

Євгеній Бордюк

НОМО VIRTUALIS ЯК КУЛЬТУРНИЙ СУБ'ЄКТ

У статті досліджується природа та характер культурної ідентичності в умовах цифрової епохи. Аналізується феномен homo virtualis – тип людини, що існує в умовах багатоманітності цифрового середовища та постійного процесу переформатування та конструювання власного “Я”. Автор висвітлює погляди дослідників віртуального, як простору культурної конфігурації, що формує відкриту та динамічну культурну ідентичність.

Ключові слова: homo virtualis, цифрова ідентичність, кіберкультура, віртуальний світ, культурний суб'єкт.

Yevgenii Bordiuk

НОМО VIRTUALIS AS A CULTURAL SUBJECT

The article explores the nature and characteristics of cultural identity in the digital age. The author analyzes phenomenon of homo virtualis – a type of individual who exists in the conditions of the diversity of the digital environment and the constant process of reformatting and constructing own “self”. The author highlights the views of researchers of the virtual as a space of cultural configuration that forms an open and dynamic cultural identity.

Keywords: homo virtualis, digital identity, cyberculture, virtual world, cultural subject.

Інформаційна епоха радикально трансформувала способи виробництва, соціальної взаємодії та самоконституювання людини, відкрила новий онтологічний вимір. Перехід до цифрової реальності тісно пов'язаний із розвитком інформаційно-комунікаційних технологій, використання яких нерозривно вплетене у повсякденне життя, соціальну взаємодію, переконфігурацію

творчої та професійної діяльності. Людина як творець і споживач технології водночас, отримала нові інструменти реалізації себе та здійснення впливу на формування життя інших, відкрила нові форми соціальної участі. Попри те, що цифрове середовище спрощує складні дії, забезпечує легку та доступну комунікацію, воно, водночас породжує нові виклики та актуалізує традиційні питання у незвичному контексті, серед яких особливо гостро постає проблема ідентичності, зокрема культурної ідентичності, як одна з центральних тем сучасних соціофілософських досліджень.

Повсюдні зміни не обмежуються лише технологічною площиною, вони зачіпають саму суть людського існування, змінюючи способи мислення, сприйняття світу та себе в ньому. У цьому контексті стає очевидним, що еволюція засобів комунікації не може не позначитися на людській суб'єктивності. На важливість з'язку комунікаційної техніки та людського характеру звертає увагу соціолог та футуролог Елвін Тоффлер, вказуючи, що «неможливо змінити всі наші засоби комунікації і чекати, що ми залишимося незмінними як люди. Революція в засобах комунікації неминуче означатиме й революцію в душі» [1, с. 344]. У своїй *Третій хвилі* Тоффлер, визначає демасифікацію відмінною особливістю змін у всіх сферах людської цивілізації, зумовлених розвитком комунікаційних технологій. Характерним для демасифікації є різноманітність, індивідуальність для кожного та у всьому – індивідуальна інформація, умови праці та персональні компетентності, дозвілля і товари тощо. Цей процес веде до зникнення уніфікованих моделей поведінки, споживання та мислення, які були характерними для епохи масових медіа. Замість цього з'являється нова культурна парадигма, в якій індивід стає не лише пасивним реципієнтом, а й активним творцем ідентичностей, контенту та смислів. Такий перехід тісно пов'язаний з формуванням нового типу суб'єкта – *homo virtualis*, чия ідентичність формується в умовах цифрової багатоманітності, через постійну рефлексію, селекцію та перформативне самовираження в медіасередовищі.

Використовуючи пристрої цифрової комунікації, людина переходить з реального світу у віртуальний, відкриває нові

аспекти себе та переносить у нього свої уподобання та страхи, іманентні характеристики та якості, до яких прагне. Все частіше занурення у віртуальне створює розрив між реальністю та світом, позбавленим тілесності та тих сенсів, якими наділені речі та зв'язки. Зокрема, Славој Жижек, розмірковує над тим, що «Віртуальна Реальність просто узагальнює процедуру пропозиції продукту, позбавленого його сутності: вона надає саму реальність, позбавлену його сутності, твердого, стійкого ядра Реального, та продовжує думку, що «Віртуальна Реальність сприймається як реальність, не будучи такою» [2, с. 11]. Таким чином, можна стверджувати, що віртуальне середовище не лише імітує реальність, а й поступово змінює сприйняття самої реальності, розмиваючи межі між матеріальним та уявним, між тілесним та символічним. Людина переходить від сприйняття віртуального через реальне, та починає сприймати реальний світ крізь призму цифрового досвіду, що трансформує засади її досвіду буття та культурної ідентичності.

Умови віртуального світу створюють багатовимірний простір для гри з ідентичностями. Цифрові комунікативні технології дозволяють людині не лише презентувати себе у вибраній спосіб, а й змінювати, модифікувати, випробовувати різні варіанти самості, наділяючи власне цифрове «Я» певним набором атрибутів. Як зауважує Шеррі Теркл, «інтернет став лабораторією з експериментів конструювання та реконструювання самості» [3, с. 180]. В умовах віртуальної взаємодії індивід більше не обмежений соціальними ролями чи тілесною присутністю – навпаки, він отримує простір для багаторазового переформулювання власного «Я». Теркл підкреслює, що «у віртуальній реальності, ми само-формуємо та само-творимо» [3, с. 180]. Така конфігуративна гнучкість ідентичності забезпечує множинність самопрезентації та змінює сутність культурного суб'єкта – він стає мобільним, фрагментованим, і водночас – необмеженим у постійному перевизначенні себе, залежно від характеру взаємодії та власної ролі у віртуальному середовищі.

Людська діяльність у віртуальному просторі не обмежується тільки створенням та «налаштуванням» свого «Я», віртуальний суб'єкт активно долучається до створення нових символічних

систем, естетичних норм та спільнот. За умов демасифікації та можливості фрагментованого самовираження, важливу роль відіграють спільноти за інтересами, у яких віртуальний суб'єкт вільний від географічних чи культурних обмежень, та здатен на власний розсуд ставати частиною спільного життя через репрезентацію себе як віртуальної сукупності характеристик властивих спільноті. Такі спільноти формуються навколо тем, символів, практик, що мають значення для їх учасників, та стають осередками нових форм культурної самоідентифікації. Діяльність віртуальних спільнот виходить за межі обміну інформацією, вони є середовищем творення культурної реальності з власною мовою, естетикою, нормами та ритуалами, де людина виступає одночасно носієм культури, та активним учасником її формування та модифікації.

Сучасні дослідження культурної діяльності людини, яка відбувається у віртуальному просторі, за допомогою і завдяки цифровим технологіям часто називається культура інформаційного суспільства або кіберкультура, та загалом розкривається як сфера діяльності, пов'язана осмисленням та сприйняттям інформації як самостійного продукту, навколо якого формується нова реальність, конструювання індивідуального, в тому числі ідентичності, та децентралізована соціальна взаємодія.

Поняття кіберкультури, знайшло своє пояснення у концепції французького філософа П'єра Леві, який, характеризуючи сучасну культуру, стверджує про появу нового універсального, відмінного від культурних форм, що передували йому, оскільки він побудований з невизначеності певного глобального значення та відриву від тотальності. Відношення універсальності та тотальності, Леві розкриває через історичну еволюцію комунікації від усної до писемної та, у сучасних умовах – цифрової. В усній формі знання існує в межах конкретного контексту, пов'язане з безпосередньою комунікативною ситуацією та адресоване конкретному співрозмовникові. Поява письма означає розрив із цим контекстом: інформація фіксується, зберігається та передається незалежно від ситуації її виникнення, відкриваючись для невизначеного кола адресатів. Саме з цим моментом, коли знання набуває відчуженого характеру, пов'язується становлення

традиційного універсального як тотального – такого, що претендує на незалежність від часу, місця та суб'єкта сприйняття. Розрив універсального та тотального відбувається у кіберпросторі, який «розчиняє прагматику комунікації» [4, с. 98], контекст знову стає спільним завдяки мережевому зв'язку у реальному часі, де «фактично всі повідомлення занурюються у комунікаційну ванну сповнену життям» [4, с. 99]. Леві доходить висновку, що «універсальне більше не артикулюється навколо семантичної закритості, спричиненої деконтекстуалізацією; воно не тоталізується через значення, а об'єднує через контакт і спільну взаємодію, утворюючи нову форму спільного, засновану не на єдності смислів, а на динаміці мережевого буття» [4, с. 99].

Прикладом спільної взаємодії виступає процес використання гіпертексту, який, завдяки власній структурі з'єднаних вузлів, дозволяє утворювати мережу пов'язаних джерел інформації, виділяти одні джерела перед іншими та створювати навігаційний шлях користувача по інформаційному просторі. У той же час, «кожен читач є потенційним автором» [4, с. 39], адже, обираючи шляхи прочитання та створюючи нові змістові зв'язки, він одночасно бере участь у формуванні самого гіпертексту, «тимчасово завершуючи нескінченний текст» [4, с. 39]. Таким чином, «творення більше не обмежується моментом задуму чи реалізації» [4, с. 116], а творчість стає процесом колективного конституювання незавершеного відкритого за своєю природою твору. Людина, за таких умов участі у постійному творенні, здатна реалізовувати саме ті риси, що визначають сучасну фрагментовану плинну ідентичність – відкритість до множинності, здатність змінювати та приймати нові ролі, адаптуватися до нових уривчастих контекстів і діяти в умовах нестабільності. Віртуальний суб'єкт вже не прагне до цілісної тотожності, натомість його ідентичність формується як динамічна конфігурація смислів, що перебувають у постійному русі, мережевій взаємодії та переформулюванні у межах спільної цифрової творчості. У цьому контексті віртуальні спільноти постають як відкриті утворення, що природно формуються навколо певного цифрового продукту, проєкту або культурного артефакту. Спільна участь у його модифікації, коментуванні, доповненні створює

нові форми соціальності – тимчасові, гнучкі об'єднання, засновані на поєднанні індивідуального досвіду, колективної взаємодії та співтворчості.

Таким чином, цифрові технології сформували новий простір існування людини, забезпечили можливість гнучко та регулярно переосмислювати власну ідентичність через взаємодію з іншими у багатовимірних віртуальних спільнотах та брати участь у спільному творенні нових форм культури та соціальності. В умовах інформаційної епохи ідентичність перестає бути сталою єдиною сутністю та постає як динамічний процес самоконфігурації.

Використані джерела:

1. Тоффлер Е. Третя Хвиля. Київ : Вид. дім «Всесвіт», 2000. 480 с.
2. Žižek S. Welcome to the desert of the real: five essays on September 11 and related dates. London : Verso, 2002. 154 p. URL: <https://books.google.com.ec/books?id=N4ZOT1BZieoC&printsec=frontcover#v=onepage&mq&f=false> (date of access: 16.05.2025).
3. Turkle S. Life on the screen: identity in the age of the Internet. New York : Simon and Schuster, 1995. 352 p. URL: https://books.google.com.ua/books?id=auXlqr6b2ZUC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false (date of access: 14.05.2025).
4. Lévy P. Cyberculture. Minneapolis : Univ. of Minnesota Press, 2001. 259 p. URL: https://books.google.com.ua/books?id=iDdl_FwGZE8C&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false (date of access: 16.05.2025).