

ВПЛИВ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ НА КУЛЬТУРУ ПОСТМОДЕРНУ

Сплеск інтересу до віртуальності правомірно пов'язується із стрімким розвитком кібер-, комунікаційної та інформаційної культури. Сьогодні віртуальна реальність стає об'єктом дослідження найрізноманітніших сфер науки, а поняття «віртуальність» широко використовується в різних дисциплінах: від квантової механіки до естетики. Така популярність зумовлена, з одного боку, гнучкістю концепту віртуальності, яка забезпечує описання різних феноменів адекватно багатомірному та варіативному світосприйняттю. З іншого боку, виявляється значна полісемія самого поняття «віртуальна реальність». Зазнавши семантичних метаморфоз, концепт віртуальної реальності набув на сьогоднішній день найбільш розгорнутої експлікації, знаменуючи яскраве вираження сучасної культури, де панує принцип радикальної плюральності.

Зародження доби постмодерну пов'язане з удосконаленням комунікативних технологій та нечуванним підвищенням ролі інформації, яка стає товаром, головним виробничим ресурсом і засобом панування. Доба постмодерну – це якісно новий етап у самопізнанні людини, розширенні її світоглядних горизонтів у розвитку культури.

Цей період автори осмислюють, дотримуючись дуже різних концепцій: інформаційного суспільства (Ф. Махлуп, Т. Умесао), технотронного суспільства (З. Бжезинський), постіндустріального суспільства (Д. Бел), третьої хвилі цивілізації (О. Тоффлер), постмодерністського стану (Ж.-Ф. Ліотар, С. Крук, С. Леш), суспільства споживання (Ж. Бодрійяр), постеконічного суспільства (Г. Кан, В. Іноземцев), суспільства постмодерну (Ф. Джеймсон, Дж. Ваттімо). Дійсно, сучасна епоха ознаменувалась значними змінами цивілізаційного характеру, поєднуючи в собі динамізм та глобальність масштабів. Ці зміни не тільки вплинули на всі соціальні процеси сучасного суспільства, а й сприяли сутнісним трансформаціям у сфері культури.

Реальність розчиняється в множині наукових парадигм і теорій, в безмежних просторах мас-медійних концепцій створення інформаційного продукту для типового суб'єкта постмодерної доби – суб'єкта бажань і комунікації. На відміну від модерної доби з її орієнтацією на просвітництво, революційне перетворення реальності, з її цивілізаторським пафосом, оптимізмом щодо сили розуму і створення нової, цивілізованої людини, доба постмодерну відзначається переважно песимізмом щодо можливостей раціональної перебудови світу, світлих ідеалів, існування універсальних моральних принципів чи їх правильного застосування, здобуття справжньої свободи, всебічного розвитку людини. На зміну людині модерну з її прагненням бути аутентичною, досягти справжньої екзистенції приходять людина постмодерну зі своїм кредо: «уявлятися, щоб бути», – оскільки реакція спрямовується на образ, а не на саму людину. Це орієнтує розвиток людини не у внутрішньому напрямі, а у зовнішньому, що передбачає, перш за все, удосконалення впливу індивіда на уяву інших. Саме уявний світ в динаміці та керованості чи, краще сказати, віртуальність як система виробництва образів та ініціювання бажань з притаманною їй підсистемою технічних засобів – заміників, субститутів реальності, що робить репрезентації реальності більш насиченими, яскравішими, привабливішими, більш справжніми, ніж сама реальність, – стає провідною формою легітимізаційної політики у добу постмодерну.

У будь-якому випадку віртуальний світ стає дедалі більше істинним сві-том, істинність якого не може бути спростована «гаданим» «суб'єктивним», «позірним» світом повсякденної соціальної реальності.

Через віртуальну реальність трансформується й сучасна культура. Вона стає більш динамічною й глобалізованою, а відтак – відкритою для більшого кола людей. Вражаючі масштаби впливу віртуальної реальності на сучасну культуру призвели до появи новітньої течії в філософії, так званої філософії віртуальної реальності, представлені працями Дж. П. Барлогу.

В сучасній філософії зберігається традиційне протиставлення актуальної та віртуальної реальності й вважається, що віртуальний світ є таким доти, доки він може контрастувати зі світом реальним.

Культурфілософський дискурс такого тлумачення комп'ютерної віртуальної реальності виявляє її другорядну, обслуговуючу роль для світової культури. Йдеться про її спроможність бути «тінню» культури. Інваріантом такого підходу є тлумачення віртуальної реальності як квазікультури, що здатна лише імітувати, а не продукувати артефакти. З цим пов'язане тлумачення віртуальної реальності як анти культури – тієї частини культури, яка спрямована проти людини і суспільства.

Проте, наявні й позитивні моменти бачення місії комп'ютерної віртуальної реальності. Це спрощення й пришвидшення доступу до необхідної інформації, взаємопроникнення та взаємозбагачення культур, розвиток креативного потенціалу людини. Завдяки Інтернету створюється «віртуальне суспільство людей», новий тип культури, де немає меж для комунікацій.

Філософи доби постмодерну, зокрема Ж. Бодрійяр, Ж. Дельоз, не надають віртуальній реальності самостійного онтологічного статусу, але й не відки-дають її важливості. Руйнівним для сучасної культури може бути й емоційне збіднення та десоціалізація особистості, яка «проживає» своє життя в Мережі. Чинник десоціалізації не лише мінімізує можливості творця, але й радикально зменшує їх у випадку таких видів мистецтва як кіно, театр та ін.

Отже слід відмітити суперечливі погляди на культурну місію віртуальної реальності: від прогресистського визнання її передвісником «нової» культури до проголошення її контркультурою.