/#/Grid>.

Барановская Ульяна. Плюрализм проявлений виртуализации жизни современного человека. В статье проанализировано виртуальную реальность как одну из ключевых категорий социокультурного бытия современного человека. Рассмотрены философские концепции виртуальной реальности. Очерчен круг проблемных вопросов, связанных с взаимодействием человека и сети. Определено, что Интернет-зависимость является негативным следствием процесса виртуализации. Исследованы основные патологические пристрастия человека, возникающие в результате злоупотребления Интернетом.

Ключевые слова: виртуальная реальность, Интернет-зависимость, киберпространство, сеть.

Baranovska Ulyana. Pluralism of manifestations of a modern man life virtualization. In the article, the author presents an analysis of virtual reality as one of the key categories of social and cultural life of modern people. Philosophical concepts of virtual reality have been discussed. The range of issues associated with an interaction between a man and a network has been outlined. It has been determined that Internet addiction is a negative consequence of the virtualization process. The main pathological man's passions that appears as a result of the Internet abuse has been studied.

Key words: virtual reality, Internet addiction, cyberspace, network.