

ЛЮДИНА ВІРТУАЛЬНА, ЛЮДИНА ТЕЛЕМАТИЧНА: “ВІД ОБРАЗІВ У СОБІ ДО ОБРАЗІВ ДЛЯ СЕБЕ” ЯК ПРОБЛЕМА НОВОЇ КУЛЬТУРНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Анотація. Аналізується здатність людини вибудувати власні реальності як віртуальні, проектуючи свій “внутрішній світ” на “світ зовнішній”, “світу-в-собі” в “світ-для-себе”, їх сучасне переміщення в простір екрану.

Ключові слова: реальність, віртуальна реальність, віртуальний креатор, людина телематична.

Аннотация. Анализируется способность человека выстраивать собственные реальности как виртуальные, проектируя свой “внутренний мир” во “внешний мир”, “мир-в-себе” в “мир-для-себя”, их современное перемещение в пространство экрана.

Ключевые слова: реальность, виртуальная реальность, виртуальный креатор, человек телематический.

Summary. One of topical issues of present-day philosophy is related to eliciting primary universal cultural senses that define configurations of cultural texts in our globalised world. There exist a common invariant for all cultures represented by basic categories: the categories of birth, life, death, and immortality. They are connected via an ideological formula “affirmation of life, overcoming death, strive for immortality”, which, by the same token, is specified by the relevant codes of world outlook and is a driving force for any creative effort. We regard culture as a projection of the human essence, which is intrinsically incomplete. Such a view has its roots in an ancient tradition of philosophical discourse. In order to exemplify this statement, it is worth mentioning Giovanni Pico della Mirandola and his view on the human as “a free creature who can fashion himself in the form he may prefer”. One of distinctive characteristics of a human is a capacity to go beyond his or her natural limitations. Consequently, transcendence into the world becomes an indispensable quality. An active overcoming of human inborn limitations leads to the creation of “other”, “humanized” nature, arising as a human “inorganic body”. Exteriorisation, reification, enculturation, embodiment are the terms denoting the process of going beyond the natural borders, thus forming an unnatural, humanized world. The attempts to delineate the boundaries between these two worlds (natural and human) arouse a wide array of theoretical and methodological discussions. A human is undoubtedly a litmus test for such a distinction, being, on the one hand, a product of nature and, on the other hand, creating an environment alternative to nature. A renowned Spanish philosopher Jose

Ortega y Gussset claimed that what we usually call reality or the “external world” is “no longer primordial reality stripped of any human interpretation; rather, it is that which we believe, with a firm and consolidated belief, to be reality”. “Everything we find to be doubtful or insufficient in the real world obliges us to form ideas about it. These ideas constitute the “inner worlds” in which we live knowing full well that we have invented them... Comparing different worlds on the criterion “the feeling of reality”, the philosopher admits that the world of science seems to be next to reality in comparison to poetic world. At the same time, we should not forget that it is also phenomenological and compared to reality it is phantasmagoria. Due to this dubiousness, it is easy to notice that these different “internal worlds” are placed within a real or external world, where they form a gigantic amalgam. The mentioned ideas of the Spanish philosopher overlap with James’ claim concerning a plurality of sub-worlds within the framework of a universal world with an emphasis on the idea that any reality is subjective as we attribute the notion “real” only to the things that evoke our interest. The 20th century philosophy is characterized by the focus on the variety of worlds: “sub-worlds” (James), “ultimate meaning” (Schutz), “man, as project” (Jose Ortega y Gussset), symbolic fields (Bourdieu), social construction (Berger; Luckmann), simulacra (Jean Baudrillard), the space of a game (Huizinga, Fink). Thus, an appearance of a new metaphor denoting a reality created by a human as a virtual one seems to be appropriate. Ukrainian scholar V. Korabliova suggested calling the realities created by humans as “virtual” ones. At the same time, social reality is viewed as a key “virtual reality” with the largest number of epigones rather than a background of reality. In addition, V. Korabliova suggests a new way of conceptualization of “virtual”. First, the concept encompasses the ontological status of reality opposed to the natural one. Virtual reality is nearly always referred to as a something that is not completely a reality: something that possesses being but not existence; something that is potential rather than real. Second, virtual reality is characterized by the so called “immersion effect”: being inside we cease to realize that this reality is factitious. The phenomenon is defined as a break-out of frames. It can be illustrated by some examples of people’s behaviour at the cinema: running away from the train at Lumiere’s premiere or being scared at contemporary cinemas (wearing 3D glasses). Third, the notion “virtual reality” entails the binary logic of inclusion — exclusion.

Fourth, it allows us to deal with symbols and senses, disregarding the moment of creativity and creator. Consequently, a human can be defined as a virtual creator, whose distinctive property is ability and a need to create their own realities referred to as virtual ones. A human being is the only creature with the capacity to emanate his or her essence outside. Representation, transformation into something else is thus a means of search for the essence, emanation of self-actualisation. Our contemporary human environment is a kind of amalgam of natural and virtual objects. The human is developing absorbing the key features of the relevant ep-

och. Modern world belongs to a human telematicus, able to decipher screen images, thus revealing a new side of the subject imagination. This type of imagination enriches the life experience, gained through screen forms, and becomes a ground for a new orientation of human life as the world of images and the world of actions. These symbolic forms are original means, generated by humans for their own purposes in order to separate themselves from the world and, at the same time, become closer to it.

Key words: reality, virtual reality, virtual creator, human telematics

Актуальність. Виокремлення універсальних культурних смислів, що є первинними та визначають конкретні конфігурації культурних текстів в сучасному глобалізованому світі є актуальним та злободенним. Спільним інваріантом для всіх культур є категорії граничних підстав — категорії народження, життя, смерті та безсмертя. Вони пов'язані у світоглядну формулу “ствердження життя, подолання смерті, прагнення до безсмертя”, специфіковані відповідними “кодами” світоглядності та, до певної міри, складають осердя різноманітних мистецьких пошуків та конфігурацій. Для нас в даному контексті важливим є витлумачення культури як проекції людської сутності, принципово незавершеної. Подібна оптика має давню традицію у філософському дискурсі: можна пригадати Піко делла Мірандола із його твердженням, що людина є вільним майстром, який творить себе згідно із власним задумом.

Однією з найбільш характерних людських ознак є вихід за власні, природним чином визначені межі. Через це — трансцендування у світ постає як сутнісна риса, як вибудовування простору власного існування власними смислами, веде до створення “другої”, “олюдненої” природи, котра одночасно постає як людське “неорганічне тіло”. Екстеріоризація, уречевлення, інкультурація, втілення — це терміни, що позначають вихід людини за природно задані межі, формулюючи власний олюднений світ. Спроба провести чітку межу між цими світами (природними і людськими) викликають низку теоретичних і методологічних дискусій. Ясно, що лакмусом розрізнення виступає саме людина, яка будучи породженням природного порядку, створює альтернативне природі середовище.

Отже, **метою** статті є аналіз наукового дискурсу, пов'язаного з проекцією “внутрішнього світу” людини — “наш світ” на “світ зовнішній”, “світу-

в-собі” в “світ-для-себе”, а відповідно — їх сучасне переміщення в простір екрану.

Іспанський філософ Х. Ортега-і-Гассет у свій час відзначив, що те, що ми зазвичай називаємо реальністю, або “зовнішнім” світом не є ще первинною й вільною від будь-якої людської інтерпретації реальністю, але це те, у що ми віримо, віримо твердо і непохитно, як у реальне буття.

Усе те, що в цьому реальному світі ми знаходимо сумнівним або недостатньо повним, змушує нас відтворювати ідеї про нього. Ці ідеї формують “внутрішні світи”, у яких ми живемо, усвідомлюючи, що вони — наш винахід. Порівнюючи різні світи за критерієм “відчуття реального” мислитель зазначає, що світ науки видається нам майже реальним у порівнянні зі світом поетичним, та не слід забувати, що він теж є феноменологічним і що, в порівнянні з реальністю, він теж фантазмагорія. Завдяки цьому подвійному попередженню легко помітити, що різні “внутрішні світи” ми розташовуємо всередині реального або зовнішнього світу, де вони утворюють певне гігантське сполучення [5, 432-433].

У контексті означеного актуальним є і твердження Джеймса щодо суб'єктивності будь-якої реальності, адже реальне лише те, що викликає наш інтерес. “Кожна реальність є віртуальною (оскільки) дійсний світ зливається з реальностями людських свідомостей за видуманими цими свідомостями дискурсами” — стверджує Руднєв [6].

Взагалі, філософія ХХ ст. позначилася тематизацією множинності світів: “підсвіти” (Джеймс), “кінцеві області значень” (А. Шюц), людські проекти (Хосе Ортега-і-Гассет), символічні поля (Бурдйю), соціальні конструкти (Бергер, Лукман), симулякри (Бодріяр), простір гри (Гейзінга, Фінк). Тож з'ява в сьогоднішньому філософському дискурсі

сукупного онтологічного припущення — нової метафори — щодо позначення твореної людиною реальності як “віртуальної” видається доречною.

Зокрема, українська дослідниця В. Корабльова пропонує позначити творені людиною реальності як “віртуальні”, при цьому соціальна реальність проголошується не тлом, абсолютним референтом реального, а навпаки — ключовою “віртуальною реальністю” із найбільшою кількістю епігонів, для яких конкретна віртуальна реальність є референтом реального.

У контексті означеного? В. Корабльова поновому концептуалізує поняття “віртуальне”:

По-перше, воно фіксує онтологічний статус реальності, відмінний від природної поза людської. Віртуальна реальність майже завжди визначається як “не зовсім реальність”, недо-реальність: те, що має буття, але не існування, потенційне, але не дійсне.

По-друге, віртуальну реальність відзначає так званий ефект занурення: при розміщенні всередину ми перестаємо усвідомлювати умовність цієї реальності, її неспроможність. Гофман називає це “поломкою фрейму” (наводячи приклад, коли люди тікали від потягу при першому кінопоказі стрічки братів Люм’єрів або жахаються в сучасних кінотеатрах з зображенням 3D (в оптичних окулярах).

По-третє, поняття “віртуальна реальність” передбачає бінарну логіку включення-виключення.

По-четверте, дозволяє працювати із символами і смислами, нівелюючи початковий момент творіння і персону творця.

Тож цілком закономірно в даному контексті пропонується означити людину віртуальним креатором, сутнісною ознакою якої є здатність і потреба вибудовувати власні реальності, власні світи які позначаються як віртуальні [4, 97-98].

Людина — єдина істота, що еманує власну сутність назовні. Тому самоствердження, виливання себе у щось інше, зовнішнє щодо себе, як засіб віднайдення власної сутності, як еманация самоздійснення.

Сьогодні людське середовище постає сумішшю природних і віртуальних об’єктів, фізично існують люди, будинки, тобто фізичні об’єкти (природні та перетворені людиною з природних), а їхні смисли ніби побудовані людиною [4, 103]. Вибудовується і сама людина, вбираючи в себе характерні ознаки епохи, носієм яких є вона сама.

Сучасний світ — це світ людини телематичної,

здатної “зчитувати” екранні образи, засвоювати мову екрану, відкриваючи для себе нову галузь предметної уяви. Ця уява збагачує досвід, набутий за допомогою екранних форм, стає підставою для нової організації життєвого світу людини як “світу образів”, “світу дії”.

Ці “символічні форми” є своєрідними засобами, створеними людиною для себе, щоб з їхньою допомогою відокремитись від світу й одночасно з’єднатися з ним ще тісніше.

Ж. Бодріяр в “Прозорості зла” вивів саме таку людину, означивши її людиною телематичною, як тип, породжений екранною культурою такий, що розвиває здатність мислити і сканувати образи з екранної поверхні, яка перетворилась на вагому складову її життєвого світу. У “Символічному обміні” Бодріяр аналізує логіку симуляції життя такої людини, подаючи ще одну її конотацію — тотального споживача. Ця людина отримана в результаті чисто семіотичних операцій і не має ніякого відношення до реального суб’єкта, а “всього лише симулятивна модель іншого обличчя і обліку, фактично — це ніхто, фіктивний елемент, який є опорою дискурсу моделі... внутрішньо кодований ефект роздвоєння, привид, що виникає в дзеркалі знаків” [2, 210].

Перебуваючи в полоні суцільних симуляцій, живучи серед екранів і абстракцій людина втрачає зв’язок з конкретною реальністю.

Е. Фромм, демонструючи спосіб придбання речей, акцентує увагу на тому, що фактично ми “споживаємо” ярилки, виключаючи “наш” смак і наше тіло з акту споживання” [7], відчужуючи себе від створеного нами, перебуваючи в полоні нав’язаних образів, абстрактних уявлень.

Продовжуючи означений аналіз Ж. Бодріяр акцентує увагу на соціальній конструкції всіх людських потреб. Більше того, за Ж. Бодріяром, поза медіа простором ні твори, ні події [3] не існують в смислового аспекті, в них відсутня фінансова сутність. Тож безглуздо вживати термін “реальність” до сьогоднішнього соціуму. Натомість він пропонує термін “гіперреальність”, з її акцентуацією на переважання у сучасному житті копій з копій.

“Наративи реклами, коміксів, “мильних опер” служать відправними точками для суджень щодо власного життя, а мова рекламних сленгів і фрази з фільмів і популярних пісень заміщають індивідуальну мову” [4, 209].

Тобто, по мірі переміщення в гіперреальність потреб і бажань всі члени суспільства втрачають свою індивідуальність і потрапляють під владу символічного коду сигніфікації [4, 210].

Отже, людина телематична знаходиться в ідеальній залежності від епохи екранних мистецтв, а вони — від неї.

Кожна з цих сторін взаємодії певним чином впливає на формування образів і виражається в них. При цьому вони мають однакове спрямування, а не єдине буття. Живі емпіричні люди складають те суспільне й культурне ціле, завдяки якому продукується таке середовище, яке складає смисл сучасної епохи інформаційного суспільства. Продукують, але не детермінують, тобто те особливе, що відноситься до них, з них не виводиться.

Існуючи поряд, вони конструюють один одного: ландшафти екрану й людина телематична у міфах, образах, символах, з яких виростає мистецтво інформаційного суспільства. Синтез здійснюється шляхом активного обміну значеннями: чим далі розвивається сучасне мистецтво і чим більше ускладнюється екранний ландшафт, тим більше і різноманітніше оформлюється цей світ значень, у яких ми впізнаємо один одного. Людина телематична й ландшафти екрану є формами, у яких відбувається, здійснюється людське життя. Як би не урізноманітнювалися екранні форми й не змінювалась поверхня екрану, заселеного впізнаваними образами, усі вони матимуть єдину структуру, оскільки, врешті-решт, це усе та сама людина, яка зустрічається в тисячах масок і соціальних ролей. Цю ідентичність ми впізнаємо, вона не потребує доведень, замірів, перерахувань рис, ми просто включаємо її у свій внутрішній світ, наповнюючи його бажаним змістом. Для теоретика людина телематична є тим символом, прояснюючи зміст якого, можна відтворити культуру, яку представляє означений тип.

Досвід і мислення емпірика-дослідника й філософа-теоретика, визначаючи сутність людини, шукають не людину “саму по собі”, а ті детермінанти, які визначають цю сутність. У нашому випадку ця сутність занурена в культуру, мистецьким дзеркалом якої є екран. Розмежування чи ідентифікація Людини й Екрану складає кінцеву, а не вихідну точку духовного життя сучасної людини. Якщо це так, то проблеми звинувачень у бездуховності сучасної людини набувають іншого значення. Закріпленість життя в екранних мистецьких формах

постає опозицією відносно того, що кожна людина, в силу своєї природи, хоче зрозуміти себе, отже, конструює бажаний тип мистецькими засобами.

Зустріч глядача з екраном є ціннісним актом, подією людської самоідентифікації, яка розкриває сутність унікальності та плинності людського життя. Напрацьована феноменологією методологія безпосереднього досвіду є саме тією, що дозволяє вивчати буттєвий аспект функціонування свідомості в єдності людини телематичної й екрану. Евристичною є інтуїція Анрі Бергсона, яка апелює до безпосереднього вживання, розуміння та опису [1]. Зазначимо, що Анрі Бергсон є однією з найрепрезентативніших класичних постатей у царині філософської інтерпретації інтуїції, він став чи не найбільшим надбанням тієї традиції у філософії ХХ століття, яка вела боротьбу з раціоналізмом. Методологія інтуїтивізму побудована на можливості безпосереднього схоплення реальності у її неповторному індивідуальному змісті. Треба наголосити на тому, що сучасні визначення інтуїції у філософії та людинознавчих науках фіксують такий прояв людської сутності, для якої інтуїція є дійсним засобом, що приховало живе в кожній людині й дозволяє здійснювати пізнання світу безпосередньо, проникаючи до сутності явищ і сутності власного внутрішнього світу.

Аналіз процесу перегляду екранного дійства людиною телематичною відкриває можливість дослідити переведення пізнавальних результатів у статус знання. Особливо важливим є те, що буттєвий аспект функціонування свідомості розкривається не тільки як ідея буття (поєднання знання про одиничне й загальне), а як мистецький горизонт життєвого світу особи. Це робить екран своєрідною смислбуттєвою сферою реальності, що функціонує за принципом *cogito*.

Концепцію творчої еволюції А. Бергсона у поєднанні з поняттям тривалості можна розглядати як методологію сучасного процесу та буття. По трактована у парадигмі філософії життя концепція А. Бергсона дає підстави для прояснення смислу на основі безпосереднього знання людиною своїх буттєвих основ та на інтерпретацію смислу, об'єктивованого в такому феномені як екранні мистецтва, з яких людина телематична елімінує пізнання й формує новий стиль мислення, за допомогою якого прояснює смисл мистецьких феноменів. Через екранне дійство людина безпосеред-

ньо зливається з “життєвою реальністю” як видом буття (недаремно фіксують такий феномен, як “залежність” від комп’ютера, телевізора, тобто екрану, яка тотожна наркозалежності чи алкогольної залежності). Така свідомість виступає спонтанною самочинною силою, “живою свідомістю”, мінливою та плінною, вона констатує тяжіння до безумовного та абсолютного, але навчилася обходитися без поняттєвих конструкцій. Адже абсолютне, за А.Бергсоном, не може стати внутрішнім світом особи, витоком її особистості, тривалості самості, стосовно якої можлива лише позиція безпосереднього вживання, інтерпретації та опису. Для цього А. Бергсон пропонує метод абсолютного досвіду.

На думку А. Бергсона, вихідним початком життя є не пізнання, а дія як процесуальність, як життєва сила, яка, коли її підпорядкувати актам пізнання, втрачить життя в його неповторності та унікальності. Це дозволяє поглянути на взаємодію “людина — екран” як на певну подію, певний динамічний процес, досить складний тим, що не дає відповіді на питання: чи є цей процес буттям, абсолютним способом існування світу. Якщо це так, то у чому його сутність, зміст? Мабуть, у тому, що в реальному світі буття і ніщо не існують відокремлено одне від одного, а перебувають у нерозривному зв’язку й тим самим утворюють єдиний процес, котрий і можна розглядати як абсолютний спосіб існування конкретного предмета (Ж.-П. Сартр). Тимчасовість, за екзистенціалізмом, — це не позбавлена початку і кінця лінія, що нанизує необмежений потік феноменів-точок існування, виражає спрямованість і кінецьність людського буття. При цьому А. Бергсон визнає єдність визначеного буття й невизначеного ніщо в трансцендентному, абсолютному способі існування предмета, а ірраціональна філософія, як правило, це ототожнює з невизначеністю.

А. Бергсон ототожнює життя з переживанням, тому найбезперечнішим фактом, що утворює ви-

хідний пункт усякого філософування, він вважає наше власне існування, котре виявляється в безпосередній зміні відчуттів, емоцій, бажань як станів психіки, що їх постійно переживає людина. І саме цей потік переживань і є предметом філософії. Цей напрямок не включає істини для всіх, а підкреслює суто індивідуальний, неповторно-особистий, тимчасовий, конечний характер будь-якого буттєво-екзистенційного досвіду і його несумісність із загальнозначущими принципами.

Людина телематична, котра актуалізується, може бути дослідженою у парадигмі екзистенційно-феноменологічного постулату, коли акт актуалізації є актом вибору. Цей вибір перед дзеркалом екрану визначається природними психофізіологічними властивостями, соціально сформованими якостями, індивідуальним досвідом. Вибір визначає самореалізацію й напрямок самозміни особи, стає підставою формування світогляду, поведінкових стереотипів, змінює й трансформує цінності, знання, норми, за допомогою яких відбувається актуалізація особи, дослідження й аналіз природи механізму вчинку-вибору дає підстави стверджувати, що цей феномен має доприквативний характер, визначає індивідуальні прояви особи в повсякденності життєвого світу.

Поєднання образів з дійсністю, екранного зображення з життям стає повсякденним досвідом. Справжність відтворення — не стільки факт реальний, скільки факт усвідомлюваний, визначений психофізіологічною установкою — реальністю. Образи екрану для глядача — це знаки, символи, які роблять більш доступними абстрактні поняття для сприйняття їх розумом і збереження в пам’яті. Ці образи створюють нову реальність, яка є особливим феноменом буття людини ХХІ століття, характерною ознакою якої виступає здатність конструювати віртуальні реальності “від образу в собі” до “образу для себе”.

Література:

1. Бергсон А. Материя и память / Собрание сочинений в 4 т. — М.: 1992 — Т. 1 с. 160–301.
2. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. — М.: Добросвет, 2000. — 387 с.
3. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры [Ж. Бодрийяр. пер. с франц. послесловие и прим. Е. А. Соморский]. — М.: Республика; Культурная революция, 2006. — 269 с.
4. Корабльова В. М. Соціальні смисли ідеології: Монографія / В. М. Корабльова. — К.: ВАДЕКС, 2014. — 350 с.
5. Корабльова В. М. Соціальні смисли ідеології. Монографія / В. М. Корабльова. — К.: ВАДЕКС, 2014. — 350 с.
6. Ортега-Х-и-Гассет. Идеи и верования / Х. Ортега и Гассет. // Избранные труды; [Сост. предисл. и общ. ред. А.М.Руткевич] — М.: Изд-во “Весь мир”, 1997 — 704 с.
7. Руднев В. Прочь от реальности. Исследования по философии текста.// В. Руднев. — М.: Агроф, 2000. — 425 с.
8. Фромм Э. Здоровое общество [Эрих Фромм, пер. с англ. Т.В. Банкетовой]. — М.,: Хранитель, 2006. — 544 с.