

УДК 008

Оксана Кузьменко

## ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ І НОВІ ВИМІРИ МАСОВОЇ КУЛЬТУРИ В ІНТЕРНЕТІ

*Статтю присвячено висвітленню питання впливу нових технологій і Інтернету на процеси творення масової культури. Представлено взаємозв'язок реальності, кіберреальності та віртуальної реальності, яким чином віртуальна реальність може впливати на культурні та світоглядні процеси індивідів.*

**Ключові слова:** Інтернет, масова культура, віртуальна реальність, віртуальна культура.

### ***О. Кузьменко. Виртуальная реальность и новые измерения массовой культуры в интернете***

*Статья освещает вопрос взаимосвязи и влияния новых технологий и Интернета на процессы создания массовой культуры. Представлено взаимосвязь реальности, киберреальности и виртуальной реальности и того, каким образом виртуальная реальность может влиять на культурные и мировоззренческие процессы у индивидов.*

**Ключевые слова:** Интернет, массовая культура, виртуальная реальность, виртуальная культура.

### ***O. Kuzmenko. Virtual reality and new dimensions of mass culture in the Internet***

*The article is dedicated to the problem of new technologies and the Internet's influence on the process of creating mass culture. The Author presents the vision of reality, virtual reality, cyber reality. The problem of virtual reality affecting the cultural and ideological processes is also examined.*

**Key words:** Internet, mass culture, virtual reality, virtual culture.

XX сторіччя прийнято вважати ерою появи мас і масової культури. Це в першу чергу пов'язано із розвитком засобів інформації, з допомогою яких процеси поширення інформації пришвид-

шуються. Традиційно мас-медіа прийнято розглядати в рамках теорій культивування та нав'язування порядку денного, кожна з яких певною мірою є віддзеркаленням тези, що мас-медіа виступають інструментами впливу, уніфікації і творення людини-маси – безособистісного споживача, що шукає легкого існування, легко піддається впливам і суспільним настроям. Феномен маси, особистості та психологічних особливостей поведінки людини-маси починаючи з XIX сторіччя були об'єктом багатьох дослідників, серед яких Гюстав ле Бон, Габріель Тард, Зігмунд Фройд, Карл Густав Юнг, Хосе Ортега-і-Гассет і ін. У більшості праць, присвячених масам, підтримується ідея, що поведінка людини-маси значно відрізняється від поведінки індивідуумів: особистість розчиняється в масі, стираються індивідуальні риси, людиною панує безвідповідальність, агресивність, емоційність, нерациональність. Русійну роль як у керуванні масами, так і творенні історії й культури приписували лідерам.

Розвиток ЗМІ спрощує реалізацію популяризації світоглядних ідей та культурних цінностей на великі групи людей. Мас-медіа стають інструментами, що дозволяють керувати масами без необхідності безпосередньої присутності.

Відображення цієї інструментарної ролі мас-медіа знаходимо у праці «Реквієм по мас-медіа» Жана Бодрійяра [2]. Він визначає комунікацію як взаємний зв'язок слова і відповіді. За визначенням комунікація апіорі – обмін інформацією, а не лише її трансляція чи отримання, а отже, повноцінна комунікація неможлива без наявності зворотного зв'язку. Структура ж традиційних мас-медіа, говорить автор, унеможливує обмін інформацією. Сучасні мас-медіа – антрипровідні, нетрансмісійні та антикомунікаційні. Єдина можливість змінити цю ситуацію – налагодити зворотній зв'язок. Лише таким чином можна змінити систему масової комунікації, резюмує Бодрійяр.

Демонізація ролі ЗМІ знаходить відображення у словах Умберта Еко, коли, описуючи сучасну культуру як орієнтовану на образи (image-oriented), він говорить, що з допомогою телебачення і візуальних комунікацій «легше проводити стратегію переконування, сумнівну в інших випадках» [12].

Зростання кількості інформації та її ролі стає поштовхом до творення нових теорій, де засоби масової інформації розглядаються не тільки як знаряддя до поширення впливів і влади. Нині

інформація стає основним ресурсом, який обґрунтовує існування сучасного суспільства. Однією з основних ідей, сформованою під впливом зростання технічних можливостей людства, є теорія «нетократії», сформованої шведськими дослідниками Яном Зодерквістом та Александром Бардом у праці «Нетократія. Нова еліта влади життя після капіталізму» [1]. Нетократія – нова форма управління суспільством, де основною цінністю є власне інформація. Автори висловлюють думку, що людина протягом свого життя проходить крізь великі потоки інформації, а її помилки чи досягнення – це результат власної поінформованості. Зростання кількості інформації значно впливають на масову аудиторію, процеси масової комунікації та творення масової культури. І резюмують, що інформація і процеси її обміну значною мірою впливають на зміну культурного контексту: «Інформація творить цивілізацію. Це означає, що розвиток технологій не тільки змінює умови для тих чи інших дій, але впроваджує зміни в процес розподілу і редистрибуції інформації, провадить до змін цінностей які існували до того часу, й змін світоглядних» [1].

Відповідно до поділу історії розвитку людства на комунікативні етапи, сформованого Деннісом МакКвейлом, теперішній період – ера комп'ютера, де з'являються і набувають розквіту нові медіа. МакКвейл окреслює риси, які відрізняють нові медіа від традиційних старих, а саме: низький рівень регуляції, публічні та приватні функції, гібридний характер і можливість інтеракції учасників [17, с. 24–25]. Наявність цих рис, які уможливають зворотній зв'язок, перетворює нові медіа в ті революційні інструменти, про які говорив Жан Бодрійяр. Змінюється вся система масової комунікації, тобто процес творення смислів, ідей, культурних артефактів.

Процес творення і функціонування культури, а також поширення культурних цінностей на маси описує в праці «Соціодинаміка культури» Абраам Моль [8]. Він звертає увагу на те, що «культура є інтелектуальним аспектом збудованого середовища, котре люди творять в процесі культурного життя» [8, с. 72] і зазначає, що «вона бере початок у мас-медіа, в широкому розумінні, включаючи виховання і міжлюдські стосунки» [8, с. 73]. Згідно з його теорією суспільно-культурних циклів, культура є результатом діяльності дуже невеликої групи особистостей – творців. Ця система творення культури сприяє розшаруванню суспільства за потребами і цінностями на творців і споживачів.

Суспільно-культурний цикл Моля, крім поняття творців (еліт) та споживачів (суспільної маси) містить у собі поняття мікросередовища і макросередовища. Мікросередовище – колеги, фанати, знавці, всі ті, хто селекціонує культурні змісти перед тим, як вони будуть транслюватись засобами масової інформації. Сучасна культурна ситуація нівелює роль мікросередовища, отримуючи інформаційне знаряддя, кожен може стати творцем. Тобто сучасна культура може стати результатом діяльності кожного, хто цього хоче. Завдяки сучасним технологіям, кожен може отримати засоби й інструменти для реалізації своїх ідей і поширення їх, наприклад, з допомогою Інтернету.

Американський дослідник, що спеціалізується у питаннях медіа-комунікації, Ховард Рейнгольд присвятив кілька праць дослідженню того, яким чином комп'ютер і мережа дозволяє встановити нові міжлюдські контакти, серед них «Віртуальна реальність», «Віртуальні спільноти» і «Розумні натовпи». Рейнгольд розглядає зміни, які настають з проникненням Інтернету в людське життя, роздумує над можливостями, які людина отримує з доступом до глобальної мережі, особливо тепер, коли все більше поширюється безпроводне з'єднання з Інтернетом. У 80-х роках, коли Рейнгольд проводив перші дослідження мережевої комунікації, він брав безпосередню участь у створенні та існуванні комунікаційних груп і фіксував появу нового виду соціальної співпраці, яку окреслив як «віртуальні спільноти». Віртуальні спільноти, як він зазначає, – це «суспільні товариства, які виростають з мережі, коли група людей підтримує відкрити, довгу дискусію, з метою створення особистих зв'язків у кібер-просторі» [18]. У «Мудрих натовпах» автор продовжує досліджувати людські зв'язки у мережі. Мобільний Інтернет розширює можливості встановлення контактів будь-де і будь з ким. Автор вважає, що це є підставою до появи такої категорії, як «мудрий натовп». Відповідно до його теорії, «мудрі натовпи складаються з людей, які в стані порозумітись один з одним, навіть не будучи знайомими. Люди, які творять мудрі натовпи здатні співпрацювати як ніколи раніше, за допомогою існуючого знаряддя, що дозволяє їм комунікувати <...> Ці знаряддя допомагають нам координувати діяльність з іншими людьми по всьому світі, і найважливіше, з тим, хто поруч. З допомогою цих досліджень групи людей знаходять нові форми суспільного впливу і нові варіанти співпраці» [10].

Отже, за допомогою нових технологій і Інтернету з'являються нові соціальні й культурні зв'язки, зростає кількість активних діючих товариств, які впливають на реальність і культуру. Це все ілюструє цілковиту зміну системи масової комунікації. На відміну від попередніх лінійних моделей, які нав'язують масові цінності, нові моделі комунікації дозволяють домінувати індивідуальним потребам та інтересам.

Мануель Кастельс у праці «Суспільство мережі» говорить: «Факт, що публічність – не пасивний предмет, а інтерактивний об'єкт, відкрив дорогу до її диверсифікації, а отже, мас-медіа змінюються на такі, які орієнтовані на сегментацію й індивідуалізацію, пристосовуючись до очікувань певних груп отримувачів» [13, с. 343].

Лев Мановіч у 2001 році опублікував книжку «Мова нових медій» [16], де він вперше фіксує вплив комп'ютерів на суспільну логіку й суспільство в цілому. Він говорить: «З допомогою комп'ютерів твориться нове середовище, яке поширюється з допомогою комп'ютерів та існує в комп'ютерному середовищі; логіка комп'ютера починає значно впливати на культурну логіку цілого комунікативного середовища. В зв'язку з тим факт, що комп'ютерна сфера буде впливати на культуру, дуже очікуваний» [16, с. 63].

Організацію масової комунікації, а отже, і творення сучасних культурних змістів можна проілюструвати з допомогою теорії 2.0. Тіма О'Райлі. У праці «Що таке веб 2.0» [9] він описує функціонування систем з допомогою мережевої співпраці. Основна ідея формування такої системи полягає у тому, що чим більше людей залучено до співпраці, тим вони стають кращими. Основною засадою діяльності 2.0 є притягування користувачів до наповнення і багаторазової перевірки інформаційних матеріалів. Крім того, він окреслює низку важливих характеристик, серед яких право участі, ліквідація зовнішньої сторони регуляції, знищення і розмиття бар'єрів і обмежень (вільний доступ, універсальність, спрощення), співпраця, аматорство, масово-індивідуальна співпраця, атомізація змісту, економія часу й уваги та ін.

Сучасна культура все частіше окреслюється як культура 2.0, у зв'язку з тим, що процес творення культурних артефактів змінюється подібно до змін у програмному забезпеченні та творення інтернет-контенту. Культура 2.0 – новий культурний порядок,

який твориться під впливом змін масової комунікації і досвіду використання нових інформаційних технологій і цифрових медій. Така культура надає кожному нові інструменти до творення культурних змістів, дозволяє переносити їх з реального до віртуального. Крім того, ставить під сумнів культурні інститути, творячи нові, альтернативні.

Все більшої актуальності у світлі технічного прогресу отримує теорія віртуальної реальності – реальності штучної, створеної технологіями. Нині найчастіше віртуальна реальність асоціюється з появою трьохвимірних моделей реальності, створених з допомогою комп'ютера і такої, що передбачає цілковите занурення в неї людини. Інакше названа кібер-простором. Таке визначення, хоч і віддзеркалює певною мірою складні технологічні моменти сучасності, та, з іншого боку, не віддзеркалює повне значення віртуальної реальності, як «іншої», яка може повстати як з допомогою технологічних інструментів, так і з інших причин – психологічних, біологічних, соціологічних і т. д. Ці два визначення, так зване «вузьке» і «широке», знаходимо у Вадима Руднева, творця «Енциклопедичного словника культури 20 століття» [11]. Окреслення віртуального говорить Руднев, апріорі парадоксальне, адже «віртуальне» походить від латинського «virtus» – правда, що суперечить його значенню, адже для багатьох віртуальне асоціюється якраз з придуманим, ілюзією. Зрештою реальність для кожного є різною, а отже, кожна реальність певною мірою віртуальна. У теорії симулякрів і симуляції Жана Бодрійяра автор описує сучасність як панування образів, що не мають реальних еквівалентів [3]. Жіль Дельоз у праці «Актуальне і віртуальне» описує постійний взаємний вплив віртуального і реального як взаємопроникаюче. Все оточене віртуальним, навіть сприймання, говорить він: «Актуальне сприймання здобує крізь непевні віртуальні образи, які розпорошені між мобільними кільцями (Circuit), які щораз більш розвиваються і розширюються, котрі то з'являються, то зникають» [4].

Інтернет дозволяє творити нову реальність, яка не є тривимірною і штучною (бо вступаючи в тривимірний світ, ми зберігаємо свідомість відділення однієї реальності від іншої), з іншого боку, реальність у Інтернеті – не є константною, бо вона дозволяє конструювати власну ідентичність і змінювати її з огляду на наші психологічні, соціальні й ін. вподобання і переваги, позбавля-

тись невідгінних, але даних у константній реальності характеристик. Таким чином віртуальна реальність створена зі допомогою мережі Інтернет – межує зі світом константним і кібер-простором. Цікавим прикладом на підтвердження цієї тези про заміну «реальне-віртуальне» знаходимо у словах засновників «Пайрет Бей» – найбільшого файлообмінного сайту, збудованого за системою вільного обміну інформацією. У фільмі, що присвячений висвітленню судового процесу проти Пайрет Бей, засновники (Готфрід Свартгольм («anakata»), Фредерік Нейж («TiAMO») та Пітер Санде («broker»)) вважають реальним життя в мережі Інтернет. Для константної реальності вони використовують термін «Поza межами клавіатури» [19]. Отже, вже помітна тенденція до переоцінки константної реальності та визначення реальності для різних груп людей. Тоді коли для більшості певне константне існування – це реальне життя, для активних користувачів Інтернету – це життя «поza межами клавіатури».

Про взаємний зв'язок реальне-віртуальне розважає Славоу Жижек у праці «Нестерпна легкість буття». Він говорить про «рамки», які відділяють одну реальність від іншої, і ставить питання «чи не є інтерфейс комп'ютера останньою матеріалізацією цієї «рамкової конструкції» [5].

В ще одній праці Славоу Жижек «Реальність віртуального» розважає над впливом віртуальної реальності на буття людини. Роздумуючи над сучасним станом культури і роллю технології, Жижек зазначає: «Сьогодні всі говорять про віртуальну реальність, але я, щиро кажучи, вважаю, що віртуальна реальність досить слабка ідея, бо вона говорить про звичайне відтворення в досить штучній і цифровій формі нашого досвідчення реальності. Більш цікавим є поняття, що більш ключове для розуміння, що відбувається сьогодні: є це не «віртуальна реальність», а «реальність віртуального». Мені йдеться про реальність, під якою розумію силу, ефективність, реальні вчинки, які з'являються завдяки тому, чогу в певному сенсі ще не існує» [20].

Вслід за Жаком Лаканом, який поділив реальність на уявну, символічну і реальну [7], Славоу Жижек віртуальність представляє як тріаду з уявної, символічної і реальної віртуальності, розглядаючи те, яким чином кожен з компонентів впливає на стан реальності. Результати комунікації та співпраці для реальності часто визначаються уявним і символічним.

Мануель Кастельс – дослідник, який відіграє основну роль в переосмисленні культурних змін і ролі впливу інформаційних технологій на все суспільство в праці «Інформаційна епоха: економіка, суспільство і культура», описує зміну парадигми, зазначаючи, що під впливом нових інформаційних технологій втрачають значення поняття часу і місця і повстає нова культура – культура віртуальної реальності: «поява нової системи електронної комунікації характеризується глобально, інтеграція всіх медіа, їх потенціальна інтерактивність змінюють нашу культуру, і такі зміни незворотні. <...> Під реальною віртуальністю я розумію систему, в якій сама реальність (матеріальне/символічне існування людей) повністю вміщується в віртуальних образах, і світі створених віртуальних переконань, де суть символів не тільки метафора, але містить у собі актуальний досвід» [6].

Сучасна культурна ситуація, під впливом нових інформаційних технологій стирає межі між медіа, цінностями, реальностями з огляду на те, що реальне й віртуальне однаково впливають на щоденне життя людини. Зміна знаряддя дозволяє творити змісти не тільки реальні, але й віртуальні. «Така віртуальність є нашою реальністю, як результат того, що у сфері позачасових позбавлених місця символічних системах ми конструємо категорії і образи, які формують нашу поведінку, запускають політичні процеси, які викликають сні і родять кошмари» [6].

Сьогодні найважливішою рисою сучасності є зворотній зв'язок 2.0 – культурна ситуація, коли кожен отримує засоби до творення сенсів і цінностей. Такий стан отримує досить суперечливі оцінки в науковій літературі. З одного боку, процес творення масової культури характеризується відкритістю та необмеженістю, що є позитивними рисами, на думку Лоуренса Лессінга. Він окреслює сучасність як процес переходу від пасивного консумпціонізму (read only) до культурного творення (read-write) [15]. З іншого боку, з'являється багато праць, що критично оцінюють нову інформаційну ситуацію. Серед них, наприклад, Ендрю Кін, який сучасну культуру окреслює визначенням «культура аматорів», у рамках якої повстає величезна кількість непотрібних артефактів, перетворюючи масовий простір на величезний смітник [14].

Сучасність творить складні зв'язки між людьми і технікою. Існування людини занурене в буденність, де, з одного боку, кожен може висловитися і долучитися до творення сенсів, з іншо-



го – втрачається цінність зв'язку з реальністю. Нині традиційні поняття знаходять нові значення і змінюють культурну парадигму, процес розуміння інших і власного «я». Вже немає значення чим оперуємо, симулякри й реальні образи однаково впливають на культуру, поведінку людей та творення картини світу.

### Література:

1. Бард А. Зодерквист Я. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма / перевод с шведского языка. – СПб.: Стокгольмская школа экономики в Санкт-Петербурге, 2004. – 252 с.
2. Бодрийяр Ж. Реквием по масс-медиа [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://sociologos.net/textes/ baudrillard.htm>.
3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция [текст] / перевод О. А. Печенкина. – Тула, 2013. – 204 с.
4. Делез Ж. Актуальное и виртуальное [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.visiology.fatal.ru/texts/deleuze.htm>.
5. Жижек С. Невыносимая легкость бытия [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://lacan.narod.ru/ind\\_lak/ziz12.htm](http://lacan.narod.ru/ind_lak/ziz12.htm).
6. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество, культура / Мануэль Кастельс. – Москва, 2000.
7. Лакан Ж. Функция и поле речи и языка в психоанализе. – М: Гнозис, 1995.
8. Моль А. Социодинамика культуры : пер. с фр. / предисл. Б. В. Бирюкова. – Изд. 3-е. – М. : Издательство ЛКИ, 2008. – 416 с.
9. О'Рейлі Т. Що таке веб 2.0 [Електронний ресурс]. – Режим доступу – <http://lib.rus.ec/b/389820/read>.
10. Рейнгольд Х. Умные Толпы [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Sociolog/Rein/](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Sociolog/Rein/).
11. Руднев В. Энциклопедический словарь культуры XX века [Електронний ресурс]. – Режим доступу [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Culture/Rudnev/Dict/Index.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Rudnev/Dict/Index.php).
12. Эко У. От Интернета к Гутенбергу: текст и гипертекст. Отрывки из публичной лекции Умберто Эко на экономическом факультете МГУ 20 мая 1998 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://philosophy.ru/library/eco/internet.html>.
13. Castells M. Spoleczeństwo sieci / Manuel Castells ; przekł. Mirosława Marody ; red. nauk. Mirosława Marody. – Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008 – 531 s.
14. Keen A. Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę / Andrew Keen. – Warszawa : Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2007.
15. Lessing L. Wolna kultura / Lawrence Lesseng, tl. Przemek Białokozowicz. – Warszawa, 2005.

16. Manowicz L. Language of New Media. MIT Press, 2002 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.manovich.net/books.php>.
17. McQuail D. Teoria komunikowania masowego / Dennis McQuail. – Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2007. – 576 s.
18. Rheingold G. Virtual Community 2002 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.rheingold.com/vc/book/>.
19. The Pirate Bay: за межами клавіатури / Піратська бухта / TPB AFK [Film] – 2013.
20. Zizek S. The Reality of the Virtual. [Film] – 2004.