

Основним завданням ЗМІ як соціального інституту є регулювання та задоволення потреб суспільства за рахунок формування відповідного інформаційного середовища. Інформаційне середовище стає невід'ємною частиною сучасного суспільства, основою якого є розвиток та впровадження комп'ютерних технологій, становлення глобальної системи масових комунікацій, формування єдиного інформаційного простору та виникнення нових ефективних форм взаємодії акторів, що характеризує розвиток цієї сфери не лише як техніко-технологічний, а й соціально-культурний процес. Інформаційний простір сьогодення характеризується швидкими й постійними змінами, розвитком стійких форм організації інформаційної діяльності, проникненням інформаційно-комунікаційних технологій в усі сфери суспільства.

Результати функціонування сучасних засобів масової інформації проявляються у формуванні стійких споживацьких норм у всіх сферах діяльності. Отже, в інформаційному суспільстві ЗМІ отримують можливість брати участь у регулюванні суспільного розвитку й відтворення за допомогою формування потреб членів суспільства.

Список літератури

1. Ивченкова М. С. Модели функционирования современных российских СМИ : институциональный подход : автореф. дис. на соискание науч. степени канд. соц. наук : спец. 22.00.04 / М.С.Ивченкова. – Саратов, 2010. – 20 с.

И.В. Литовченко

ОСОБЕННОСТИ СОВРЕМЕННЫХ СРЕДСТВ МАССОВОЙ ИНФОРМАЦИИ КАК СОЦИАЛЬНОГО ИНСТИТУТА ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

В статье рассматриваются особенности структурно-функциональных характеристик средств массовой информации как социального института информационного общества.

Ключевые слова: средства массовой информации, социальный институт, информационное общество, информация, коммуникация, информационные технологии.

I.Lytovchenko

FEATURES OF MODERN MEDIA AS A SOCIAL INSTITUTION OF THE INFORMATION SOCIETY

The article deals with the the features of structural and functional characteristics of the media as a social institution of information society.

Keywords: media, social institution, information society, information, communication, information technology.

УДК 008. 316

Л.А. Ороховська

ІНТЕРНЕТ ТА ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ

Гуманітарний інститут Національного авіаційного університету

Анотація. Питання про віртуальну реальність світоглядне по своїй суті, оскільки воно стосується відношення до реальності та до самої людини. У статті проводиться філософський аналіз даного явища та дослідження антиномій, які виникають при цьому.

Ключові слова: медіакультура, мас-медіа, масова комунікація, віртуалізація, інформаційне суспільство, людина.

Вступ

Кінець ХХ століття ознаменований формуванням інформаційної доби, пов'язаної з масовим впровадженням інформаційних систем у сферу виробництва, управління і комунікації. Інформаційному суспільству притаманна висока залежність від мас-медіа; створення єдиної інформаційної мережі, що забезпечує швидкісну передачу інформації; стандартиза-

ція основних сфер життя суспільства, що відбувається завдяки новим телекомунікаційним і комп'ютерним технологіям; зростання статусу вищої освіти; віртуалізація способу життя, комунікації, творчості. Інформаційна доба стала не тільки технологічно новим етапом розвитку, а й особливим типом культури, де завдяки новим засобам комунікації людство отримало можливість інтегруватися в єдиний інформаційний простір, що об'єднав всю плане-

2. Розлуцька А. До питання про світоглядний аспект інформаційного суспільства та маніпулятивність інформаційного середовища / Розлуцька А. // Політологічний вісник. – К.: «ІНТАС», 2009. – Вип. 44. – С. 361-374.

3. Иваненко Е.А., Корецкая М.А., Савенкова Е.В. Созвездие Горгоны (эссе об эффектах медиа) / Е. Иваненко, М. Корецкая, Е. Савенкова. – СПб.: Алетейя, 2012. – 328 с.

4. Арндт Х. Між минулим і майбутнім / Арндт Х., [пер. з англ. В.Черняк]. – К.: Дух і літера, 2002. – 321 с.

5. Дугин А. Поп-культура и знаки времени / Александр Дугин. – СПб.: Амфора. ТИД Амфора, 2005. – 495 с. – (Серия «Личное мнение»).

6. Черных А. Мир современных медиа / А. Черных – М.: Издательский дом «Территория будущего», 2007. – 312 с. – (Серия «Университетская библиотека Александра Погорельского»). [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL : http://fictionbook.ru/author/alla_chernyih/mir_sovremennyih_media/read_online.html?page=2#part_156

7. Лісовський П.М. Маніпуляція свідомістю: сутність, структура, механізм у сучасному трансформаційному суспільстві (соціально-філософський аналіз). – К.: Вид-во Нац. пед. ун-ту ім. М.П.Драгоманова, 2006. – 200 с.

8. Козловски П. Культура постмодерна : Общественно-культурные последствия техн. развития: [пер. с нем.]. – М.: Республика, 1997. – 240 с. – (Философия на пороге нового тысячелетия).

9. Формування здорового способу життя молоді: стан, проблеми та перспективи : Щорічна доповідь Президентів України, Верховній Раді України, Кабінету Міністрів України про становище молоді в Україні (за підсумками 2002 р.). – К.: Державний ін.-т проблем сім'ї та молоді, 2003. – 250 с.

ту в цілісну систему. Цей новий простір дослідники називають «кіберпростором» чи «інфосферою». Завдяки Інтернету з'явилася можливість отримати доступ до найбільших бібліотек, музеїв світу. Оцифровані твори представили Лондонська Національна галерея, яка відкрила «Мікрогалерею», Лувр, Ермітаж, Дрезденська галерея та інші музеї.

Інтернет, на відміну від попередніх мас-медіа (книгодрукування, радіо, телебачення), де активність обмежувалася переліком певних газет, журналів чи телепередач, дає можливість віднайти будь-яку інформацію. Чати, сайти знайомств дозволяють знайти невідомого адресата та спілкуватися з ним. Але інформаційне суспільство разом з тим зіштовхується і з негативними наслідками нових технологій: пріоритет інформації над знанням, потік недостовірної інформації, руйнування традицій, падіння моралі, поява нового типу особистості, яка надає перевагу не реальному світу, а віртуальному.

Аналіз досліджень і публікацій

Існує дві протилежні точки зору на віртуальний світ. Одна з них розглядає його як самостійний феномен, що замінює всі попередні надбання людства чи вбирає їх в себе. Інший погляд стверджує, що віртуальний світ – це лише ресурс для розвитку реальної культури, без якої він лише симулякр, фантом. Дослідженню впливу мас-медіа на соціум в ХХ ст. присвячені праці Т. Адорно, Р. Арнхейма, А. Базена, Р. Барта, Д. Белла, В. Беньяміна, П. Бергера, Ж. Бодрійяра, Ф. Броделя, Ю. Габрмаса, Й. Гейзінги, Ж. Дельоза, М. Кастельса, Ю. Крістевої, Ж. Лютара, К. Леві-Стросса, Н. Лумана, М. Маклюєна, Г. Маркузе, Х. Ортега-і-Гассета, Ч. Пірса, Д. Рашкоффа, Д. Соссюра, Е. Тоффлера, М. Хоркхаймера, Ф. Уєбстера, Е. Фромма та ін.

Постановка завдання

Осмилення феномену віртуалізації культури дозволить ідентифікувати її сутність, визначити можливі орієнтації в сучасному інформаційному просторі, нові шляхи тримання інформації, зрозуміти її місце в історії культури. У статті ставиться завдання виявити позитивні та негативні аспекти використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій у житті людей та зміни у відношеннях між уявним, символічним і реальним, які відбуваються у психіці людини, що занурюється у віртуальний простір.

Основна частина

В останній чверті ХХ ст. розпочалася комп'ютеризація всіх сфер суспільного життя. З простої обчислювальної машини комп'ютер перетворився в універсальний пристрій, який використовується як професійний інструмент, засіб навчання, спілкування, розваг. Інтернет винайшли США в 1969 році, проте на перших порах він використовувався як засіб зв'язку між комп'ютерами у військовому відомстві. Уперше в галузі освіти його використали в 1970-х роках в декількох американських університетах. Інтернет як глобальну мережу (Web) створили в 1989 р. у міжнародному атомному центрі в Швейцарії, де він став експериментальним проектом Т. Бернерс-Лі. До 1993 р. глобальна мережа була істотно вдосконалена і з тих пір використовується практично в незмінному вигляді [1, с. 569-661]. Тепер Інтер-

нет складається з багатьох мільйонів документів, пов'язаних між собою завдяки механізму гіпертекстових посилань, а також через спеціальні програми – пошукові сервери.

Інтернет дедалі більше стає найбільш активно вживаним засобом комунікації. Функціонування в Інтернеті веб-сайтів, друкованих видань і телерадіоканалів усе частіше витісняє з вжитку радіо та телевізор. Інтернет дає унікальну можливість для миттєвого зворотного зв'язку, тобто забезпечує інтерактивність спілкування, участь користувачів у процесі творення. М. Кастельс, оцінюючи значення появи Інтернету для суспільства, називає його винаходом, що започаткував нову добу – Галактику Інтернету. «Інтернет є комунікаційним посередником, який дозволяє насамперед спілкування багатьох у визначений час на глобальному рівні. Як поширення друкованої продукції на Заході створило те, що Маклюєн назвав «Галактикою Гутенберга», так і ми зараз увійшли у новий світ комунікації – «Галактику Інтернету» [2, с. 2].

Інтернет відіграє важливу роль у демонополізації глобального телебачення. Оскільки всі національні телемережі представлені в Інтернеті, то тим самим посилюється конкуренція з глобальними мережами. Перевагою інтернет-версій є можливість надати потрібні новини на запит користувача на його рідній мові. Якщо раніше невелика кількість телеканалів не давала можливості представниками різних меншин (етнічних, релігійних, сексуальних, людям з своєрідним стилем життя чи культурними орієнтаціями) отримувати продукцію, яка відповідала би їх потребам, то з появою Інтернету з'явилися нові технологічні можливості. Така позиція, даючи споживачам великий вибір, призводить до того, що «аудиторія поділяється на дедалі вужчі групи глядачів, незалежно від різниці в тому, чому вони надають перевагу при перегляді» [3, с. 112]. Можливість миттєво передавати інформацію через Інтернет, не зважаючи на відстані та кордони, робить Інтернет відносно захищеним від державного регулювання, розширює коло виробників продукції мас-медіа, дає великий вибір споживачам, зменшує уніфікацію інформаційних потоків. Завдяки порівняно низькій вартості комунікації, Інтернет дає можливість здійснювати за його допомогою політичну, етнокультурну діяльність, проводити дозвілля.

Інтернет став головним чинником формування нової глобальної культури – культури віртуальності. Уже перші кроки використання Інтернету в 1980-х роках було проголошено початком нового віку вільної комунікації та реалізації особистості у віртуальних спільнотах, створених навколо комунікації через комп'ютер. Саме з цього часу віртуальний світ входить у наші реалії. Філософський енциклопедичний словник дає таке визначення феномену віртуальності: «Віртуальність (від лат. – *virtualis* – можливий, спроможний, здатний) – характеристика квазіреальності деяких об'єктів та їх властивостей, що використовується для пояснення, опису й аналізу як об'єктивно існуючих предметів, так і штучно створених сучасними інформаційними технологіями, зокрема комп'ютерною технікою» [4, с. 92-93]. Віртуальна реальність стала реальністю, коли з'явилися

комп'ютерні системи, які забезпечують візуальні та звукові ефекти, що занурюють глядача в уявний світ за екраном, світ образів і звуків, що дають відчуття реальності. Нові технології безконтактної інформаційної взаємодії створюють ілюзію присутності в штучному світі, створеному в уяві користувача в реальному часі. У віртуальній реальності людина отримує можливість моделювати будь-які ситуації, впливати як на інших людей, так і на віртуальних, штучних персонажів і мати при цьому зворотний зв'язок. Нові технології створили особливий світ, в якому сформувалося ціле покоління, яке вже не уявляє свого життя без Інтернету, без віртуальних спільнот, комп'ютерних ігор і т. д. Серед молоді все частіше звучать такі характеристики особистості як «геймер» – «людина, що грає у відеоігри», «user» – користувач інформаційних технологій, «neet» – «людина, що живе в Мережі».

Індивідуалізоване духовне буття, до якого ми відносимо емоції, почуття, переживання, знання, мрії, надії, вірування людини, тобто її духовний світ, набуває ще однієї форми – віртуальної. Л. Баєва зазначає: «Електронна культура дозволяє людині мати ще одну форму буття, яка, будучи пов'язаною з інформаційними технологіями, стає якісно новим феноменом – певним чином «третьою природою», яка слідує за природним середовищем існування та «світом речей». Людина набуває у віртуальному просторі своє «інше» інформаційне буття, тем самим певною мірою сприяючи подоланню обмеженості своїх біосоціальних можливостей. При цьому цінність реального світу поступово зміщується в сторону віртуального, межа між ними розмивається, посилюючи ілюзорність по відношенню до буття. Модель реальності якісно змінюється, змінюючи і саму людину, яка все більше живе проектами, віртуальними образами, ніж реальними діями і відносинами» [5, с. 79].

Інтернет став технологічним засобом, який спричинив появу віртуальних спільнот. Саме через Інтернет утворюється мережевий простір, всередині якого розгортається процес не лінійної, а просторової та багатовимірної комунікації. М. Кастельс, аналізуючи нові форми соціальної взаємодії у вік Інтернету, ставить питання про переформування значення спільноти, при цьому акцент з її культурного компоненту переноситься на її роль у підтримці індивідумів та родин. Приналежність до спільноти, вважає М. Кастельс, забезпечується комунікабельністю, підтримкою, інформацією, відчуттям приналежності та соціальної ідентичності. Традиційні спільноти «базувалися на спільних цінностях та соціальній організації. Мережі будуються завдяки вибору та стратегіям соціальних акторів, незалежно від того, чи це індивідууми, родини чи соціальні групи. Отже, основна трансформація комунікабельності у комплексних суспільствах відбулася із зміною просторових спільнот як основної форми комунікабельності мережами» [2, с. 127]. Чати і форуми створюють особливий комунікаційний простір, у який може одночасно включитися значна кількість комунікантів. Створюються певні цільові групи з відповідними інтересами. На відміну від старих, просторово обмежених спільнот, які базувалися на спільності прожи-

вання або праці, віртуальні спільноти – це спільноти вибору.

Спілкування у віртуальному світі дає людині можливість отримати необхідну для її професійної чи творчої діяльності інформацію, оперативно включитися в комунікаційні процеси, долучитися до здобутків культури. Для людей, яким притаманне критичне мислення, Інтернет постає як необхідний технічний, інформаційно-комунікаційний засіб, що сприяє організації її життєвого простору в сучасному світі. Віртуальний простір для такої особистості є не більше, ніж ще одна сфера діяльності, яка не витісняє реальний світ і реальне спілкування. Але надмірне захоплення віртуальним світом, занурення у віртуальний простір часто призводить до втрати здатності реально любити та дружити, спілкуватися з сім'єю, друзями та однолітками. Індивідуаліст-одиночка, який живе у віртуальному світі, не має потреби в сім'ї, в будь-яких суспільних зв'язках і соціальних інститутах. Все, що йому потрібно для комфортного існування – це комп'ютер і Інтернет. Інтернет-залежність підлітків та молоді може доходити до ескапізму – втечі з світу реальності в світ віртуальних відносин. Ескапізм (від *англ.* *escape* – втеча; *втєкти*, *врятуватись*) стає у наш час проблемою для багатьох сімей, члени яких намагаються втекти, сховатися від безрадісних фізичних і психічних аспектів реального життя в світі примарного, вигаданого. Для ескарпованої особистості характерне прагнення поринути у світ *ілюзій, фантазій*, замінити реальні відносини зі світом уявними, віртуальними.

Спілкування у віртуальному світі призводить до зменшення спілкування з членами родини вдома, зменшення розміру їхнього соціального кола, що часто призводить до депресії та самотності в реальному житті. У свідомості таких людей відбувається трансформація моделі реальності, перенесення ціннісних орієнтирів з реальності у віртуальність. Л. Баєва так характеризує феномен віртуалізації свідомості: «Ми стаємо сьогодні свідками нового феномена – віртуалізації свідомості, коли людина перестає відчувати себе «реальною» – фізично та екзистенціально. Вона перенесена «душею та тілом» у віртуальність, світ, який залишається конструкцією свідомості та високих технологій, але поступово девальвує цінності фізично реального буття. Відсутність у світі об'єктів (в аксіологічному відношенні) і перенесення у світ віртуальних образів змінює сутність індивіда: він значно менше зв'язаний з соціальною відповідальністю, піклуванням про Іншого, моральними вимогами і т. д. Реальні відносини (соціальні, побутові) стають другорядними, незначними, відіграють допоміжну роль. Віртуалізація свідомості охоплює сьогодні не тільки геймерів, але і інших представників молодіжних віртуальних спільнот, які «живуть в Мережі», віртуально кохають, віртуально одружуються і розлучаються та навіть віртуально хоронять себе» [5, с. 81].

Однією з перших з проблемою відсторонення від контактів з соціумом зіштовхнулася Японія, де серед молоді в останні десятиліття стала поширюватися в субкультура хікікоморі. Термін «хікікоморі» походить з *японської мови* і перекладається як «той, хто замкнувся». Останні десятиліття ним користу-

ються для позначення соціофобії та психічних розладів, пов'язаних з соціальною адаптацією у підлітків та молоді. Хікімори не бажають соціалізуватися, стороняться контактів з суспільством. Знаходячись в оточенні інших людей, вони відчувають дискомфорт, відчуття страху, запаморочення, сором'язливість, аритмію та інші прояви так званої соціофобії. Більшість хікімори здебільшого проводять дозвілля перед комп'ютером. Вони надають перевагу спілкуванню в інтернет-чатах, грі в комп'ютерні ігри або перегляду телевізійних програм над соціальними контактами з реальними співрозмовниками.

Людина, яка мислить критично, використовує Інтернет і своє перебування у віртуальному просторі з метою доступу до інформаційної бази та розглядає його як мас-медіа, що розширює можливості комунікації. Для такої людини не виникає проблем повернення в реальний світ. Спілкування в Інтернеті не може замінити міжособистісної комунікації, людських відносин та почуттів, проте для частини користувачів Інтернету саме такий тип комунікації є домінуючим і цей факт не варто недооцінювати. Часто ті молоді люди, що живуть у віртуальному світі, сприймають заборону з боку батьків користуватися комп'ютером чи неможливість доступу до Інтернету як справжню трагедію. Віртуальність приваблює тим, що людина відчуває тут свободу дій, у неї з'являється враження безмежних можливостей. Віртуальна реальність створює ілюзію реалізації своїх ідеалів, здібностей для тих, хто не зміг адаптуватися до економічних, політичних чи соціокультурних вимог суспільства.

Кількість сайтів і блогів користувачів Інтернету постійно зростає, як зростає і кількість тих, хто занурюється у світ соціальних мереж і комп'ютерних ігор. Такі сайти, як «Однокласники», «В контакт» чи «Фейсбук» дозволили встановлювати зв'язок з багатьма користувачами цих мереж, які називають себе друзями. У користувачів можуть бути десятки чи сотні таких друзів, але в реальності вони уявні, хоч і є в принципі реальними людьми. Проте з ними здійснюється візуальне, символічне спілкування і хоч іноді відбуваються зустрічі в житті, та досить часто вони приносять лише розчарування. В Інтернеті є можливість ідеалізувати себе, видати бажане за дійсне, легко отримати підтримку уявних друзів. Не випадково у «Фейсбуці» є опція, завдяки якій друзі по віртуальному спілкуванню мають можливість отримати відповідь «мені подобається». Реалії життя зовсім інші. Проблем у віртуальному житті можна легко уникнути, змінивши сайт, а реальні люди, з їх радощами та турботами стають для тих, хто живе віртуальним життям незрозумілими. Людині, яка більшість часу знаходиться у віртуальному світі, стає все важче відрізнити реальні події від тих видуманих, які розігруються в її уяві. Персонажі з комп'ютерних ігор стають ближчими і зрозумілишими, ніж реальні люди. У фанатиків Інтернету психологія і навіть риси характеру досить швидко змінюються у бік тих ціннісних орієнтирів, які містить віртуальна інформаційна мережа. Реальне життя відходить на другий план, і досить часто стає тягарем.

Ще однією важливою проблемою Інтернету є проблема достовірності інформації та її гіперпотоків. Інтернет дає можливість користувачам вибирати інформацію, але величезна кількість різноманітних форумів обговорення конкретної інформації та суспільних проблем ще не значить, що події та проблеми представлені не спотворено. Як зазначає В. Кулик, «нефільтрованість інформації обертається поширенням більш чи менш відвертих фальсифікацій, гонитва за оперативністю й безпосередністю – поданням події поза текстом, а обмеженість дискусій – ідеологічним екстремізмом та очевидним зниженням якості, що відохочують більшість інтернет-авдиторії читати й тим паче писати на форуми або в чати» [6, с. 125].

Пізнавальні здібності людини не розширюються пропорційно нагромадженій інформації. Читачі не в змозі прочитати ту кількість книг, журналів і газет, що видається. Науковці, навіть працюючи у вузькій галузі знань, не в змозі відслідкувати ту величезну кількість публікацій, яка з'являється в наукових виданнях та в мережі Інтернету. Гіперпотік інформації, яку розміщують у глобальній мережі користувачі без всякої цензури, фактично зводить нанівець її реальне значення. Величезна кількість сайтів з будь-якої тематики вимагає тривалого часу на читання, сприйняття та співставлення джерел. І хоч можна користатися індексом цитування для вибору найбільш популярної інформації, проте це не гарантує її достовірність. Настройки пошукових систем теж можуть надавати пріоритет певним точкам зору, що робить критерій істинності об'єктом маніпуляції. Інтернет, як зазначає Ю. Габермас, «направляє увагу анонімної і розпорошеної публіки на вибрані повідомлення, так що громадяни можуть в один і той же час займатися одними і тими ж критично відфільтрованими темами і питаннями» [7, с. 67]. Наповнення Інтернету не тільки перевіреною, а й часто завідомо неправдивою, а іноді й наклепницькою інформацією загрожує небезпечною перетворенням його з відкритого сховища різних знань на їх могильщика. На думку Я. Засурського, сайти з погляду їх достовірності можна поділити на п'ять категорій: 1) електронні версії газет, журналів, радіо та телепередач; 2) сайти документації наукових, дослідницьких та інших подібних закладів; 3) сайти комерційних компаній і торговельних організацій; 4) сайти ентузіастів Інтернету, достовірність яких важко визначити; 5) відкрито некваліфіковані та навмисне чи ненавмисне недостовірні сайти [8, с. 33-34]. Тому світовому співтовариству необхідно виробити законодавчі та етичні норми регулювання достовірності інформації в ЗМІ, у тому числі в Інтернеті. Адже ті люди й політичні сили, які контролюють інформаційні потоки, отримують можливість формувати та змінювати світогляд цілих поколінь і народів. Інформаційний вплив на населення перетворюється у головний засіб управління не тільки суспільною думкою, але і вчинками мільйонів людей. Вкладення капіталу у формування світогляду стає вигідним бізнесом. Від медіакультури залежить, який вплив на соціум здійснюють мас-медіа: сприяють його прогресу чи є інструментом віртуального насилля та насадження ідеології тих, хто їх контролює.

Сучасні мережеві технології дають можливість накопичувати на серверах транснаціональних компаній і здійснювати якісний алгоритмічний аналіз інформації, яку сповіщають наші телефони, комп'ютери, автомобілі, банківські картки і т. п. Як зазначає С. Ягодзінський, цією інформацією, яка дає можливість вималювати нашу особистість, ми закладаємо підґрунтя поневолення. «Мільйони отримали засіб реалізації власного потенціалу і свободи, а одиниці – спосіб контролю та влади. Нині цей інструмент переважно використовується з метою отримання прибутків (продаж реклами, статистичних даних, аналіз уподобань, маркетингові рішення тощо). Можна припустити, що у майбутньому він стане новою формою підкорення мас, інструментом тиску, який неможливо буде подолати через його усезальність та всепроникнення» [9, с. 81]. Платою за добробут, за можливість користування технічними досягненнями стає не тільки всеосяжний контроль, а й маніпуляція свідомістю, яка часто навіть не усвідомлюється індивідуумами.

Також важливо не допустити технізації свідомості дітей та молоді, адже це приводить до зниження критичності мислення. П. Козловскі звертає увагу, що «командна влада над комп'ютером і передбачуваність, вираження його відповідей за принципом стимул – реакція переносяться на відносини з людьми. Точно так же ідеали однозначності операцій мислення та інформаційних операцій типу комп'ютерних, можуть досить сумнівним чином вплинути на сферу соціальних відносин, коли багатоваріантність і невизначеність спів-буття відкидається в угоду однозначності за зразком інформаційно-технічним» [10, с. 61]. Тому необхідно створити основи для опору технізації свідомості та збідненню сфери комунікаційних можливостей людини в результаті тотальної комп'ютеризації нашого життя. Протистояти можна через виховання і культурну свідомість. Варто уникати надмірної комп'ютеризації школи, так як комп'ютер потакає дитячим ілюзіям влади та однозначності.

Висновки

Поширення інформаційних технологій, якщо їх правильно використовувати, могло би привести до цілого ряду позитивних змін у суспільстві: зростання швидкості передачі повідомлень, збільшення об'єму інформації, що передається, пришвидшення обробки інформації. Ці технології дозволяють значно підвищити якість життя сучасної людини. Ріст інформованості населення може сприяти підвищенню його політичної активності, сприяти усвідомленому прийняттю рішень виборцями, залученню людей до вирішення важливих проблем.

Л. А. Ороховская

ИНТЕРНЕТ И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Вопрос о виртуальной реальности мировоззренческий по своему смыслу, так как он характеризует отношение к реальности и к самому человеку. В статье проводится философский анализ этого феномена и исследование антиномий, которые возникают при этом.

Ключевые слова: медиакультура, масс-медиа, массовая коммуникация, виртуализация, информационное общество, человек.

L. Orochovska

INTERNET AND VIRTUAL REALITY

The question of the virtual reality is world view in its meaning, as it characterizes the relationship to reality and the man himself. So the purpose of this article is a philosophical analysis of the phenomenon and researching the antinomies that arise.

Keywords: media culture, mass media, mass communication, virtualization, information society, man.

З появою Інтернету в нашу реальність ввійшов світ віртуальних феноменів, який є своєрідним синтезом світу свідомості та високих інформаційних технологій. Для інформаційного суспільства характерний перехід від реальної міжособистісної комунікації до віртуальної. У сферу віртуальності переходять освіта, творчість, провадження дозвілля. Для людей, яким притаманне критичне мислення, Інтернет не загрожує зниженню соціальної взаємодії та соціальної ізоляції. Але для тих, хто живе у віртуальному світі, він стає заміником інших видів соціальної діяльності. Наслідками цих змін є зміна сутності особистості, розпад нуклеарної сім'ї, зміна традиційних форм передачі досвіду, традицій, цінностей, зміна системи освіти, можливість навчатися дома чи в офісі.

Для людини, яка живе в ілюзорному вимірі, віртуальність має цінність істинного, а фізична реальність втрачає своє значення, стає другорядною. Віртуальна реальність стає не тільки посередником між людиною та світом, але і самою реальністю, що змінює свідомість, сприйняття реальності, сутність людини. Заміна однієї реальності іншою, втеча з реального світу у віртуальний, стає для таких людей способом життя.

Список літератури

1. Кедрова Г. Е. Интернет-технологии и коммуникативные проблемы лингводидактики / Язык средств массовой информации / Под ред. М. Н. Володиной. – М. : Академический Проект; Альма Матер, 2008. – С. 569-669. – (Gaudeamus).
2. Кастельс М. Интернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства / Мануель Кастельс; Пер. з англ. – К. : «Видавництво «Ваклер» у формі ТОВ, 2007. – 304 с. (Cogitatio nova).
3. Лалл Дж. Мас-медіа, комунікація, культура: глобальний підхід / Джеймс Лалл; пер. з англ. О. Гриценка [та ін.]; за ред. О. Гриценка, Н. Гончаренко. – К. : К. І. С., 2002. – 264 с.
4. Філософський енциклопедичний словник / під ред. В. І. Шинкарука та ін. – К. : Абрис, 2002. – 744 с.
5. Баева Л. В. Электронная культура: опыт философского анализа / Л. В. Баева // Вопросы философии. – 2013. – № 5. – С. 75-83.
6. Дискурс українських медій: ідентичності, ідеології, владні стосунки / В. Кулик. – К. : Критика, 2010. – 656 с.
7. Хабермас Ю. А. Европа. Небольшие политические сочинения, XI / Юрген Хабермас; пер с нем. Б. М. Скуратова. – М. : Издательство «Весь мир», 2012. – 160 с. (Тема).
8. От книги до Интернета. Журналистика и литература на рубеже тысячелетий / под ред. Я. Н. Засурского, Е. Л. Вартановой. – М. : МГУ, 2000. – 256 с.
9. Ягодзінський С. М. Людський потенціал мережевих технологій / С. М. Ягодзінський // Вісник національного авіаційного університету. Філософія. Культурологія: зб. наук. праць. – К. : НАУ, 2011. – № 2 (14). – С. 80-84.
10. Козловскі П. Культура постмодерну: Общественно-культурные последствия технического развития; пер. с нем. – М. : Республика, 1997. – 240 с. – (Философия на пороге нового тысячелетия).