

ГЛОБАЛЬНА МОДЕЛЬ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Сьогодні у фокусі соціально-філософського знання постає комплекс питань нетрадиційного буття людини в умовах стрімких глобальних змін, зумовлених масштабним розширенням людської діяльності, інтенсивним зростанням інформації, знань, інтелектуальних технологій, нових типів комунікації. Глобалізація комунікаційного простору, запровадження новітніх інформаційних технологій та домінування відео-, кліп-образів, гедонізація інформації і т. ін. радикально трансформують простір і час, фундаментальні виміри людського буття. Реальний світ, що стрімко змінюється, здатен трансформуватися у світ віртуальний, коли у свідомості "вилучаються" звичні норми рефлексії. Це відбувається також і під впливом внутрішніх психофізіологічних особливостей людини, яка попадає в залежність від досягнень технологічного прогресу.

В основі глобалізації як історичної форми єдності світової спільноти наряду з іншими об'єктивними реальностями лежить її новий вид – інформаційно-віртуальна реальність. Фундуюча її роль полягає в тому, що вона постає необхідною передумовою для подальшого розвитку традиційних видів реальності: матеріальної (виробництво, обмін, ринки) та ідеальної (знання, наука, релігія, культура). Зазначимо, що й реальність глобального соціуму багато в чому є віртуальною. Сучасні мас-медіа створюють враження віртуальної близькості до символічних фігур глобального світу, локальні форми життя замінюються зразками, що фабрикуються поза межами конкретного існування людей. У "рефлексивну природу свідомості дедалі активніше втручаються елементи штучного мисленнєвого конструювання неіснуючої у природі дійсності. Свідомість працює не з образами об'єктивного світу, а з образами образів, зумовлених у кращому випадку певними інформаційними блоками, а в інших – просто уявленням, відчуттям реального чи очікуваного задоволення, навмисними або ненавмисними оманами і т.ін." [1, 300].

Проблема віртуалізації свідомості існувала й раніше. Однак індустріальне суспільство з його прагматизмом і раціоналізмом поставало своєрідним фільтром на шляху підміни образів дійсності різними сумнівними конструкціями. В основі індустріалізму були головним чином зв'язки і відносини реальних (матеріальних) речей та їх ідеальних прототипів як змістовних елементів мисленнєвого акту. Відмітною рисою постіндустріального суспільства є якісно інша його основа у формі інтелектуальних технологій, інформації і знань як найважливіших чинників уже нематеріального характеру.

Об'єктивна зміна базових елементів організації соціальних зв'язків і відносин у бік їх нематеріальних проявів сама по собі виступає актом відносної віртуалізації суспільного буття. Свідомість стає беззахисною перед цими процесами, оскільки втрачаються об'єктивні підстави верифікації незалежних мисленнєвих конструкцій. Окрім того, сама свідомість визначає межі допустимої творчості, її рефлексія замінюється саморефлексією, що постає основою віртуалізації як самої свідомості, так і її продуктивних функцій. Має рацію Е. Тоффлер, стверджуючи, що "сьогодні більша частина наших образів береться зі штучних повідомлень, а не із особистих спостережень "сирих", "незакодованих" подій" [2, 125].

Сучасні засоби масової комунікації часто замінюють речі, перетворюючи ідентичність оригіналів в *referentialities*. По суті, віртуальні реальності втягують людину в нові форми існування, обіцяючи нові світи і переживання, а, значить, впливають на формування особистості, її поведінку. Саме ця штучно створена (*simulational*) реальність є прикладом того, що Ж. Бодрійяр називає "симулякром", який є "точною копією, оригінал якої ніколи не існував" [3, 65]. Сучасний світ складається із моделей і симулякрів, що не мають ніяких референтів, не ґрунтуються ні на будь-якій "реальності", крім їх власної. "Симулякр" – це ідеократично спроектована і сконструйована реальність, яка виявляється здатною спрямовувати, регламентувати, обмежувати нашу духовну й інтелектуальну діяльність, маніпулювати нашим життям у різних його проявах. Симуляція, видаючи відсутність за присутність, одночасно зміщує будь-яку відмінність між реальним та удаваним (ілюзорним), породжує "хаос екзистенційних суджень" (М. Вебер).

Глобальна мережа формує текстові формати нового типу, створює умови для формування віртуальних спільнот, стирає межі між державами, елімінує відстані, що роз'єднують людей і, врешті-решт, вибудовує навколо себе специфічну форму культури – глобальну кіберкультуру. Користувачі мережі вже говорять про виникнення "нової історичної спільноти людей" – адептів-Інтернету.

Динамізм, інтенсивність соціальних зв'язків, технологічні нововведення забезпечують економію часу і можливість заповнення вивільненого часу іншими подіями і діями. За такої ситуації змінюються і попередні схеми взаємодії індивіда й оточуючою його дійсністю, оскільки стрімкий темп життя впливає на стан моделей реальності, які лежать в основі світоглядних, поведінкових, комунікативних та інших програм людини. Ці моделі реальності, за термінологією Е. Тоффлера, можна було б назвати ментальними моделями, в структуру яких входять різні образи зовнішнього світу, і які стають внутрішніми особистісними феноменами за певними законами психофізіологічного і соціокультурного сприйняття. Зокрема, вважається, що ментальна модель складається із множини дуже складних образів-структур і нові образи включаються в цю систему у відповідності з особливими класифікаційними і верифікаційними принципами. Знову утворений образ приєднується до інших образів, що мають відношення до однієї й ж теми.

Суспільство *homo virtualis* постає як знеособлена і звільнена від теоретичного мислення сукупність споживачів і носіїв інформації. Звичка до мовленнєвих ігор і швидкісних інформаційних потоків може викликати деструкції у мисленні і свідомості (породити хаотизм, кліповість, зруйнувати здатність концентруватися і утримувати у свідомості якийсь один ідеальний об'єкт). У віртуальному просторі порушуються фізичні закони незворотності часу, стійкі стереотипи і культурні звички. Ця реальність

формує новий тип людини, якій дуже складно переходити від рівня віртуальної реальності до рівня повсякденної дійсності.

Література:

1. Лазаревич А. А. Глобальное коммуникационное общество. – Минск: Беларус. наука, 2008. – 350 с.
2. Тоффлер Э. Футурошок. – СПб.: Лань, 1997. – 461 с.
3. Бодрийяр Ж. Фрагменты из книги "О соблазне" // Иностранная литература. – 1994. – № 1. – С.59-66.