

ФІЛОСОФСЬКІ НАУКИ

УДК 130.2:168.522

Лугуценко Т. В.

доктор філософських наук, професор кафедри прикладної філософії та теології, Інститут філософії і психології Східноукраїнського національного університету ім. Володимира Даля (Україна, Луганськ), telfira@yandex.ru

ЛЮДИНА В СТРУКТУРІ КОМУНІКАТИВНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ЯК СУБ'ЄКТ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ

Нинішня техногенна цивілізація, що характеризується особливим суб'єкт-об'єктивним типом світосприйняття, яке бере початок з епохи Реформації, перебуває в нестійкому стані, в точці біфуркації, якійсь межовій ситуації. Техногенна діяльність людства впродовж декількох століть якісно змінила як природне середовище, так і культуру та соціум. У сучасну епоху науково-технічний розвиток значною мірою випереджає розвиток соціокультурних регуляторів, які перестали бути адекватними новим технічним можливостям людства. Таким чином, необхідно філософське переосмислення техногенного світосприйняття з його усталеними життєвими цінностями і регуляторами людської діяльності, які сьогодні викликають багато сумнівів.

Мета дослідження – зрозуміти структуру та зміст інформаційного простору, який має яскраво виражений соціокультурний аспект, і його трактування як сфери віртуальних стосунків людей.

Розглянуто: концепція компенсаторного спілкування, оскільки спілкування у віртуальному просторі, в якому форму "спілкування заради спілкування" можна зустріти у вигляді компенсаторної аутокомунікації, яка може бути реалізована в блогах і комп'ютерних іграх (спілкування з образами).

Ключові слова: комунікативна реальність, компенсаторне спілкування, компенсаторна аутокомунікація, спілкування заради спілкування.

Становлення нових типів інформаційних процесів, що відбуваються в суспільстві, викликає докорінні перетворення в структурі і змісті сучасної культури і це трансформує людину, зокрема її сутність, її віртуальне буття. Структура культури епохи інформатизації ускладнюється. Вона, з одного боку, включає елементи попередньої культури, з іншого – породжує її нові форми. Зміни у сфері розвитку інформаційних технологій трансформують не тільки інформаційний простір, але і всі сфери культури, проникають у свідомість людини, докорінно перетворюють її життєдіяльність.

Відповідно до цього актуальним питанням можливостей сучасного філософського дискурсу є становлення нової людини в нових (віртуальних) обставинах. З перетворенням віртуальної реальності на найважливішу обставину життя сучасної людини, з розвитком цифрових технологій і пов'язаних з ними змін способів спілкування змінюються також і багато глибинних якостей людини. За відсутності таких змін людина перестає бути адекватною до нових умов існування у віртуальному просторі, віртуальному часі і цифрових технологіях. Так, розвиток соціальних мереж, які є втіленням віртуального способу життя людини у цифрових технологіях, та існування людини в соціальних мережах формують у людини відчуття безвідповідальності і психологічного дискомфорту, що викликає у людини потребу жити віртуально, що викликає втрату відчуття відповідальності, робить непотрібними вищі почуття та емоції. Людина внутрішня перестає відповідати людині зовнішній. Ця неузгодженість позначається на всьому соціумі. Саме тому актуальною стає проблема вивчення тих глибинних змін, які відбуваються в людині у зв'язку з її жит-

тям у віртуальному просторі і соціальних мережах. Унікальність людини в тому, що вона концентрує в собі єдність законів природи і суспільства, при цьому життєдіяльність людини становить цілісний витвір, оскільки вона живе, пізнає і діє як неподільне ціле.

Актуальність проблеми буття людини в культурному просторі інформаційного суспільства викликана становищем, що склалося у філософській антропології ХХ століття, коли людина сприймається не як "цілісний суб'єкт", а як "розколотий суб'єкт". Культура та цивілізація, політика, економіка в умовах сучасного інформаційного суспільства виявляють велику кількість небезпек і ризиків, зв'язаних зі споживанням інформації та свідомим викривленням її змісту. Все це формує необхідність переосмислювати перспективи розвитку культури в умовах панування електронних комунікацій, оцінювати можливості нового типу інформаційного простору і створювати необхідні умови реалізації його позитивного потенціалу.

Серед сучасних вітчизняних філософів проблемою буття людини у просторі віртуальної реальності займаються: Ф. М. Власенко (особливості соціалізації індивіда в умовах інформаційного суспільства), Г. М. Горячовська (антропологічний вимір віртуальної реальності), М. А. Журба (інформаційна культура у просторі медіафілософії), К. Б. Ільянович (антропологічна криза в умовах сучасної техногенної цивілізації), В. Д. Ісаєв (віртуальна занепадність людини культури), С. Мартинюк (процес виникнення інформаційної цивілізації як нового типу взаємодії людини та суспільства), В. М. Семиколенов (специфіка впливу інформації та інформаційних технологій на мораль), В. М. Скалацький (інформаційне суспільство: сучасні теорії та моделі). Однак існує широке коло відкритих питань, що потребують більш ретельного дослідження саме антропологічного аспекту віртуальної реальності.

Проблему становлення інформаційного суспільства в період розквіту нових інформаційно-комунікативних технологій, які докорінним чином змінюють систему інформаційних відносин, соціальну структуру та сферу культури, розглядають такі відомі дослідники, як Д. Белл, Й. Масуда, М. Порат, у працях яких поняття "інформаційна культура" пов'язується з формуванням постіндустріального або інформаційного суспільства.

Аналізу проблеми типологічних особливостей філософсько-антропологічних концепцій людини в віртуальному просторі досліджували: В. Вернадський (природничонауковий), В. Адров, Х. Ортега-і-Гассет, У. Мартін, Я. Майлз (технократичний), П. Гуревич, А. Маслоу, К. Маркс, Г. Олпорт, Ж. Піаже, З. Фройд, К. Юнг (соціально-гуманітарний). Дані концепції дозволяють оцінити процеси глобального масштабу, що викликаються людською діяльністю в природі, розробити загальну концептуальну платформу аналізу сучасної світової ситуації з погляду на майбутнє віртуалізованої цивілізації і культури. Заслуговує на увагу концепція компенсаторного спілкування В. І. Гладішева,

оскільки спілкування у віртуальному просторі, в якому форму “спілкування заради спілкування” можна зустріти у вигляді компенсаторної аутокомунікації, яка може бути реалізована в блогах (самоспілкування) і комп’ютерних іграх (спілкування з образами).

Мета дослідження – зрозуміти структуру та зміст інформаційного простору, який має яскраво виражений соціокультурний аспект, і його трактування як сфери віртуальних стосунків людей.

Проблема буття людини інформаційного простору має два напрямки дослідження. По-перше, це дослідження самої віртуальності. По-друге, дослідження проблеми буття людини у віртуальному просторі. Необхідно звернути увагу на концепції людини в умовах інформаційного суспільства (Ж. Бодрійяр, С. Жижек), які є багатовимірними, і в цій багатовимірності виражена необхідність “подвійного зору” відносно проблеми людського існування, що відкривається за цим питанням. Продуктивнішим здається підхід Ж. Делеза, який у роботах “Актуальне і віртуальне”, а також “Капіталізм і шизофренія” намічає перспективи побудови антропології віртуального.

Сучасне буття людини з точки зору проблемного існування людини в умовах інформаційного суспільства, необхідно розглядати з антропологічного аспекту інформаційного суспільства. Розуміння віртуального як онтологічного, такого, що конститується принципом поліонтичності, якостями автономності та інтерактивності; а також віртуального як симулятивної (перетвореної в нашому розумінні) ідеальної реальності (симулякра), дозволяє дати два визначення віртуальної людини: вона є осередком реальностей, джерелом і центром інтеграції множинних вимірювань віртуального як ідеального, втіленого в комунікативному просторі культури, який знаходить реальність у результаті дії його волевого акту; віртуальна людина найбільш повно визначається в полі соціального і виявляється в сукупності комунікативних практик.

Майбутнє людини – це майбутнє технолюдини, однієї з іпостасей якої є *Homo virtues*. Поява *Homo virtues* не означає, що вона приходить на зміну *Homo sapiens*, це означає тільки, що *Homo virtues* починає вести інший спосіб життя – віртуальний. І в цьому сенсі ми говоримо, що *Homo virtues* – це етап в розвитку *Homo sapiens*. Підкреслимо, що людина потрапляючи в цифровий простір завжди виявляється на грані між реальним і віртуальним, між цивілізацією і культурою, між соціумом (рухом до суспільного) і прагненням жити власним життям (прагненням до егоїзму). Така ситуація обумовлює становище, в якому людина має зробити вибір. З одного боку, необхідність вибору посилюється, коли сучасна людина, потрапляючи у віртуальний простір, не має обмежень в цьому просторі. А з іншого – вибір утруднений, оскільки відокремити реальне від віртуального людині, знаходячись у віртуальному просторі, дуже складно. Тому відповідь на питання “бути або не бути” загострюється віртуальними обставинами. Людині необхідний вибір цілей, цінностей, засобів, що ставить її у становище Гамлета. Таким чином, становище сучасної людини у віртуальному просторі завжди супроводжується “гамлетівським синдромом”.

Ця ситуація ще більш посилюється, коли в період цифрових технологій відбувається зміна основних цін-

нісних компонентів у житті людини. Буття людини у просторі цифрових технологій супроводжується змінами у способі життя. “Гамлетівський синдром” полягає в тому, що людина в період трансформації суспільства усвідомлює, що століття “звихнене”, і людині необхідно це століття “виправити”. Панування віртуального буття приводить до того, що хребет життя зазнає “звихнення”, а це знову повертає людину до “гамлетівського синдрому”. Тому перед сучасною людиною постає завдання визначення нових цінностей, цілей.

Розгляд створення віртуального простору як однієї з основних особливостей сучасної цивілізації та розгляд його як синтетичного результату досягнень духовної культури людства показує, що внутрішній світ людини теж видається специфічним інформаційним полем суб’єктивного буття, складеного з адекватних і неадекватних відображень зовнішнього світу. Буття людини постає взаємодією двох рівнів віртуальності: з одного боку, суб’єктивного буття людини, з іншого – штучної інформаційної реальності. На наш погляд, вирішення проблеми ідентифікації в умовах соціального та надсуспільного буття *Homo virtues* необхідно розглядати через віртуальну ідентифікацію.

Проблемі віртуальної реальності та виникнення подвійної соціокультурної реальності, в якій штучне і символічне домінують над природним, присвячені дослідження М. А. Журби (віртуальна реальність воцивілізованої людини) та В. Д. Ісаєва (культурна парадигма в дискурсі віртуального), які доводять, що з розвитком інформаційних технологій парадигмальне поле культури збагачується такими напрямками, як культурна інформація, культурна комунікація, культура віртуального та медійного простору. Філософські осмислюючи дослідження М. А. Журби та В. Д. Ісаєва, ми доводимо розуміння того, що віртуальну комунікацію необхідно розглядати як гармонійний процес у першу чергу культури. Творчі потенції людини в процесі адаптації її до нового існування в потоках інформації реалізуються засобами віртуального діалогу як особливого стану культурного буття людини віртуального простору. Саме це і потребує ввести категорію, яка б дозволила повною мірою аналізувати появу у віртуальній реальності креативної особистості (“*Homo virtues*”, “*homo informaticus*”, “дигітальної людини”, “співтворця”), готової до творчості за допомогою діалогу.

Важливими є ідеї німецького соціолога А. Бюля. Його робота “Віртуальне суспільство XXI століття. Соціальні зміни в епоху цифрових технологій” присвячена дослідженню впливу медійних і комп’ютерних технологій на сучасний соціокультурний простір. Робота автора будується на дихотомії “реальне/віртуальне”, яка покликана щонайкраще представити зміни, що відбулися в соціальному просторі. Віртуальним суспільством для А. Бюля є “...суспільство, в якому виробництво, розподіл і комунікація в значній мірі відбувається у віртуальних просторах, в кіберпросторі” [2, с. 143]. Кіберпростір у цьому визначенні виступає як поняття, здатне об’єднати множинність існуючих віртуальних світів, через відсилання до специфічної форми реальності, організованої на основі сучасних комп’ютерних технологій.

Процес “віртуалізації суспільства” як переходу до нових способів виробництва, розподілу і комунікації зв’язується з процесом комп’ютеризації, тобто розпо-

всюдженням певного класу обчислювальної техніки. Суспільні зміни в цьому випадку стають повністю детермінованими розвитком техніки і комп'ютерних систем, що набувають сьогодні вигляду глобальних мереж. Подібна схема пояснення суспільних процесів тяжіє до марксистського принципу представлення суспільства в зв'язці понять "базис–надбудова". Історичний аналіз окремих суспільних інститутів і систем покликаний підтвердити цей принцип. Просторовий критерій характеризує в суспільстві нові форми організації виробничої діяльності – мережні структури. Яскравим відображенням цього критерію можуть бути дослідження А. Нормана, що акцентує увагу на розвитку комп'ютерних мереж і ефективній взаємодії людей. "Досягнення в комп'ютеризації і засобах повідомлення утворюють нервову систему суспільства, яка забезпечить уніфіковану базу для зберігання і взаємодії всіх типів інформаційних об'єктів" [5, с. 120]. Це дозволяє стверджувати, що розповсюдження інформаційних технологій привело до виникнення нового явища – глобальної інформаційної мережі, яка дає принципово нові можливості для комунікацій.

В інформаційному просторі виникають мережні структури, відбуваються зміни організації діяльності людини за мережним принципом, що робить мережу важливою ланкою. Доказом цьому є робота японських дослідників "Інформаційні технології і глобальна взаємозалежність", в якій акцентуються проблеми, що зв'язують людину через комунікаційні технології. Вони виділяють два підходи до змін у світі унаслідок розвитку комунікацій. По-перше, головним чином відмінність зв'язується з тим, якою мірою нові технології проникають в життєдіяльність людини. На думку прихильників першого підходу, це проникнення незначне, що і визначає незмінність природи сучасного капіталізму. Прихильники другого підходу вважають що розвиток інформаційних технологій звільнить людину від побутових проблем, істотно збільшить вільний час і викличе тим самим глобальні зміни [4].

Просторовий критерій, що належить Е. Гідденсу, торкається концепції модернізації рефлексії. У цій концепції розглядається положення про зростаючу організацію життя людини, яке значною мірою більш впорядковане, ніж раніше. Відбувається збільшення можливостей вибору для членів суспільства, але це вимагає на кожному рівні організації суспільства підвищення рефлексивності. Під зростанням рефлексивності розуміється все більш повне відстежування ситуації (що полягає в зборі інформації за допомогою комунікацій), яке дозволяє нам накопичити знання, необхідні для того, щоб здійснювати вибір як стосовно себе, так і суспільства. Проте сучасне суспільство теж збирає набагато докладнішу інформацію про своїх членів. Така інформація детальніша, стосується чутливіших сторін життя і більш прицільна, ніж всі відомості, які мала в своєму розпорядженні доіндустріальна община. Виходить, що людина сьогодні перебуває під пильнішим спостереженням, і про неї більше відомо, ніж коли вона жила в замкнутих спільнотах.

Становленню розвинених інформаційних суспільств сприяє фундаментальна культурно-антропологічна трансформація, яку К. Юнг називав переходом з "допсихологічного" в "психологічний"

час. Він писав, що людина, яка усвідомила свою сучасність, відтепер не може утриматися від визнання могутності психіки, з якою б старанністю і наполегливістю вона не захищалась від цього, з початку дев'ятнадцятого століття – після французької революції – душа все більше висувалася на перший план людських інтересів. Сучасна людина звертається до реальності душевного життя і чекає від неї достовірності, втраченої нею в світі. Таким чином, великий тиск на людину має інформаційне середовище, а інформаційне споживання стало помітною частиною споживання взагалі.

Розгляд людини крізь призму культурологічного критерію, на нашу думку, необхідний в аспекті формування системи тотального інформаційного простору. Наприклад, у своїй роботі А. Бюль окремо зупиняється на проблемі визначення і стану індивіда у "віртуальному суспільстві". Автор концентрує свою увагу на тому, як "цифрова революція" вплинула на конституцію, психологію і ідентичність "суб'єкта віртуального суспільства". А. Бюль констатує прискорення процесів фрагментації суб'єкта у віртуальному суспільстві за допомогою включення його в множину принципово різнорідних і не збіжних між собою віртуальних світів, які починають заміщати собою "єдину реальність". Процес, паралельний фрагментації, характеризує стан "суб'єкта віртуального суспільства", базується на прагненні до скорочення приватної сфери. "Суб'єкт віртуального суспільства" у такому разі постає як принципово "відкритий суб'єкт". Для роз'яснення цієї характеристики А. Бюль звертається до роботи М. Фуко "Наглядати і карати", до метафори Паноптикуму Дж. Бенґама. Принцип Паноптикуму, на думку М. Фуко, пронизує весь соціальний простір. А. Бюль стверджує, що цифрові технології сприяють тотальному розповсюдженню спостереження. Вони не тільки реалізують принцип постійної видимості і відвертості, але і здійснюють повний візуальний контроль над суб'єктами, що гарантує автоматичне функціонування влади [2; 3]. Він веде за собою не тільки повсюдне паву камер, але і розвиток спеціального програмного забезпечення, здатного ідентифікувати небажані персоналі. Що базується на сучасних комп'ютерних і мережних технологіях, процес повсюдного "відцифрування" приватного життя, приводить до принципової осяжності соціального простору, а "суб'єкт віртуального суспільства" прописується і починає існувати в безлічі електронних баз даних, фактично втрачаючи право на "особисте життя".

Зміни в існуванні "суб'єкта віртуального суспільства", які представив А. Бюль, не можуть не позначитися на специфіці "реальної взаємодії", тобто взаємодії "лицем до лица". Автор визначає суб'єкта з цієї позиції як "ізолюваного". Ізолюваність простежується у розповсюдженні специфічних форм любові і сексу в сучасній культурі. З'являється феномен "любові до машин/автоматів". Цей феномен покликаний продемонструвати перехід суб'єкта з "тілесної форми існування" в "інформаційну", з реальності у віртуальність, що також пояснюється розвитком техніки і комунікаційних систем, комфортністю звернення до кіберпростору. На межі таке прагнення до інформатизації і віртуалізації знаходить свій вираз у А. Бюля в "прагненні до

смерті”, яка пов’язана з втратою тілесності і, як наслідок, репродукції, а значить, і самого суб’єкта. Поняття “суб’єкт” у міркуваннях про віртуальне суспільство у А. Бюля є синонімом поняття “індивід”, оскільки не припускає виявлення суб’єктивності в соціальному, а лише посилає до діяча/актора, який відтворює певні суспільні відносини. Позиція індивіда характеризується властивостями (фрагментація, відвертість і ізоляваність), які задаються об’єктивним розвитком технологій комунікації і процесами віртуалізації. Подібний “суб’єкт” не осмислює і навіть не пристосовується до тих змін, що відбуваються в соціальному просторі, але лише видозмінює свою конфігурацію, навіть якщо вона загрожує самому факту його існування. Ідентичність індивіда у такому разі завжди представлятиметься як набір властивостей/якостей, що об’єктувалися, закріплені різними способами у віртуалізованому просторі соціального. У випадку з віртуальним суспільством у А. Бюля вона буде записана в безлічі комп’ютерних баз даних, що призводить до фрагментації і одночасної прозорості індивіда. Таким чином, А. Бюль вибудовує міркування виходячи з визначальної ролі розвитку технологій у соціальному просторі і марксистського принципу пояснення суспільних відносин, приходять до віртуальних форм існування соціуму як різних інформаційних, цифрових систем. Виявляється знаковий характер існування соціального, сприятливим середовищем для якого є кіберпростір. Таким чином, людина віртуальної культури внаслідок трансперсоналізації перебуває водночас і в соціумі суспільного, і в соціумі “надсуспільного” простору. Інформаційна культура як простір креативного мислення та віртуалізації інтелектуальних здібностей переробки, зберігання і передачі інформації електронними засобами змінює діяльну інфраструктуру, що пронизує всі сфери креативної активності і всі стадії розвитку індивіда як соціальної істоти і особистості, а її віртуалізація, медіатизація повсякденних практик спілкування, інформатизація практично всіх сфер діяльності людини зумовлюють сучасні культурні трансформації, які видозмінюють форми передачі соціокультурного досвіду і разом з тим виключають ряд традиційних для становлення людини культурних практик. Однією з важливих соціокультурних особливостей інформаційного суспільства є те, що в умовах існування відособлених соціокультурних світів формується єдина світова культура. Інформація і культура утворюють простір, що позначається як інформаційна культура. Це культура взаємодії людини з інформацією на рівні суспільства і особистості. І культура і інформація пронизують різні сфери діяльності суб’єктів і в той же час інформаційні процеси реалізуються через культурні, і навпаки. Здійснюється постійна зміна конфігурації взаємозв’язку інформації, культури та цивілізації: інформація нівелює традиційні способи буття людини і в цивілізації і в культурі. Культура ефективно впливає на індивіда і соціум через механізм розповсюдження інформації про наявне середовище, в якому вона функціонує, і про саму культуру. І інформаційна культура породжує семіотичні знакові системи, що спотворюють традиційні цінності.

Отже, інформаційну культуру слід розглядати як частину загальної культури, а також як один з найваж-

ливіших аспектів культурної діяльності взагалі. При цьому інформаційна культура є необхідним і високоефективним чинником освоєння сучасною людиною культурної реальності.

Досліджуючи значущі у філософсько-антропологічному сенсі характеристики віртуальної реальності, нами визначено такі прояви трансформації особистості: зникнення людини як співбесідника; розширення та розмивання її світогляду; втрата простору і часу як основи міжособистого спілкування; принципово нові можливості людини для творчості (інтерактивність, інтертекстуальність, створення химерних персонажів і маніпуляції з ними в ролевих комп’ютерних іграх і т.п.); встановлення контактів, які забезпечують людині видимість відчуття повноцінності, значущості, єднання та причетності до реального життя.

Дослідження трансформації культури в інформаційному просторі дозволило розкрити глибинні основи віртуальної реальності – “додаковість соціокультурних просторів” (М. Фасслер), у яких особистість реалізує примареві якості, зовсім не кореговані з реальним життям. Проаналізовано, що у віртуальному світі людина знаходить своєрідне “інобуття” і таким чином актуалізує проблему персональної ідентичності, а віртуальний простір, будучи етапом еволюції не тільки цивілізації, але і культури, потребує нового способу життєдіяльності людини насамперед в культурі. У дослідженні доведено, що поява і подальший розвиток віртуальної реальності в культурі визначені двома процесами: по-перше, віртуальна реальність інтегрується в систему культури, нівелюючи в собі основні прояви культури; по-друге, віртуальна реальність дає нові можливості для реалізації функцій культури. У міру розвитку віртуальної реальності саме активність людини все більше визначає сенси образів віртуальної реальності.

Список використаних джерел

1. Иванов Д. В. Императив виртуализации: Современные теории общественного изменения / Д. В. Иванов; [предисл. А. О. Бороноева]. – СПб. : Изд-во С.–Петерб. ун-та, 2002. – 231 с.
2. Bühl A. Die virtuelle Gesellschaft des 21. Jahrhunderts: sozialer Wandel im digitalen Zeitalter / A. Bühl. – Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2000. – P. 143.
3. Bühl A. Die virtuelle Gesellschaft: Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace / A. Bühl. – Opladen: Westdeutscher Verlag, 1997. – 203 p.
4. Martin W.J. The Global Informational Society / W.J. Martin. – Aldershot: Aslib Gower; Brookfield, Vt, USA, 1995. – P. 3–7.
5. Norman A.L. Information Society / A. L. Norman. – Kluwer Academic Publishers, 1993. – P. 120.

References

1. Ivanov D. V. Imperativ virtualizacii: Sovremennye teorii obshchestvennogo izmeneniia / D. V. Ivanov; [predisl. A. O. Boronoeva]. – SPb. : Izd-vo S.–Peterb. un-ta, 2002. – 231 s.
2. Bühl A. Die virtuelle Gesellschaft des 21. Jahrhunderts: sozialer Wandel im digitalen Zeitalter / A. Bühl. – Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2000. – P.143.
3. Bühl A. Die virtuelle Gesellschaft: Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace / A. Bühl. – Opladen: Westdeutscher Verlag, 1997. – 203 p.
4. Martin W.J. The Global Informational Society / W.J. Martin. – Aldershot: Aslib Gower; Brookfield, Vt, USA, 1995. – P. 3–7.
5. Norman A.L. Information Society / A. L. Norman. – Kluwer Academic Publishers, 1993. – P. 120.

Lugutsenko T. V., Doctor of Philosophy, Professor, Department of Applied Philosophy and Theology Institute of Philosophy and Psychology East Ukrainian National University named after Volodymyr Dahl (Ukraine, Lugansk), telfira@yandex.ru

* * *

УДК 130.2

Man in the communicative structure of reality as the subject of virtual space

The current technological civilization, which characterizes a special type of object subjective perception of the world and originates from the epoch of the Reformation, is in an unstable state in the bifurcation point, the border situation. Anthropogenic activity mankind for centuries qualitatively changed as the natural environment, and culture and society. In the modern era of scientific and technological development in znichelnoy degrees ahead of the development of social and cultural adjustments that are no longer adequate to the new technical possibilities of humanity. Thus, you need to rethink the philosophical worldview of man-made with its steady-life values and regulators of human activity, which today is a lot of doubt.

The purpose of the study – to understand the structure and meaning of the information space, which has a distinct socio-cultural aspect, and its interpretation as a field of virtual relationships of people.

Considered: the concept of compensatory communication, because communication in the virtual space in the form of “communication for the sake of communication”, can be found in the form of compensatory autokommunikatsii, which can be implemented in blogs (samoobschenie) i kompyuternykh games (communication with images).

Conclusions. Exploring in meaningful philosophical-anthropological sense of the characteristics of virtual reality, we have identified the following signs of transformation of personality: the disappearance of the human interlocutor, expanding and blurring of vision ies, loss of time and space as a basis for interpersonal communication, fundamentally new possibilities for human creativity (interactivity, intertextuality, creating whimsical characters and manipulate them in role-playing computer games, etc.), networking, providing visibility of human feeling usefulness, relevance, cohesion and involvement in real life. The research demonstrated that the emergence and further development of virtual reality in a culture defined by two processes: first, virtual reality integrated into the system of culture, leveling a major manifestations of culture, and secondly, virtual reality provides new possibilities to implement the functions of culture. With the development of virtual reality is more human activity defines the meaning of images of virtual reality.

Keywords: communicative reality, compensatory communication, compensatory autokommunikatsiya, communication for communication.

Лугуценко Т. В., доктор философских наук, профессор к кафедре прикладной философии и теологии, Институт философии и психологии Восточноукраинского национального университета им. Владимира Даля (Украина, Луганск), telfira@yandex.ru

Человек в структуре коммуникативной реальности как субъект виртуального пространства

Нынешняя техногенная цивилизация, которая характеризуется особенным субъективно-объектным типом восприятия мира и берет начало с эпохи Реформации, пребывает в нестабильном состоянии, в точки бифуркации, в пограничной ситуации. Техногенная деятельность человечества в течение нескольких столетий качественно изменила как природное окружение, так и культуру и социум. В современную эпоху научно-техническое развитие в значительной степени опережает развитие социокультурных регуляторов, которые перестали быть адекватными новым техническим возможностям человечества. Таким образом, необходимо философское переосмысление техногенного мировосприятия с его установившимися жизненными ценностями и регуляторами деятельности человека, которые сегодня вызывают много сомнений.

Цель исследования – понять структуру и смысл информационного пространства, которое имеет ярко выраженный социокультурный аспект, и его трактовку как сферы виртуальных отношений людей.

Рассмотрено: концепция компенсаторного общения, так как общение в виртуальном пространстве в форме “общение ради общения” можно встретить в виде компенсаторной аутокommunikatsii, которая может быть реализована в блогах (самообщение) и компьютерных играх (общение с образами).

Ключевые слова: коммуникативная реальность, компенсаторное общение, компенсаторная аутокommunikatsiya, общение ради общения.

Кузьмиченко І. О.
кандидат філософських наук, доцент кафедри філософських та гуманітарних дисциплін, Інститут хімічних технологій Східноукраїнського національного університету ім. В. Даля (Україна, Рубіжне), kuzmichenko@rambler.ru

ПОСТРЕАЛІЗОВАНЕ БУТТЯ СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ: У ПОШУКАХ ШЛЯХІВ ГУМАНІСТИЧНОЇ КОРЕКЦІЇ

На підставі аналізу філософської спадщини показано надрізу необхідність та можливі шляхи гуманізації постреалізованого буття воцивілізованої людини за сучасних умов. Розглянуто причини та наслідки ескалації інженерності мислення, яка, міцно “вбудовується” у світогляд людини, обмежує її духовний простір, здатність до творчості її розвитку. З’ясовано, що ескалація інженерного мислення в усі сфери буття сучасної людини обумовлює необхідність протиставлення у якості протипотрути стрімкій техногенній цивілізації нового культурного простору, наповненого ціннісними змістами, які втілені у комплексі життєвих імперативів (етичного, естетичного, екологічного, імперативу економічного балансу, імперативу толерантності).

Ключові слова: інженерність мислення, гуманізація, антропологічна асиметрія, техніка, цивілізація, воцивілізована людина.

Наслідки сучасного розвитку техніки та технологій, які є підґрунтям становлення цивілізації і культури, сьогодні спричинили їх антропологічну асиметрію, що уже у найближчому майбутньому загрожує загибеллю людства, “кінцем історії”. Згадаємо Ж. Еллюля, який чітко заявляє: “Ми живемо в технічному і раціоналістичному світі. Ми все краще розпізнаємо небезпеки цього світу. Те, що несвідомо пропонують нам футурологи – це радикально технізований світ, з якого прибрали тільки явні, кричущі незручності техніки; це абсолютний триумф технічного раціоналізму під прикриттям мрії” [1]. Отже критичне відношення до технічного прогресу сьогодні є умовою не тільки розвитку людської цивілізації, а й, навіть, її виживання.

Слід, нарешті, чітко усвідомити, що логіка технічних артефактів сьогодні штучно нав’язується логіці буття людини, тим самим насаджуючи у ній інженерність мислення, що веде до елімінації людинодомірності (з діяльності, буття, культури), бо логіка зробленості суперечить логіці Вічності, а, отже, і культури. Ескалації інженерності в усі сфери буття сучасної людини надає їй ознак техносуб’єкта, – сьогодні не людське привноситься у інженерну діяльність, а інженерність привноситься у людське. Вона, міцно “вбудовується” у її світогляд, обмежує духовний простір, здатність до творчості й розвитку, спонукає особистість до спрощеного існування, людина, втрачаючи контроль над своїм життям, стає легкодоступною для пасток цивілізації [2].

На наш погляд, саме в гуманітарній традиції філософії техніки закладені теоретичні підстави та витoki гуманістичної корекції цивілізаційного базису людського буття, а, значить, і можливі шляхи гуманізації буття воцивілізованої людини (термін В. Д. Ісаєва), досліджуючи які ми спиралися, насамперед, на праці таких знаних авторів, як А. Дюбуа–Реймон, М. Ейт, Ж. Еллюль, Л. Мемфорд, Х. Ортега–і–Гассет, Н. Попкова, Г. Тавризян, К. Ясперс. Розглянемо докладніше.

Л. Мемфорд виступаючи з критикою техніки, стверджував, що матеріальна природа не може бути основою вичерпного пояснення органічної діяльності, принаймні в її людській формі, а основою людських дій є людське