

**Дар'я Лись,**  
доктор філософії,  
старший викладач кафедри культурології та філософії культури  
(Національний університет «Одеська політехніка»),

**Владислав Бобровський,**  
магістрант  
(Національний університет «Одеська політехніка»)

## **ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ТА ФУНКЦІОНУВАННЯ ПІАР-ТЕХНОЛОГІЙ У МАС-МЕДІЙНОМУ ПРОСТОРИ**

Розвиток інтернету в світі призвів до того, що сьогодні він проникає в усі сфери життя людини, беручи участь у трансформації традиційних соціальних відносин, повсякденному житті, способах донесення інформації тощо. Сьогодні спостерігається тенденція до переміщення медіа в сферу інтернету. Вже відомі ЗМІ поступово стають на бік мережі, яка має переваги перед традиційними. Крім того, онлайн-ЗМІ рідше піддаються цензурі, що робить можливим публікацію інформації, яка не підходить для мовлення на телебаченні, радіо або газетах в онлайн-ЗМІ. Більшість людей, які використовують один комп'ютер, використовують лише частину його функцій, і це пристрій, який віддаляє одну людину від іншої. Кажуть, що майбутнє належить не одному комп'ютеру, а глобальній цифровій системі, саме тому інтернет є новий пароль, який говорить: «Мережа є комп'ютером».

Розвиток інформаційно-комунікаційного простору є важливою умовою оптимізації процесу соціалізації особистості, яка змінює місце людини в сучасному світі, впливає на її моральну, духовну та етичну цілісність, змінює сприйняття світу та розуміння світу. Ця зміна стандартів поведінки, цінностей та ідеалів розкриває проблему ідентичності в новому світі. Нові форми «переделектронна» та «електронна» ідентичності з'являються під впливом процесів глобалізації та комп'ютеризації суспільства. Під впливом нових комунікаційних можливостей людина, що входить у віртуальне середовище, набуває ще одну «електронну» ідентичність, яка виступає структурою, яка не містить національних і культурних відмінностей. Елементи та компоненти цього посвідчення залежать від умов інформаційного середовища, яке генерує «змішану» ідентичність, яка не має меж і стає «плинною», примхливою та залежною від умов зв'язку.

Ще однією важливою проблемою, яка виникає в процесі поширення комунікації в інтернеті, є проблема розмивання меж реального світу. Віртуальна реальність в інтернет-просторі характеризується в основному наступними параметрами: просторово-часові характеристики; інтерактивність; гри з ідентичністю, включаючи анонімність [3]. Розуміючи гру як культурне явище і як фундаментальне явище людського існування, можна сказати, що саме в її межах людина має право будувати соціокультурну реальність. У цьому аспекті явище гри трактується в контексті реальності індивідуального людського існування. Гра виступає тут як одна з форм існування свободи людини, і таким чином досягає особливої цінності в людській культурі. Саме відкриття гри в світі потенціалу дає людині можливість вийти за рамки існуючого саморегулювання, придбати ще одне нове «Я». Ігровий простір, встановлений правилами гри, кардинально відрізняється від реального і повсякденного життя. У сучасному суспільстві простір ігрової культури

передбачає розвиток можливостей самоствердження для людей, розкриваючи свої вміння та межі своєї індивідуальності порівняно з іншими учасниками гри та самими собою в інших сферах діяльності. Але, з іншого боку, різноманітність ігрових технологій використовується для маніпулювання людською свідомістю [3]. Рефлексивні роздуми про віртуалізацію самого комунікаційного середовища, через такі медіа, як кіно, телебачення та інтернет, призвели до створення нової форми спілкування. Постіндустріальне суспільство, з іншого боку, зосереджується на гнучких технологіях та індивідуалізації потреб. Структуру суспільних відносин, що характеризує сучасну культуру, більше не можна охарактеризувати з точки зору масового суспільства.

Особливістю існування сучасних глобалізованих спільнот є, як каже З. Бауман, процес «деколонізації публічної сфери» [1]. Подібна ситуація «сучасності» фактично свідчить про віртуалізацію суспільних відносин, яка на рівні комунікаційних практик характеризується гнучкістю, фрагментацією, короткостроковою комунікацією [1], поєднання яких характеризувало становище індустріального суспільства. Соціальна віртуалізація також визначається тим, що сьогодні основним джерелом прибутку є не стільки матеріальні ресурси, скільки ідеї, тобто ресурси віртуальні. Регулювання соціальної справедливості, нещодавно пов'язане з робітничим рухом, зараз неможливе, оскільки боротьба за роботу відбувається не в реальному світі, а у віртуальній сфері. Криза довіри, про що свідчать більшість таких дослідників, як Ф. Фукуяма, З. Бауман, М. Кастельс, також пов'язана з розривом комунікативної дії в сфері публічності, яка перетнула межу між реальністю та віртуальністю, орієнтуючись на останню.

Результатом віртуалізації зв'язку є «девальвація місця» у кіберпросторі або просторі віртуальності. При цьому саме суспільство сегментоване за просторовими і тимчасовими параметрами розуміння власного саморегулювання. Як зауважує З. Бауман: «Час і простір розподіляються по-різному серед тих, хто на різних рівнях глобальної владної піраміди. Ті, хто може собі це дозволити, живуть тільки у часі. Ті, хто не може живуть у просторі» [1]. Це означає, що сучасна еліта характеризується високим ступенем мобільності і не пов'язана з конкретною позицією, тому проблеми, пов'язані з просторовим зв'язком вже не мають для неї вирішального значення і вважаються другорядними аспектами реалізації тих чи інших віртуальних проєктів.

Завдяки мультимедійним формам – спілкування в інтернеті є абсолютно опосередковане, але інтерактивне, тому що відбувається в режимі реального часу, але в іншому просторі. Така відмова від простору і трансформація його у віртуальний простір в процесі комунікації призводить до значних наслідків: віртуалізація комунікації, яка зазвичай має анонімний погляд; віртуалізація контенту комунікації, який має форму інтертекстового подання; віртуалізація каналів комунікації, які вже не є речовинами, а є просто інформативними. Таким чином, пост-раціональне комунікаційне середовище є гіперреальністю, яка є згідно з термінологією Ж. Бодрійяра симулякром деяких ознак реальності.

Обмеженість віртуальних повідомлень, постійне посилення на власні меседжі та образи призводить до своєрідного нарцисизму людини в постмодерністській культурі. Людина перестає турбуватися про спільні проблеми, не бере участі в житті оточуючих, але цілком зосереджена на власному проєкті самореалізації, де застосовується комунікація [4]. Споживання в сучасній віртуалізованій культурі свідчить про характер заміни бажань знаками, коли, наприклад, гроші замінюються кредитом (симулякром власності), тобто споживання передуює виробничому процесу.

Віртуалізація потреб здійснюється за активної підтримки PR та реклами, яка, посиляючись на індивідуальні почуття споживача, встановлює модель уніфікованих переваг, які часто видаються для «моди». Тобто сприймання штучної реальності як єдиної

необхідності справжньої реальності. Та чи інша подія, що представлена у мас-медійному просторі, виявляється однобокою, тому емоційна напруга її сприйняття подвоюється. Цей ефект мас-медійного простору навмисно використовується пропагандою, щоб «привчити» громадськість до певних точок зору, які потім видаються за картину об'єктивної реальності [3]. Заміщення, створення смислів, завдяки «розігрування» подій призводить до штучності подій, штучності комунікативної структури. Таким чином, подібне створення смислів є ні чим іншим, як маніпуляцією та фальсифікацією спілкування. Як наслідок, віртуальність має пріоритет над реальністю і тим самим заперечує реальність, створюючи нову віртуальну реальність. Віртуалізація соціальних сфер передбачає використання інформаційних технологій у щоденній практиці, що призвело до своєрідного «кіберпротезування» соціальних інституцій, які, залишаючись при цьому повністю реальними, в своїй роботі повністю підпорядковані логіці віртуального середовища [2]. Віртуальність заповнює і вільний час людини, яка займає місце перед екраном телевізора або монітором комп'ютера і так проводить свій вільний час.

Отже, можна констатувати як наслідок формування людської самотності в культурному просторі багатьох мас-медіа, коли між прямим міжособистісним спілкуванням і комунікацією через мас-медійний простір, до якого належить не тільки інтернет-зв'язок, але й пряме дистанційне спілкування, людина робить вибір не на користь реального спілкування. У такий спосіб можна встановити загальну віртуалізацію всіх сфер соціального буття, яка відбувається як безпосередньо під впливом інформаційних технологій, так й опосередковано через трансформацію соціальних інститутів та всієї культури суспільства Постмодерну.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бауман З. Глобалізація. Наслідки для людини і суспільства / переклад з англійської Ігора Андрущенка Київ : Вид. дім «Києво-Могилянська академія», 2008. 109 с.
2. Лись Д. А. На просторах кіберпростору: the medium is the message як візуальний канал комунікації / Інформаційна освіта та професійно-комунікативні технології XXI століття: матеріали XV Міжнародної науково-практичної конференції (м. Одеса, 14–16 вересня 2022 року) / за заг. ред. В. Г. Спрінсяна ; ред. кол.: Г. О. Оборський, В. Г. Спрінсян, В. М. Шейко [та ін.] ; відп. за вип. О. О. Татакі. Одеса, 2022. С. 120-124.
3. Ручка А. Медіа і глобальна культура : контекст сучасності. *Медіа. Демократія. Культура*; за ред. Н. Костенко, А. Ручки. Київ : Інститут соціології НАН України, 2008. С.133–152.
4. Шкіль Л. Феномен відчуження людини в епоху інформаційного суспільства. *Актуальні проблеми сучасної філософії та науки у глобалізованому світі*: зб. наукових праць за заг. ред. проф. П. Сауха. Житомирський Видавничий центр ЖДУ імені Івана Франка, 2013. С. 69-70.