

## ІНФОРМАЦІЙНА КУЛЬТУРА ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ: ФІЛОСОФСЬКА РЕФЛЕКСІЯ

О. В. Прудникова, кандидат філософських наук

*Проаналізовано сутнісні характеристики буття віртуального простору у контексті становлення та розвитку інформаційної культури. Визначені характеристики інформаційної культури віртуального простору, її недоліки та переваги. Доведено, що інформаційна культура віртуального простору може бути деформована хибними настановами та орієнтирами, які протирічять існуючим нормам моралі. Уточнено філософське розуміння феномену “інформаційна культура” на основі сучасних наукових досліджень.*

**Ключові слова:** інформаційна культура, віртуальний простір, інформаційне суспільство, суб'єкт віртуального простору, інтерактивність.

**Актуальність проблеми.** Віртуальний світ у інформаційному суспільстві стає все більш потужним та значущим й чинить перманентний вплив на світ реальний. У віртуальному просторі сформувалася своєрідна культура, в тому числі й інформаційна, яка потребує філософського осмислення та узагальнення. Аналізуючи буття інформаційної культури у віртуальній реальності варто зосередитись, з нашої точки зору, на теоретико-методологічних інтерпретаціях розуміння віртуального світу та визначення особливостей його культурно-інформаційного простору.

**Аналіз досліджень і публікацій** показує, що в сучасній науковій літературі існують різноманітні підходи до визначення онтологічних характеристик віртуального простору, але недостатньо уваги приділяється інформаційній культурі цього регіону буття: особливостям її становлення та розвитку.

**Метою статті** є визначення особливостей та констант інформаційної культури віртуального простору у контексті сучасних філософських досліджень.

Необхідно зазначити, що саме поняття “віртуальний простір” змушує нас замислитися над природою цього феномена, спробувати визначити його онтологічний статус і взаємини з невіртуальним простором. Як зауважив дослідник Б. Вулі, віртуальний простір призвів до грубого вторгнення метафізики в повсякденне життя. На його думку штучна реальність – це

автентичний стан постмодерну, а віртуальна реальність – його точне технологічне втілення [1, р. 169]. Віртуальний світ почав активно впливати на сучасні суспільні відносини, створюючи нові конфігурації взаємодії людини зі світом. Так, у віртуальному просторі людина начебто долає самотність, втрачає і одночасно набуває різні ролі.

Продовжуючи цю логіку, варто навести міркування Т. Андреевої, яка зазначала, що соціум сьогоденної людини характеризується інтенсифікацією процесу індивідуалізації і зростання ступеня універсальності, що вимагає осмислення нової якості розвитку суб'єктивності в контексті інваріантних умов [2, с. 31]. Сьогодні “бути” поступилося місцем “видаватися”, поверхня замінила глибину. Люди перетворилися на картинки, існування замінило сутність і саме поступилося ілюзії. Постмодернізаційні процеси посилюються віртуалізацією культури. Звільнення людини від соціального примусу, помножене на позбавлення фізичної тілесності, довершило перетворення індивіда на зображення. У віртуальності зникає людське фізіологічне (біологічне) тіло та з'являється тіло віртуальне, яке людина наділяє довільними ознаками, нівелюючи природні характеристики статі, раси, національності, зовнішності тощо [3, с. 279].

Для розуміння сутності віртуального простору варто відповісти на питання про співвідношення віртуального та фізичного світів. Так, А. Васютін, зрівнює в онтологічному статусі віртуальну реальність і реальність субстанційну (фізичний світ), розглядаючи їх як різні відображення прареальності, чи світу ідей [4].

Варто підкреслити, що низка авторів вказує на спорідненість феномену віртуального простору та ідей постмодернізму [5; 6; 7]. Зокрема, М. Хейм розглядаючи комп'ютерну віртуальну реальність як реалізацію філософської ідеї множинності світів підкреслював, що починаючи з І. Канта, філософія поступово розвивалася від ідеї унікальної реальності єдиного незмінного світу до ідеї безлічі світів. Тепер, коли наука відкрита множинності й

невизначеності, багато філософів вітають множинність світу [8]. В свою чергу різні типи інформаційної культури є породженням цієї множинності та віддзеркалюють особливості різноманітних світів як фізичних, так і віртуальних. Саме тому ми можемо вести мову про глобальну інформаційну культуру, інформаційну культуру конкретного суспільства та про інформаційну культуру окремих підсистем, зокрема про інформаційну культуру віртуального простору.

На думку М. Хейма, сприйняття віртуального простору вимагає мінімальної “метафізичної стійкості”, впевненості в об’єктивності реального світу. Фактично віртуальний простір існує, перш за все, як доповнення до реального життя. Світ може бути віртуальним тільки доти, доки він може контрастувати з реальним. Віртуальний світ повинен бути не цілком реальним, інакше він перестане будити увагу. Справжня проблема віртуального простору, за М. Хеймом, виникає там, де віртуальні світи починають не відрізнятися від справжніх, де віртуальна реальність стає м’якою і земною, де переживання користувачів є пасивними подібно наркотичним галюцинаціям, де виникає потреба у додатковому ілюзорному досвіді, що ставить імовірнісну межу на шляху нескінченного вдосконалення віртуального простору [9, с. 146-147]. В цьому контексті зазначимо, що інформаційна культура віртуального простору може бути деформована хибними настановами та орієнтирами, які протирічать існуючим нормам моралі. Інформаційна культура віртуального простору за своєю природою є умовно кажучи і реальною й нереальною одночасно: суб’єкти цього простору фізично існують, але їх продовження у віртуальному світі (як і вони самі) є штучними. Саме тому важливо, щоб людина чітко відрізняла реальне від віртуального, розуміла наслідки своїх дій та не переносила “закони” віртуального світу на світ фізичний.

Продовжуючи попередню логіку варто зауважити, що М. Хейм вказує на три структури реальності, відтворення яких може запобігти деградації

віртуального світу та деформаціям інформаційної культури: смертність/народжуваність, темпоральність і тривога.

Перший маркер реальності – це неминучість смерті, він позначає людське існування як кінцеве. Через обмеженість життя ми ділимо його на періоди подібно до того, як розписуємо порядок роботи.

Інша структура реальності – темпоральність, що зумовлює перехід подій з минулого у майбутнє, в нашу пам'ять чи історію. Завдяки темпоральності наші вчинки мають характер унікальних та незворотних. Незворотність часу відрізняє реальність від фантазій і галюцинацій.

Нарешті, в силу тимчасового характеру форм біологічного життя наш реальний світ пронизаний почуттям крихкості, ненадійності та тривоги. Крихкість нашого існування і ненадійність світу змушують нас бути серйозними. Відмова від цих обмежувачів може позбавити віртуальність будь-якого ступеня реальності [8]. Разом з тим слід зазначити, що народжуваність/смертність, темпоральність і тривога як якості буття, набувають у віртуальній реальності іншого виміру та значення. Так, народжуваність/смертність у віртуальному світі мають достатньо умовний характер, оскільки суб'єкт цього світу може “народжуватись” та “вмирати” за власним бажанням безліч разів.

В свою чергу темпоральні характеристики віртуального простору значно пришвидшені у порівнянні зі світом фізичним та значно суб'єктивуються. З нашої точки зору, для аналізу темпоральності інформаційної культури віртуального простору слід використовувати такі категорії як “темпосвіт” і “ритм”. Темпосвіт – це світ подій єдиний для різних об'єктів, який дозволяє їм еволюціонувати в єдине ціле. Отже, віртуальний простір становить певний темпосвіт, який здатен еволюціонувати. На думку Є. Маковецького, однією з важливих характеристик буття темпосвіту є ритм. Таким чином, можна констатувати, що кожен темпосвіт має свій неповторний ритм, зміна якого призводить до дезорганізації всієї системи буття суб'єктів цього світу. З точки зору

вищезазначеного дослідника, соціальне буття ритму характеризується періодичністю, циклічністю та внутрішньою визначеністю. Кожному процесу, кожному явищу притаманний свій власний неповторний режим, порушення якого і означає зміну. Але до цього часу ритм суцього (як загального цілого) залишається незмінним, він характеризує ритмову диференціацію буття. Режим є правилом іманентної межі [10, с. 4-5].

Екстраполюючи розуміння темпосвіту і ритму на проблематику інформаційної культури віртуального простору, необхідно зазначити, що вона, незважаючи на свою оригінальність, існує в світі традицій та цивілізаційних стандартів.

Остання характеристика визначена вище, а саме тривога, у віртуальній реальності набуває своєрідного виміру вона стає ситуативною і пов'язана, перш за все, з утвердженням спеціального статусу суб'єкта у так званих віртуальних відносинах й віртуальних співтовариствах. В той же час, тривога може виникати у людини у зв'язку з відривом від віртуального світу – феномен психологічної залежності.

Наступний підхід до визначення онтологічного статусу віртуального простору, який відповідно задає параметри існування інформаційної культури у ньому, пропонує дослідник М. Носов. Віртуальна реальність є базисним поняттям віртуалістики, яку М. Носов розвивав як особливий світоглядний, науково-методологічний і практичний підхід. В основі віртуалістики за М. Носовим покладена ідея поліонтичності, допущення існування незведених одна до одної, тобто онтологічно самостійних, реальностей [11].

М. Носов розуміє віртуальне як актуальне, але не субстанційне явище. На його думку, категорія “віртуальне” протистоїть константності. Віртуальність і константність утворюють категоріальну опозицію, тобто віртуальність і константність є філософськими поняттями, що обумовлені відносно одна одної, аналогічно до категоріальної опозиції форма-зміст. Категоріальна опозиція віртуальний-константний не мають певної

морфологічної (субстанційної) співвіднесеності – взаємодія між віртуальною і константною реальностями відносні: віртуальна реальність може породити віртуальну реальність наступного рівня, ставши відносно неї константною реальністю, при цьому константна реальність першого рівня може згорнутися, ставши віртуальним об'єктом нової константної реальності. На кількість породжених віртуальних реальностей, як згорнутих константних реальностей у віртуальні об'єкти і наступних їх розгортань немає онтологічних обмежень.

Згідно концепції М. Носова, ідея віртуальності пропонує принципово нову для європейської культури парадигму мислення, в якій проглядається складність світоустрою, на відміну від ідеї ньютонівської простоти, на якій ґрунтується сучасна європейська культура [11].

Вищеозначений дослідник виокремив наступні властивості віртуальної реальності: створеність, актуальність, автономність, інтерактивність [11; 12].

Віртуальна реальність продукується активністю іншої реальності, зовнішньої по відношенню до неї. У цьому сенсі її називають штучною, створеною, породженою.

Разом з тим, віртуальна реальність є актуальною, вона існує тільки “тут і тепер”, тільки поки активна реальність, що її породжує.

В свою чергу автономність віртуальної реальності полягає у існуванні в неї свого простору, свого часу, власних законів буття. У віртуальній реальності немає минулого і майбутнього, існує неповторна система координат існування суб'єкта.

Інтерактивність віртуальної реальності проявляється у її взаємодії з усіма іншими реальностями, у взаємопроникненні різних типів реальності.

Безумовно вищеозначені риси знаходять свій прояв і в інформаційній культурі віртуальної реальності, роблячи її специфічним регіоном буття. З нашої точки зору, інформаційна культура віртуального простору окрім створеності, актуальності, автономності, інтерактивності, характеризується такою рисою як анонімність суб'єкта віртуального світу. Завуальованість

суб'єкта віртуального світу з одного боку надає йому більше свободи для самовираження, а з другого боку – знижує рівень відповідальності.

Інформаційна культура віртуального простору знаменує відносність досвіду і суджень, множинність, децентрацію, втрату реального, культ штучного. Суб'єкту віртуального простору не притаманна жорстка ієрархія ідей і явищ, натомість домінуючим є релятивізм. Невипадково віртуальний простір як феномен є одним з об'єктів дослідження постмодерністської філософії.

Інформаційна культура віртуальної реальності орієнтує людину на рівноцінність індивідуального досвіду і слугує скоріше для самопізнання людини, ніж для пізнання світу. Хоча можна припустити, що у віртуальному просторі ми стикаємося зі своєрідною формою технологічно опосередкованого екзистенціалізму: через особисті переживання та події людина створює власне буття (нехай навіть штучне за своєю природою). Цей рівень пізнання міг би відповідати “антропному принципу”: здатність жити і адекватно сприймати світ (будувати адекватні моделі оточення), що закладена в людині (а не вироблена в процесі еволюції) та відображає глибинні закономірності всіх можливих світів.

Український вчений Ю. Легенький слушно зазначає, що зсунувши “начала” й “кінці” свідомості в світ буття (технології) дослідники з іншого боку наблизились до ідеї універсальності сущого, до ідеї континуальності свідомості-буття, ідеї цілісності людини як дару індивідуальності. Радикальний “недолік реальності”, пов'язаний з маніпулятивним впливом мас-медіа на свідомість, коли на екрані як раз моделюється ситуація безпосереднього входження у “підсвідоме”, шляхом ескалації страху, насильства та ін [13, с. 29].

Слід однак зауважити, що на відміну від французьких екзистенціалістів, які розглядали в якості індивідуальної онтологічної матриці особисту трагедію, сучасники схильні скоріше керуватися принципом задоволення і за можливістю торкатися таємниць буття в процесі

гри. Вочевидь, інформаційна культура віртуального простору – це у багатьох проявах культура перманентної гри, нескінченного моделювання нових реальностей та подій.

З нашої точки зору, методологічним підґрунтям для розуміння віртуального простору та відповідно його інформаційної культури є філософська концепція Ж. Дельоза. Розглянемо одну з ранніх робіт Ж. Дельоза під назвою “Повалення платонізму”, яка увійшла як додаток до роботи “Логіка смислу” під назвою “Платон і симулякри” [14]. За Ж. Дельозом, завдання платонізму полягає в тому, щоб відокремити сутність від явища, інтелігібельне від чуттєвого, ідею від образу, оригінал від копії, модель від симулякра. Платонізм діє в галузі уявлень, які наповнюють копії-ікони, і яка визначається не зовнішнім ставленням до об’єкту, а внутрішнім ставленням до моделі або основи. Платон розділяє всі образи-ідоли на дві частини: з одного боку, є копії-ікони, з іншого – симулякри-фантазми. На нашу думку, немає кращої ілюстрації концепції симулякра, ніж віртуальна реальність.

Вочевидь, віртуальна реальність – це машина для виробництва симулякрів, моделей без подоби. Спостерігаючи за поширенням віртуальної реальності, ми бачимо повсюдне повалення платонізму [14, с. 345]. Владою симулякрів визначається сучасність. Але сучасність звертається до філософії зовсім не для того, щоб за всяку ціну бути сучасною й не для того, щоб стати поза часом. До філософії звертаються, щоб виділити в сучасності щось таке, що Ф. Ніцше визначав як несвоєчасне, яке хоч і притаманне нинішньому часу, але має також і обернутися проти нього. Відносно сучасності цього досягає симулякр, який слід розуміти як передній край критичної сучасності, а щодо майбутнього – фантазм вічного повернення, як віра в це майбутнє.

Задовго до моди на віртуальний простір Ж. Дельоз розглядав співвідношення тілесної причини і нематеріального ефекту (фантазму). Слідом за стоїками Ж. Дельоз визначав різницю між двома типами речей:

- 1) матеріальними тілами з їх фізичними властивостями;



2) нематеріальними ефектами-подіями.

Не можна сказати, що ефекти існують. Скоріше, вони суть щось таке, що в чомусь міститься або чомусь притаманне, володіючи тим мінімумом буття, якого достатньо, щоб бути не-річчю, неіснуючою сутністю [14, с. 19]. Разом з тим, події, незважаючи на зв'язок з тілесними причинами, володіють достатньою суверенністю. Ж. Дельоз встановлює подвійну каузальність подій, причому ефекти (фантазми) цих подій не належать ні тілесному світу, ні психології, ні логіці, а розгортаються на тонкій граничній поверхні.

**Висновки.** Отже, віртуальний простір можна розглядати як протилежний до фізичного простору, а філософію віртуального простору як антитезу раціоналізму. Парадокс полягає в тому, що віртуальна реальність сама є продуктом раціональної парадигми, але в той же час представники віртуалістики відмовляються від основних положень раціонального методу. Вочевидь, що віртуальна реальність функціонує в межах іншої гносеологічної моделі. Разом з тим, за допомогою концепції віртуального простору ми вивчаємо закони та межі сприйняття людиною закономірностей усіх можливих світів. В свою чергу інформаційна культура віртуального світу, з нашої точки зору, повинна базуватися на морально-етичних константах, які характеризують людину як особистість і які знаходять свій прояв у будь-яких вимірах віртуального простору.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Woolley B. Virtual Worlds / B. Woolley // A Journey in Hype and Hyperreality. – Oxford, Cambridge: Blackwell, 1992. – 274 p.
2. Андреева Т. О. Від феномена людини до феномена людства: Монографія / Т. О. Андреева. – Донецьк: Вид-во ДонНУ, 2002. – 237 с.
3. Кузь О. М. Репрезентації суб'єктності в постсучасності: [Монографія] / О. М. Кузь. – Х.: ФОП Лібуркіна Л. М.; ВД "ІНЖЕК", 2010. – 312 с.
4. Васютин А.В. Виртуальная реальность: показано к применению [Электронный ресурс] / А.В. Васютин. – Режим доступа: <http://www.privat.hut.ru/autors/vassioutine/vr.shtml>
5. Васютин А. В. Киберкультура [Электронный ресурс] / А.В. Васютин. – Режим доступа: <http://www.privat.hut.ru/topixx/topic2.htm>

6. Емелин В. А. Информационные технологии в контексте постмодернистской философии / В. А. Емелин // Автореф. дисс. ...канд. филос. наук. – М., 1999. – 24 с.
7. Turkle S. Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet / S. Turkle. – New York, London, Toronto et al.: Simon & Schuster, 1995. – 347 p.
8. Heim M. The Metaphysics of Virtual Reality / M. Heim. – New York, Oxford: Oxford University Press, 1993. – 175 p.
9. Каган М. С. Философия культуры / М. С. Каган. – СПб.: Петрополис, 1996. – 415 с.
10. Маковецкий Е. А. Социальная аналитика ритма : Жиль Делез, или О спасении / Е. А. Маковецкий. – СПб. : Изд-во С.-Петербур. ун-та, 2004. – 176 с.
11. Носов Н. А. Виртуальный человек : очерки по виртуальной психологии детства / Н. А. Носов; РАН, Ин-т человека; РАН, Ин-т человека. – М. : Магистр, 1997. – 192 с.
12. Носов Н. А. Виртуальная реальность / Н. А. Носов. // Вопросы философии. – 1999. – № 10. – С. 152-164.
13. Легенький Ю. Г. Світ як культура. Культура як світ (нариси з диференційної культурології). – Київ: Вид. НПУ імені М. П. Драгоманова, 2012. – 488 с.
14. Делез Ж. Логика смысла: Пер. с фр. – Фуко М. *Theatrum philosophicum*: Пер. с фр. – М.: Раритет; Екатеринбург: Деловая книга, 1998. – 480 с.

## **ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА: ФИЛОСОФСКАЯ РЕФЛЕКСИЯ.**

**Прудникова Е. В.**

*Проанализированы сущностные характеристики бытия виртуального пространства в контексте становления и развития информационной культуры. Определены характеристики информационной культуры виртуального пространства, ее недостатки и преимущества. Доказано, что информационная культура виртуального пространства может быть деформирована ложными установками и ориентирами, которые противоречат существующим нормам морали. Уточнено философское понимание феномена "информационная культура" на основе современных научных исследований.*

**Ключевые слова:** *информационная культура, виртуальное пространство, информационное общество, субъект виртуального пространства, интерактивность.*

## **INFORMATION CULTURE OF VIRTUAL SPACE: PHILOSOPHICAL REFLECTION.**

**Prudnikova E. V.**

*Analyzed the essential characteristics of being the virtual space in the context of the formation and development of information culture. Identified the characteristics of the virtual space of information culture, its advantages and disadvantages. Proved that the information culture of the virtual space can be deformed false attitudes and guidelines that contradict existing norms of morality. Clarified philosophical understanding of the phenomenon of "information culture" based on current scientific research.*

**Key words:** *information culture, a virtual space, information society, the subject of virtual space, interactivity.*