

Чаплінський Р. О.,
аспірант кафедри філософії
та політології,
Житомирський державний університет
імені Івана Франка

ЛЮДИНА У ДИНАМІЦІ ВІРТУАЛЬНО-КОМУНІКАЦІЙНОГО ПРОСТОРУ

Перебування людини в глобальному віртуально-комунікаційному просторі означає, що вона є активним суб'єктом комунікації за допомогою різноманітних інформаційних технологій. У такий простір інтегровані різноманітні онлайн-середовища – від соціальних мереж та форумів до віртуальних світів та спеціалізованих платформ. У ньому людина переживає значущі зміни в способі взаємодії з іншими, сприйнятті навколишнього світу, у розвитку власного індивідуального та колективного існування, розширює знання та горизонти, здійснює культурний обмін, що сприяє формуванню толерантного ставлення до різних світоглядних переконань. Водночас вона залишається активним учасником громадського життя, адже на різних інтернет платформах може не тільки висловлювати власні думки, а й реалізувати волевиявлення (наприклад, підписувати петиції). Існування у віртуально-комунікаційному просторі стало звичною практикою повсякдення людини.

Слушною є думка С. Куцепал, яка стверджує, що «сучасну людину <...> можна назвати homo virtualis, оскільки безпосередньою життєвою реальністю для неї виступає інформаційна система, складниками якої є різноманітні знаки. Інформаційний світ, що оточує людину, репрезентується терміном «інфосфера», підґрунтя якого становить тлумачення інформації як об'єктивної сутності, котра поєднує у собі матеріальне (фізичне) та ідеальне, або структуру та функцію, у тісному взаємозв'язку, а фізична реальність визначається як реальність інформаційна. Відбуваються якісні зміни соціального світу, виникають наднаціональні системи соціальної взаємодії нового рівня складності, що включають у якості елементів не лише людину, а ще й системи машинного інтелекту» [1, с. 200].

Людина у віртуально-комунікаційному просторі переживає складну динаміку, в якій поєднуються можливості та виклики. Позитивні практики, на нашу думку, можуть бути проілюстровані наступним: віртуально-кому-

нікаційний простір надає можливість взаємодіяти з іншими людьми незалежно від їх фізичного місця перебування (наприклад, меседжі соціальних мереж); можливість вибору та модифікації власної ідентичності (наприклад, геймер від нуба до прогеймера); VR-реальність та іммерсивні технології дозволяють переживати віртуальні світи і сприймати інформацію за допомогою різних органів чуття, що у свою чергу створює нові можливості для дозвілля, пізнання чи іншої діяльності (наприклад, мережева література чи самоосвіта на платформі Prometheus) тощо. Серед переліку негативних практик акцентуймо увагу на таких: віртуальний світ сприяє поширенню неправдивої інформації, що призводить до маніпуляції громадською думкою та негативно впливає на демократичні процеси (наприклад, фейк-новини); цифрова (інтернет) залежність і залежність від соціальних мереж (наприклад, лайкозалежність); прояви цифрового насилля (наприклад, кібербулінг чи крадіжка особистості) та інші.

Людина у динаміці віртуально-комунікаційного простору повинна бути готовою адаптуватися до постійних змін, розвивати нові навички та стратегії для успішної навігації в цьому просторі. Зокрема О. Прудникова наголошує на тому, що в сучасному суспільстві «формується у певному значенні «нова людина», тобто змінюється образ мислення людини, її погляди на світ і трансформується її культура» [2, с. 48]. На її думку, «в епоху інформатизації суспільства інформаційна культура є прагненням до усвідомлення іншого способу життя на основі застосування інформації, формування нової (інформаційної) картини світу, а також знаходження свого місця в цьому світі, що швидко змінюється» [2, с. 48]. З огляду на це, важливо розвивати цифрову грамотність, бути критичним до інформації та вміти зберігати баланс між онлайн і офлайн життям. Попри те, що людина в глобальному віртуально-комунікаційному просторі отримує безпрецедентну можливість мати зв'язок зі світом і впливати на нього, вона також повинна усвідомлювати власну роль і відповідальність за використання цих технологій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Куцепал С. В. Homo virtualis як продукт культури інформаційного суспільства. *Гілея: збірник наукових праць*. 2009. Вип. 25. С. 195–201.
2. Прудникова О. В. Інформаційна культура інформаційного суспільства: філософський вимір. *Вісник Національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого»*. Серія: Філософія. 2016. №4(31). С. 44–53.