



УДК 1:316.774

ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА В ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ

Е. В. ПРУДНИКОВА*Национальный юридический университет имени Ярослава Мудрого (Украина, Харьков)**e-mail:
elenaprudnikova@mail.ua*

В статье проанализировано бытие информационной культуры как социального феномена. Выявлены онтологические особенности информационной культуры субъектов виртуального пространства: интерактивность, динамичность, высокий уровень свободы, иллюзорность. Раскрыты основные характеристики бытия «человека виртуального» как носителя ценностей информационной культуры в современном мире. Определены основные угрозы информационной культуре субъекта в виртуальном мире.

Ключевые слова: культура, информационная культура, виртуальное пространство, информационная культура виртуального пространства, интерактивность, полисубъектность, «человека виртуальный», самоидентификация.

Информационная культура в современных социальных системах является сложным полифункциональным и полиструктурным явлением существование которого обусловлено социально-экономическими, техническими, духовными и ментально-историческими факторами. В информационном обществе особую актуальность приобретает изучение культуры виртуального пространства, ее особенностей и перспектив.

Учитывая вышеизложенное, перейдем к анализу структурно-функциональных и сущностных характеристик бытия информационной культуры виртуального мира. Пользуясь концепцией Дж. Ланье, отметим, что виртуальное пространство знаменует переход от вербальной к постсимволической форме коммуникации. Дж. Ланье подчеркивает не столько иммерсивный (погружение в виртуальную среду), а сколько социальный, коммуникативный аспект технологии. Для него любая технология позитивна, если она способствует общению людей (например, телевидение – плохая технология, телефон – хорошая). Итак, для данного исследователя виртуальная реальность безусловно, относится к разряду позитивных технологий. Виртуальная реальность позволяет зафиксировать индивидуальный опыт пребывания в ней в виде файла, что приводит к большей экстернализации индивидуальной памяти. Более того, люди могут обмениваться такими записями. По мнению Дж. Ланье, виртуальная реальность похожа на коллективный люсидный (управляемый) сон или на коллективные мистические практики, которые позволяют людям вновь прикоснуться к потоку жизни¹.

Исходя из вышеприведенного, следует отметить, что информационная культура виртуального пространства имеет общие и отличительные черты с информационной культурой как целостного социального феномена. К общим чертам, с нашей точки зрения, следует отнести глобальный интеркультурный характер процесса коммуникации, увеличение источников информации, скорости ее передачи и обработки, а также полисубъектность коммуникативно-информационного взаимодействия. Отличительными особенностями информационной культуры виртуального пространства как разновидности информационной культуры в целом являются: антииерархичность, сюрреалистичность, доминировании импровизационного начала над организованным, поликонтекстность, анонимность.

Для нашего научного исследования плодотворной является концепция И. Бурлакова, который рассматривает виртуальное пространство как новую среду коммуникаций и формирования культурных практик. Психологические аспекты компьютерных игр становятся для И. Бурлакова основанием для обобщений и интересных выводов, касающихся

¹ Генис А. Вавилонская башня: искусство настоящего времени / А. Генис // Эссе. – М.: Независимая газета, 1997. – С. 229-231.

современной культуры в целом и информационной культуры в частности. Так, он определяет деятельность игроков как «конструирование миров», а потому любая популярная компьютерная игра имеет собственную физику и свойства пространства (например, часто пространство игр является четырехмерным – три привычных измерения плюс четвертое измерение телепортации), искусственную историю и течение времени, оригинальную философию, а также этику и мораль. Игры дают возможность игроку активно действовать в сконструированном мире. Данный феномен, по мнению И. Бурлакова похож на карнавал, но только степень свободы «смены масок» в компьютерных играх неизмеримо выше². По убеждению данного автора, сущность компьютерных игр заключается в сочетании архетипов (К.-Г. Юнг) и зрительных инвариантов (Д. Гибсон). Исследователь указывает на несколько базовых архетипов, представленных в компьютерных играх: архетип лабиринта (решение сложной задачи), архетип чудовища (враг, «нечистая сила»), архетип смерти (схватка, борьба). Популярность игр объясняется тем, что благоразумие нашей жизни должно компенсироваться подсознательными аффектами в игре. Зрительные инварианты, которые составляют основу для конструирования трехмерных миров – это минимальный комплекс визуальных признаков, который может идентифицировать, «познавать» объект.

Называя компьютерные игры новым языком культуры, И. Бурлаков подчеркивает их особенность по сравнению с книгой, живописью, кинофильмом, театральной постановкой – это уникальный уровень диалогичности (интенсивность обмена «репликами»), который следует из темпа и интерактивности компьютерной игры. И. Бурлаков фиксирует внутреннее противоречие компьютерных игр как языка культуры: наличие насилия, существующего в определенных виртуальных мирах. Можно согласиться с мнением данного исследователя и заметить, что некоторые сектора виртуального пространства базируются на насилии, пропагандируют насилие, делают его повседневным, а не экстремальным явлением. Так, в компьютерных играх, так называемых «стрелялках» или «шутерах» (например, «Warface», «Counter-Strike», «Postal»), насилие становится образом жизни виртуального субъекта, оно является для него нормой. Соответственно, такие особенности бытия виртуального пространства негативно влияют на существующую информационную культуру различных слоев населения, особенно молодежи, которая является наиболее «погруженной» в виртуальный мир.

Продолжая характеристику информационной культуры виртуального пространства, обратимся к оригинальным идеям С. Жижека. По его мнению, виртуальному пространству присуща такая характеристика как «потеря реальности». Фактически С. Жижек продолжает размышления своего учителя Ж. Лакана, который рассматривал реальное как принципиально недоступное, как навеки потерянный объект. Как пишет сам С. Жижек, акцент позднего Ж. Лакана сместился с разрыва между воображаемым и символическим на барьер, отделяющий реальное от символически структурированной реальности³.

В одной из своих работ под названием "The Plague of Fantasies" С. Жижек точно схватывает ключевые моменты существования виртуального пространства, развенчивая самые распространенные мифы и прозорливо указывая на возможные последствия развития технологий. Кроме того, его позиция ценна тем, что автору удалось избежать как прогрессистской эйфории, так и страха перед грядущими изменениями. Так, С. Жижек замечает, что виртуальная реальность предоставляет пользователю возможность множественной репрезентации: одному реальному человеку соответствует несколько субъектов виртуального пространства. Такая ситуация приводит к «децентрации субъекта», что в свою очередь, является причиной более масштабных изменений. Исследователь отмечает, что наш обыденный опыт базируется на трех дихотомических принципах:

- 1) разграничение «настоящей жизни» и ее симуляции с помощью техники;
- 2) объективной реальности и ложного (иллюзорного) ее восприятия;

² Бурлаков И. Психология компьютерных игр / И. Бурлаков // Наука и жизнь. – 1999. – № 5. – С. 88-93.

³ Жижек С. Глядя вкось. Введение в психоанализ Лакана через массовую культуру. [Электрон. ресурс] / С. Жижек. – Режим доступа: http://www.lacan.narod.ru/ind_lak/zizi.htm



3) мимолетных аффектов, чувств, эмоций и константного ядра собственного «Я» 4.

В виртуальном пространстве границы между каждой из этих пар достаточно условны, что несет определенную угрозу «смешивания разных миров». Такое положение связано с тем, что современная наука снимает различие между естественной жизненной реальностью и искусственно созданной реальностью. Natura становится объектом технических манипуляций, природа как таковая фактически уравнивается с продуктом техники (генная инженерия, биотехнология). Виртуальное пространство нивелирует различие между физической реальностью и ее подобием. Наконец, киберпространство размывает понятие целостного «Я»: на место единого субъекта приходит множество конкурирующих агентов, проявляет себя так называемый «коллективный разум», появляется набор разрозненных образов без координирующего центра. Стерильность, опосредованность коммуникаций в виртуальном пространстве, по мнению С. Жижека – это логическое завершение «изгнания» Реального, замена его символически структурированной реальностью. Ликвидация (виртуализация) Другого приводит к а alienации (отчуждению) и одиночеству. Только присутствие Другого может удержать остатки Реального, не дать ему превратиться в фикцию, в исключительно символический предмет рефлексии. Перспектива будущего, открывается киберпространством как бесконечный, безграничный обмен, как возможность умножить потенцию и скрывает нечто совершенно противоположное – неслыханную радикальную замкнутость. По мнению С. Жижека, именно такое Реальное ожидает нас, и все попытки символизировать это реальное – от утопических (свойственное идеологам New Age или деконструкционистам увлечение потенциалом киберпространства) до дистопических (пророчества о тотальном контроле богоподобной компьютерной сети) не что иное, как стратегии избегания настоящего «конца истории», попадания в ловушку бесконечности, гораздо более душной, чем тюремное заключение 5.

Итак, информационная культура виртуального пространства предполагает полисубъектность, одновременное присутствие человека во многих мирах, а также различные модели его самоидентификации. Информационная культура как таковая и особенно информационная культура виртуального пространства, базируется на символах и значениях, создаваемых как в физическом мире, так и являющаяся продуктом виртуальных миров. Важно, чтобы человек проводил четкий водораздел между этими мирами, осознавала их разницу. В виртуальном пространстве у человека может возникнуть иллюзия свободы, иллюзия преодоления одиночества и других социально-психологических проблем, что затрудняет возвращение субъекта в мир повседневности.

Таким образом, виртуальная реальность – это новая ступень в создании иллюзии реальности, а информационная культура этой реальности характеризуется рядом особенностей. В виртуальном пространстве субъект получает новую степень свободы: он может активно взаимодействовать со средой, формировать собственную точку зрения на события и явления, он погружен внутрь этой среды. Так, один из важных аспектов «погружения» – репрезентация части тела пользователя. При этом роль «перцептивного якоря» может играть рука или в компьютерных играх изображение оружия в нижней части экрана. Функция этих элементов на экране компьютера – быть точкой отсчета, сигнализировать о присутствии в виртуальном мире.

Как отмечает Дж. Гибсон человеку присуща экономичность и избирательность восприятия. В виртуальном мире относительно небольшими объемами данных можно представить пространство, сохраняя иллюзию реальности. Для этого нужно не столько реалистическое качественное изображение, сколько фиксация принципиальных характеристик окружающей среды (Дж. Гибсон называет их «инвариантами»). Например, учет изменения цвета, его насыщенности при увеличении расстояния до объекта способствует созданию иллюзии глубины пространства не в меньшей степени, чем бинокулярность зрения; объект «в первом приближении» воспринимается человеком как живое существо, если плавно движется, поскольку так называемые «рваные» движения присущи неживым объектам. Но почему же человек не совершает «тест на реальность», находясь в вирту-

4 Zizek S. *The Plague of Fantasies (Wo Es War)* / S. Zizek. – NY: Verso, 1997. – 248 p.

5 Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия / С. Жижек // Искусство кино. – 1998. – №1. – С. 119-128.

альном пространстве? Можно предположить об изменении культурной составляющей зрительного восприятия: для субъекта виртуального пространства не важна проблема «правдивости» изображенного на экране, для него важен сам процесс пребывания в этой реальности. По такой схеме восприятия меняется роль фантазии и воображения. В виртуальном пространстве сознательный или бессознательный отказ от «тестов на реальность», готовность воспринимать условность как реальность влечет неостребованность фантазии: виртуальная реальность уничтожает воображение за ненужностью, потому что все уже явлено нашим глазам⁶.

Необходимо отметить, что большую роль в развитии информационной культуры виртуального пространства играют производители так называемого «виртуального продукта» (компьютерных игр, компьютерных программ), которые закладывают параметры функционирования определенного сегмента виртуального мира, программируют параметры его бытия: возможности действовать в тот или иной способ, соблюдать или не соблюдать моральные нормы и ценности. Субъект виртуального пространства может действовать исходя из собственных мировоззренческих установок, а может пользоваться нормами, предложенными создателями виртуальных миров.

Таким образом, информационная культура виртуального субъекта может приобретать амбивалентный характер: собственные установки и ценности находят проявление в физическом мире, а в виртуальном мире они меняются нивелируются. Человек может не осознавать такой двойственности, поскольку виртуальный мир для него является настоящим. Опасен обратный процесс, когда субъект теряет ощущение реальности и переносит не всегда приемлемые нормы виртуального пространства на пространство физическое. По сути, человек может потерять свою личность, растворить ее в виртуальном пространстве, и «родиться» снова, придумывая для себя новое имя (так называемый «ник» от англ. Nickname – прозвище), создавая новое виртуальное бытие (легенду своего существования) и налаживая коммуникацию с другими субъектами сетевого мира. Так, по мнению исследователя О. Кузь, функционируя в виртуальном режиме, виртуальном пространстве индивид приписывает себе любые физические и социальные признаки⁷. Иными словами, исчезают социальные признаки репрезентации как устойчивые формализованные структуры, отходит на второй план виртуального бытия социальность, редуцированная к внешним относительно индивидов, овеществленным структурам, разрушаются социальные институты⁸. Появляется *homo virtualis* – Человек Виртуальный, который является следствием отчуждения человека от собственной телесности. Подобное изменение человеческой сущности свидетельствует о новой топологии раскола: водораздел прокладывается уже не между индивидом и внешним миром, а внутри личности. Неделимое, но и не соединимое сосуществование двух ипостасей – физической и духовной – в человеческой личности оказывается под вопросом, что способствует шизоизации личности. Темпоральная шизофрения – неспособность синхронизировать реальное и виртуальное время, может обернуться шизофренией клинической – неспособностью психики сформировать и удерживать целостный образ собственного «Я»⁹.

Пожиме идеи высказывал Ж. Бодрийяр отмечая, что перемещаясь в виртуальный мир, мы оказываемся по ту сторону отчуждения, входим в состояние радикальной потери Другого, по сути – любых различий, изменений. Мы перемещаемся в мир, где все, что существует только в форме идей, снов, фантазий, утопий, будет уничтожено немедленным осуществлением и операционализацией¹⁰.

Итак, большое количество субъектов может общаться в Интернете, не называя своего собственного имени или пользуясь вымышленным, применяя знаки, символы и язык,

⁶ Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию: Пер. с англ. /Общ. ред. и вступ. ст. А. Д. Логвиненко / Дж. Гибсон. – М.: Прогресс, 1988. – 464 с.

⁷ Кузь О. М. Репрезентативності суб'єктності в постсучасності: [Монографія] / О. М. Кузь. – Х.: ФОП Лі-буркіна Л. М.; ВД «ІНЖЕК», 2010. – С. 279.

⁸ Корабльова В. М. Покоління в полі культури: множинність репрезентацій: Монографія / В. М. Корабльова. – Х.: ХНУ ім. В. Н. Каразіна, 2009. – С. 118.

⁹ Там же. С. 127.

¹⁰ Baudrillard J. The Vital Illusion /Ed. J. Witwer. – New York: Columbia University Press, 2000. – 102 p.



которые понятны только «человеку виртуальному». По нашему мнению, человек «виртуальной толпы» имеет своеобразную информационную культуру: он не ограничен запретами ни моральными, ни правовыми; его действия в пространстве и времени лишены внешнего контроля; он свободен создавать любой мир. Только самоконтроль субъекта виртуального сообщества (религиозные и моральные запреты внутри него) и реакция пользователей сети являются барьерами по распространению некачественной (антиправовой, аморальной, ложной) информации¹¹.

Подводя итоги, отметим, что развитие виртуального пространства влечет за собой не только негативные последствия для информационной культуры социума, но и способствует повышению интеллектуального потенциала общества и личности. Как правило, пользователи сети Интернет имеют достаточно высокий уровень интеллекта, образования и социализированы не только в национальное сообщество, но и в глобальное. «Человек виртуальный» имеет особую информационную культуру – он мыслит не только категориями национальной общности, но и ориентируется в «нормах» различных сетей, активно глобализируется, обучается и является более открытым к различным новациям.

Список литературы

1. Генис А. Вавилонская башня: искусство настоящего времени / А. Генис // Эссе. – М.: Независимая газета, 1997. – 254 с.
2. Бурлаков И. Психология компьютерных игр / И. Бурлаков // Наука и жизнь. – 1999. – № 5. – С. 88-93.
3. Жижек С. Глядя вкось. Введение в психоанализ Лакана через массовую культуру. [Электрон. ресурс] / С. Жижек. – Режим доступа: http://www.lacan.narod.ru/ind_lak/zizi.htm
4. Zizek S. The Plague of Fantasies (Wo Es War) / S. Zizek. – NY: Verso, 1997. – 248 p.
5. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия / С. Жижек // Искусство кино. – 1998. – №1. – С. 119-128.
6. Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию: Пер. с англ. /Общ. ред. и вступ. ст. А. Д. Логвиненко / Дж. Гибсон. – М.: Прогресс, 1988. – 464 с.
7. Кузь О. М. Репрезентації суб'єктності в постсучасності: [Монографія] / О. М. Кузь. – Х.: ФОП Лібуркіна Л. М.; ВД “ІНЖЕК”, 2010. – 312 с.
8. Корабльова В. М. Покоління в полі культури: множинність репрезентацій: Монографія / В. М. Корабльова. – Х.: ХНУ ім. В. Н. Каразіна, 2009. – 180 с.
9. Baudrillard J. The Vital Illusion /Ed. J. Witwer. – New York: Columbia University Press, 2000. – 102 p.
10. Калиновський Ю. Ю. Природа та сутність правосвідомості “виртуального натовпу” / Ю. Ю. Калиновський // Вісник Національної юридичної академії України імені Ярослава Мудрого. Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія / редкол. : А. П. Гетьман та ін. – Х.: Право, 2011. – Вип.8. – С. 78–85.

INFORMATION CULTURE IN THE VIRTUAL WORLD: PROBLEMS AND PROSPECTS

E. V. PRUDNIKOVA

*National Law University
named after Yaroslav Mudryi
(Ukraine, Kharkov)*

*e-mail:
elenaprudnikova@mail.ua*

Analyzed the being information culture as a social phenomenon. Identified ontological features revealed information culture subjects virtual space: interactivity, dynamic, high level of freedom is illusory. Discloses the main characteristics of being «virtual human» as the bearer of values information culture in the modern world. Identified the main threats to the information culture of the subject in the virtual world.

Key words: culture, information culture, virtual space, information culture of the virtual space, interactivity, poly subject, «virtual human», self-identification.

¹¹ Калиновський Ю. Ю. Природа та сутність правосвідомості “виртуального натовпу” / Ю. Ю. Калиновський // Вісник Національної юридичної академії України імені Ярослава Мудрого. Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія / редкол. : А. П. Гетьман та ін. – Х.: Право, 2011. – Вип.8. – С. 82.