

## ТРАНСФОРМАЦІЯ РЕАЛЬНОСТІ: МЕДІАЛЬНИЙ ПОВОРОТ

**МИКОЛА ЖУРБА,**

*кандидат філософських наук, доцент, завідувач кафедри філософських та гуманітарних дисциплін Інституту хімічних технологій Східноукраїнського національного університету ім. В. Даля, м. Рубіжне*

**У статті показані властивості медіа не тільки як повідомлення, але і як нової реальності. Розглянуто форми природнього інтерфейсу: immersion, installation. Проаналізовано передумови та наслідки тотального "занурення" воцивілізованої людини в нову віртуальну реальність.**

**Ключові слова:** культура, медіальний поворот, воцивілізована людина, медіареальність, ефект занурення, інсталяція, віртуальна реальність.

**Постановка і стан вивчення проблеми.** У кінці ХХ століття, насамперед, завдяки впливу філософії абсолютного ідеалізму (хоча не стільки завдяки, скільки всупереч цьому напрямку, що зазнав гострої критики з боку представників аналітичної філософії), утрачає актуальність класичне питання пріоритетності свідомості чи матерії. Це питання елімінується "з порядку денного". Розподіл філософів на матеріалістів, ідеалістів та агностиків утрачає всяку доцільність. Проте актуально стає нова дилема, яка експліцитно протиставляється попередній: мова чи реальність?

Нова дилема викристалізується з іншого ракурсу, де оминається питання банальної первинності, а вся увага акцентується на тому, що в прагматичному сенсі є більш фундаментальним, а саме: від чого слід відштовхуватися - від мови чи реальності? Особливість цієї дилеми вирішилась перевагою мови (що виступає граничною онтологічною підставою мислення), яка прийшла як альтернатива картезіанського *cogito*, здійснивши *linguistic turn* (лінгвістичний поворот) у філософії: від суб'єкта, що пізнає, до вивчення логіки мови як об'єкта епістемології (Л. Вітгенштейна, М. Гайдеггера, Е. Гуссерля тощо) - "Це не ми говоримо мовою, а мова говорить нами" (М. Гайдеггер); "Мова, - говорив Р. Барт, - це поганим слуга, але гарний хазяїн".

В. Руднев [1, с. 53-55] зазначає, що відповідно до гіпотези лінгвістичної відносності (розроблена Е. Сепіром та Бенжаменом Лі Уорфом) не реальність визначає мову, а, навпаки, мова всякий раз членує реальність по-новому. Тобто, щоб орієнтуватися в реальності, треба знати мову. Ураховуючи вищевикладене, не можемо не погодитися з тим, що реальність є частиною мови. Таким чином, приходимо до того, що аналіз мови надасть необхідні знання про саму реальність. Але як бути з віртуальною реальністю? В. Руднев надає цілком зрозуміле пояснення, чому саме штучна реальність була названа віртуальною: вона ближче до мови, ніж до реальності, тому автор робить цілком логічний висновок, що вона більш "реальна", ніж сама реальність.

Інший бік проблеми віртуальної реальності В. Руднев розвиває в контексті аргументації Л. Вітгенштейна, яку він здійснив у своїй праці "Логіко-філософський трактат": будь-яка реальність є віртуальною. Це пояснюється тим, що світ, наприклад, щасливої людини, яка бачить його крізь "рожеві окуляри", суттєво відрізняється від світу людини нещасної, яка дивиться на все крізь "сірі окуляри". Автор наголошує, що "рожеві та сірі окуляри", крізь які людина сприймає навколишній світ, і є віртуальною реальністю.

Звісно, час не стоїть на місці, і, як відомо, лінгвістичний поворот був не єдиним у минулому столітті, - на зміну йому прийшли: іконічний (поворот до образу), перформативний, антропологічний. Усі повороти, які відбулися у ХХ-ХХІ столітті, на думку В. Савчука, обумовили здійснення фундаментального - *Medial Turn* [2, с. 29], який базується на тому, що будь-яке сприйняття людини (мови, риторики, простору тощо) має властивості медіальності.

У сучасній науковій літературі проблема медіа та медіареальності є актуальною та перспективною, такою, що привернула увагу таких учених, як І. Василенко, Д. Григорова, Д. Кампер, М. Корецька, Т. Кудряшова, М. Мерло-Понті, Д. Мерш, С. Мюнker, О. Назімко, К. Наумова, Л. Нургалєєва, В. Савчук, І. Челишева, А. Шалаєва та ін.

**Мета роботи** - проаналізувати та розкрити конструктивний та деструктивний потенціал медіального повороту у філософії.

**Виклад основного матеріалу.** Стефан Мюнker [3], говорячи про сучасний медіальний поворот, зазначає, що його радикальність порівнюється з резонансом щодо лінгвістичного повороту, який надав мовний вектор науковим дослідженням у ХХ столітті.

Медіальний поворот констатує прерогативу образу при формуванні актуальної реальності, що впливає на життя людини: "Ми не інтерпретуємо те, що бачимо, ми бачимо те, що уявляємо. Реальність виступає лише як архів чи склад, звідкіля відбираємо чи замовляємо необхідне для виробництва образів" [4]. Тобто виходить, що всю отриману інформацію людина інтерпретує у вигляді образів, із яких

потім, як із пазлів, буде власну картину світу та ідентифікує себе у ньому.

У ширшому розумінні медіальний поворот обумовив трансформацію реальності в медіарельність, що створює образ світу, який неможливо відрізнити від реальності, а отже, цілком зрозуміло, що вона і є творцем реальності: "Медіа - універсальна форма опосередкування. На перший погляд вони нейтральні, насправді ж завжди зумовлюють наше ставлення до сприйманого, тобто до виділеної, обробленої, переданої та явленої нам реальності, а в кінцевому рахунку медіа визначають саму реальність. Засоби комунікації - поза нами, а медіа - всередині нас" [5]. Така інтерпретація є науково перспективною, проте висвітлює іншу проблему, а саме: проблема не в тому, що людина не може відрізнити, де справжня реальність, а де штучно створена (поки ще їй це вдається), справа полягає в іншому - сьогодні, як ніколи раніше, виникають сумніви відносно існуючої об'єктивної реальності (чи справді вона є константною?). І такі роздуми виникли не на порожньому місці. Ще в другій половині ХХ століття в художній фантастичній літературі були майстерно висвітлені можливі варіації віртуалізації реального буття людини (згадаємо "Сіра речовина" Вільяма Х'ертсберга, "Сире м'ясо" Річарда Гейса, "Убік" Філіпа К. Діка тощо).

Безперечно, віртуалізація була обумовлена відповідним розвитком техніки, яка дійшла того рівня, що стала спроможною замінити реальність досконалою ілюзією. С. Лем [6-8] таку техніку називав фонтаматикою, тобто такою, яка має зворотній зв'язок із мозком людини (тут утворений стійкий зв'язок, звісно, не дає можливості вийти за межі створеної віртуальної реальності). С. Лем наголошує, що це не наче маска, надіта на людину, яка не дозволяє їй сприймати істинну, об'єктивну реальність. Через це втрачається впевненість, що людина знаходиться дійсно в реальному просторі, а не перебуває в його віртуальному прототипі. Ця ідея була втілена наприкінці ХХ століття в сучасному кінематографі (фільми "Матриця", "Трон", "Аватар" тощо). Можливо, така інтерпретація занадто нафантазована, проте інша реальність уже існує, і на це не можна не зважати...

Реальность - это то, где я живу;  
реальность - это личная окрестность;  
реальность - это всё, что наяву;  
но есть ещё совсем иная местность

(Ігор Губерман).

Сьогодні існують різні інтерпретації медіареальності: одні розглядають її через призму біокомунікацій, що існували до появи людини (у такому випадку поза медіа не може бути ніякої реальності), інші вважають, що це нова реальність, яка створена внаслідок появи сучасних засобів комунікації, інформатизації та комп'ютеризації суспільства, що значно прискорили передачу інформації. Як наслідок, світ став значно щільнішим, що й спричинило стиснення реальності та обумовило, власне, появу медіареальності.

На нашу думку, обидва напрямки інтерпретацій медіареальності мають подальшу наукову перспективу й обов'язково доповняться новими дослідженнями. Проте в нашому дослідженні особливу увагу хотілося б зосередити саме на другому варіанті й більш детально зупинитися на сучасних медіакому-

нікаціях, а точніше, на механізмах та особливостях їх впливу на сучасну людину.

П. Браславський наголошує на тому, що передумовою створення віртуальної реальності було усунення утвореного "проміжку" між людиною та комп'ютером (технікою), де одна з недругорядних ролей відводиться створенню природного інтерфейсу. І сьогодні це доволі непогано реалізується: цей "проміжок" вдало й досить легко та комфортно долає сучасна людина.

Хотілося б зупинитися на деяких аспектах цього до кінця не дослідженого феномена, а саме: розглянути такі його аспекти, як ефект занурення (immersion), інсталяцію (installation) і, як кінцевий результат, інкультурацію (inculturation) людини.

**1. Immersion.** Розроблені нові технології надають можливість у штучно створеному віртуальному просторі стимулювати механізм занурення (ефект занурення).

Що тут викликає зацікавленість? М. Носов зазначав, що будь-яка творчість - це і є перехід у світ віртуальної реальності. Але творчість вимагає певних зусиль від людини. Ці зусилля обтяжуються важкою працею, внутрішніми переживаннями тощо.

Проте сучасна воцивілізована людина (В. Ісаєв) схильна прискорювати та спрощувати всі процеси (особливо важкі та копіткі), які вимагають певних зусиль, напруги, компетентності, творчості, часу. Воцивілізована людина не бажає чекати, - усе потрібно "тут і зараз". Тобто цей "перехід" сучасна людина постійно мусить прискорювати та спрощувати, бажано, довести його до автоматизму. Таким чином, висвітлені орієнтири воцивілізованої людини в цьому процесі містять безліч прихованих підводних течій. Розглянемо:

- по-перше, повна переорієнтація та тотальна концентрація на кінцевому результаті позбавляє всякого інтересу до процесу, а значить, до засобів досягнення мети. Тобто тут праця (яка є освяченою) як така ніби взагалі елімінується, але саме вона й забезпечує "перехід". У медіапросторі всі складні та трудомісткі етапи подолано без участі людини (варто натиснути кнопку і провести ряд нескладних операцій), їй залишається лише споживати готове. Як справедливо зауважує І. Кузьміченко [9-10] у своїх дослідженнях: комфорт стає останньою пасткою цивілізації.

Достатньо подивитися на схему "збільшення особистого комфорту" в просторі медіа: книга (література) - кінематограф - телебачення - Інтернет. Так, наприклад, зараз кінематограф є більш популярним, точніше кажучи, масовим, у порівнянні з літературою. Література сприяла створенню образів, їх взаємодії, але зараз у цьому немає потреби, усе вже вгадали за нас. Виходить, що творча уява залишається нереалізованою. Але вона пробивається через міцні пласти комфорту та зручностей цивілізації, немов закликаючи людину до активних дій, до творчої активізації, до креативної діяльності, що повинна надавати грі пізнавальних функцій. Натомість ці імперативні воління в просторі цивілізації, на жаль, втілюються в зовсім протилежному руслі, стаючи передумовою формування девіантної, а може, навіть і деструктивної (від лат. - руйнування) поведінки людини.

- по-друге, людство за багато років духовно виснаженої цивілізаційної окупації перетворилося на безхребетну, бездуховну спорожнілу сутність, яка може лише споживати. До того ж споживати те, що

*№ 2 (122) березень-квітень 2013 р.*

їй нав'язує потужна суспільна (чи чиясь інша?) думка через засоби масової інформації. Споживати, споживати й ще раз споживати й бажано в комфортних умовах. Це є головні цінності воцивілізованої людини, які міцно "вбудувалися" в її свідомості, створивши так звану "зону особистісного комфорту", яку вона усіляко оберігає та постійно намагається розширювати. Насправді розширення якщо й відбувається, то лише по горизонталі й у площині цивілізації. Вертикального культурного зростання не відбувається, - бо не ті цілі й прагнення, на жаль. Вектор же "розширення по горизонталі" "зони особистісного комфорту" має зворотну дію й сприяє появі різних форм адитивної поведінки, неврозів, депресій, бо не дає людині шуканих нею (хоча б підсвідомо) краси, гармонії, духовності. До речі, чи не тому так сильно упав рівень соціального оптимізму?

Треба сказати, що медіареальність із технічно досконалим ефектом занурення в цьому випадку виступає потужним каталізатором вищевказаних руйнівних процесів (поштовхом, генератором та вмістилищем усіх існуючих форм адитивної поведінки), які взяли в полон сучасну людину: любить поїсти - залежність від їжі, як наслідок - зайва вага та ожиріння; любить випити - залежність від алкоголю та алкоголізм; любить ходити по крамницях - залежність від речей, шопоголізм; любить комп'ютерні ігри - стає геймером, як наслідок - залежність від ігрової віртуальної реальності. Ось який ми отримуємо результат, елімінуючи важку й кропітку працю, коли легко та комфортно занурюємося в іншу, віртуальну реальність (у найбільш широкому розумінні). Як справедливо зазначає Н. Попкова: "Світ природи поступово випускає людину зі своєї залежності, але на зміну їй приходить інша залежність - від "другої природи", створеної іншими людьми реальності: лінгвістичної, технічної, соціальної. Усе частіше філософи говорять про те, що людина втрачає людську подобу, з творця стаючи слухняною маріонеткою, гвинтиком "суспільства споживання" [11, с. 54].

Що ж набуває людина в новому середовищі? Невовно те, що втратила в реальному - свободу, красу, гармонію, щастя, інтерес до життя тощо. Окреслені симптоми дають змогу наблизитися до діагнозу: людина бачить, а скоріше відчуває безглуздість власного існування, вона втратила орієнтири у своєму житті. Людина сама створила такі умови існування, тиску яких вона не витримує, - усе йде за сценарієм постмодернізму. Тому їй змушена, квола та спорожніла, шукати спасіння в іншому світі, іншій реальності: "І оскільки людина слабка в дусі своєму, перебуваючи в умовах земного існування, - розбризкана свідомість її на стінах "бінарної матриці" - вона буде заручником (гоєм) цієї штучної конструкції під назвою MIP (Матриця Ілюзорних Рецепторів), незалежно від її національності, віросповідання та поточної історії" [12, с. 54].

Людина у віртуальному просторі бажає компенсувати все те, чого не вдалося в реальному світі. І тому з великим зацікавленням вона долучається до нової інсталяції за умови дуже зручного та зрозумілого інтерфейсу. Людина прогала битву за себе в цьому світі, який для неї втратив емоційну насиченість, глибину відчуттів та переживань, тому вона так завзято намагається поринути у світ віртуальний, наркотичний чи алкогольний угар. Але ж від себе не втечеш...

Звісно, процес занурення можливо теоретизувати й поза комп'ютерними технологіями (наприклад,

у художньому середовищі), проте в нашому дослідженні ми акцентуємо увагу суто на них. Отже, наслідки занурення саме в цьому аспекті можуть мати непередбачені наслідки щодо самоідентифікації, дереалізації (коли люди та речі в реальному світі сприймаються як нереальні), деперсоналізації (спостереження за власними діями зі сторони, без можливості на них вплинути та керувати) людини та дисоціативних розладів ідентичності (роздвоєння особистості) тощо.

Безперечно, сам ефект занурення викликає зацікавленість своїми доволі яскраво вираженими амбівалентними проявами в життєдіяльності людини. Створена віртуальна реальність позиціонується як панацея від усіх негараздів цивілізаційного буття, а розроблені механізми занурення роблять цей процес аж занадто легким та "безболісним".

Ураховуючи все вищезазначене, можемо спробувати дати визначення цього процесу. Отже, ефект занурення (immersion) - це процес віртуальної самоідентифікації людини, при якому фізичне самоприйняття загасає або повністю зникає, супроводжуючись викривленим відчуттям часу, безмежністю простору, відчуттям легкості та свободи. Immersion широко використовується при зануренні у віртуальну реальність, насамперед завдяки мистецтву інсталяції, яке досягло технологічного евересту у відеоіграх.

**Installation.** Занурення у віртуальну реальність здійснюється під впливом мистецтва **інсталяції**, яке дуже вдало трансформувалося з форми сучасного мистецтва до рядового процесу встановлення програмного забезпечення (що ще раз засвідчує типову ситуацію виродження мистецтва до звичайної повсякденності).

Спроба реалізації інсталяції в нашому житті вимагає створення просторової композиції, складеної з різних елементів цілісного художнього образу. Відомими майстрами інсталяції є Йозеф Бойс, Роберт Раушенберг, Джозеф Кошут, Едвард Кінхольц, Ілля Кабаков.

У віртуальному просторі процес інсталяції, звісно, не спрощується, тут він відкриває необмежені можливості контролю та тоталізації свідомості людини. Проте не завжди цей процес є негативним по відношенню до неї, медіареальність може бути не тільки заміником існуючої реальності, а містити в собі функціональні можливості її розширення, доповнення.

Іноколи використання ефекту занурення й творчої інсталяції, наприклад у мистецтві, викликає вибухове пробудження естетичної, гуманістичної імперативності в життєдіяльності людини. Що маєть на увазі?

Спробуємо прояснити ситуацію на прикладі художнього фільму "Ми з майбутнього" режисера Андрія Малюкова (Росія, 2008 рік). У цьому фільмі режисерові не тільки вдалося відтворити (інсталювати) події Великої Вітчизняної війни (1942 рік), але й вдало продемонструвати зв'язок часів шляхом переміщення героїв фільму із сьогодення в минуле. Як не дивно, такий кінематографічний прийом стає досить поширеною практикою (фільм "Туман" тощо). Розглянемо докладніше.

Деякий фантастичний чинник дає можливість героям фільму інсталюватися в давно минулі роки Вітчизняної війни, залишаючись із сучасним світоглядом, своїми спогадами. Таке часове переміщення дає змогу зменшити прірву між поколіннями й дозволяє подіям минулого й сьогодення, які висвіт-



люються у фільмі, набути нового значення, актуальності, розуміння, а також робить можливим кардинальну зміну світогляду, цінностей молодих хлопців, які до вказаних подій промишляли у якості "чорних археологів", лояльно ставились до скінхедів, неонацистів тощо. У фільмі події минулого, його цінності, культура, навіть жарти стають ближчими до світогляду сучасної людини.

Зазначимо, що фільм "Ми з майбутнього" є скоріше щасливим винятком у кінематографі. Більшість фільмів також надають глядачеві моделі інсталяції, занурення, але така вдала демонстрація стихійного й швидкого, навіть швидкісного, процесу **інкультурації** (тут під інкультурацією ми розуміємо долучення особистості до загальнолюдських цінностей) сучасної воцивілізованої людини через спостереження й участь у трагічних обставинах давно минулої війни відсутня в сучасному кіно.

Традиційно склалося так, що інкультурація у вітчизняній науковій літературі розглядається як цілком зрозумілий позитивний процес - процес входження індивіда в культуру. Це насамперед пояснюється тим, що в перекладі з латини префікс "in" визначає розташування чого-небудь усередині або спрямування - у нашому випадку - усередину культури. Проте в західноєвропейській традиції, префікс "in" має також негативні конотації, які можливо пояснити його іншим тлумаченням. Цей префікс може також визначати заперечення, яке формує негативні конотації його вжитку. Так, в українській мові такі конотації можуть вживатися з префіксами *не-*, *без-*. Тому вживання поняття "інкультурація" вимагає особливо обережного та уважного ставлення. У нашому дослідженні можливість різнопланового трактування інкультурації врахована та розглядається через призму віртуальної самоідентифікації людини.

Слід сказати, що мистецтво інсталяції також вдало реалізовується в численних відеоіграх: геймер відчуває себе у віртуальному просторі та є активно втягнутим у всі процеси та події гри. Ця віртуальна реальність стає для нього єдиною реальністю та віддаляє людину від фізичного світу. "Феєричний" ефект інсталяції проявляється в тому, що неможливо зрозуміти - це гра чи реальність? Зараз масово створюються нові віртуальні світи з тривимірним ефектом, які поглинають сучасну людину, справляють на неї незабутнє враження. Наприклад:

- Second Life (Друге життя) - найбільш популярна реалізація мережевого тривимірного світу, який нараховує близько 1 млн активних користувачів;

- Love City - великий віртуальний 3D світ для знайомств користувачів;

- IMVU - віртуальний світ та одночасно соціальна мережа. Це гра з величезною кількістю світів, де можливо побудувати інше життя. Цей світ є дуже популярним серед відвідувачів Інтернету: близько 100 мільйонів користувачів.

Гра породжує гру. Уже майже неможливо розібратися, де є констатуюча реальність, а де реальність із N порядком. Жити граючи - це нова конфігурація людини в інформаційному просторі.

Ернст Адамс у статті "Postmodernism and the Three Types of Immersion" [13] наголошує, що всілякі виверти та нагадування дизайнерів гри (наприклад, "не забувайте, це всього-на-всього гра") він вважає недоречними. Автор називає це перериванням гравця, найбільшою неприємністю у відеоіграх. Гра повинна бути для гравців, а не для дизайнерів! Це негативно позначається на покращенні досвіду

гравців. Ернст Адамс називає це прямим ударом в обличчя гравця. Найкращі результати та досвід гравця можливий, коли йому нічого не заважає, коли він концентрується на своїй відеоігрі. А все інше - не повинно турбувати. Гравець повинен тільки грати, і ніщо його не повинно відволікати. Таке фрагментарно обмежене сприйняття, яке в майбутньому забезпечує безцінний досвід, формує професіоналізм геймера. Описуючи це, Ернст Адамс [13] для більшого розуміння процесу занурення наголошує на необхідності визначення ступеня цього занурення (його категорії):

- тактичне занурення - це тактильні операції гравця, які у відносно короткий час (частки секунди) дозволяють гравцю завдяки надійному користувацькому інтерфейсу приймати рішення, що вимагають певної вправності. Таке занурення, на нашу думку, є миттєвим, вражаючим, але воно недовготривале, із часом інтерес до цієї гри та цього стану згасає.

- стратегічне занурення - це більш інтелектуальне занурення порівняно з тактичним, яке вимагає глибинних роздумів для оптимізації ситуації, що склалася, вибору одного з безлічі можливих варіантів. Наприклад, при грі в шахи. Якщо гра залежить від випадку, важко говорити про якусь стратегію. Таке занурення більш довготривале та вимагає відповідної концентрації, тому, як наслідок, вимагає й відпочинку.

- нарративне занурення - це занурення, яке людина відчуває також при читанні книги чи перегляді фільму (оповідне занурення), унаслідок якого споглядач (геймер) починає турбуватись про долю персонажу.

Для забезпечення нарративного занурення (на відміну від тактичного та стратегічного) необхідні навички не тільки геймдизайнерів, але й професійних письменників для створення серйозних сюжетних ліній. Це дуже довготривале, "глибинне" занурення, яке буквально "вривається" у свідомість геймера. Для зрозумілості цього процесу необхідно пригадати та врахувати проведені дослідження нарративу як поняття філософії постмодернізму: відбувається не опис деякої реальності, а пишеться інструкція для розуміння останньої (І. Брокмейер, Рома Харре). Зазначимо, що цей вид занурення є найбільш глибоким, нагадує нашу реальність і з часом може її витиснути.

Саме практика комп'ютерних ігор, які так захоплюють сучасну молодь, якраз і демонструє вдалий механізм переміщення від фізичної до віртуальної реальності. Тому вважаємо, що цей досвід - досвід сучасних геймерів, є репрезентативним. Процеси, які відбуваються у віртуальній реальності, а саме в комп'ютерних іграх, латентно пронизують життя сучасної людини. Тому, можливо, дослідивши аспекти інсталяції геймерів у віртуальний простір гри, ми більш докладно розберемося з потребами та прихованими небезпеками віртуального життя.

### Висновки

XX століття продемонструвало ряд кардинальних змін, поворотів у філософії: від лінгвістичного, іконічного, перформативного до медіального. Інформаційні технології демонструють усе більший вплив на людину: змінюються закони сприйняття, оскільки засоби електронної інформації занурюють людину в процес сприйняття миттєво й тотально, і, як наслідок, відбувається становлення візуального типу

*№ 2 (122) березень-квітень 2013 р.*

мислення, у якому спостерігається єдність логіко-вербального й наочно-образного, інтуїтивного сприйняття світу. Як наслідок, світ став щільнішим, що й спричинило стиснення реальності та обумовило, власне, появу медіареальності.

Медіа, які спочатку сприймалися як посередник, "протез", повідомлення між людиною та об'єктивною реальністю, сьогодні трансформувалися в саму реальність (медіареальність), яка має як конструктивний, так і деструктивний потенціал, що може суттєво впливати (і впливає) на особистість, формуючи її цінності, світогляд, урешті-решт, буття.

Деструктивний потенціал медіа повністю актуалізується в людині воцивілізованій, яка схильна прискорювати, спрощувати та доводити до автоматизму всі процеси (особливо важкі та копіткі), що вимагають певних зусиль, напруги, компетентності, творчості, часу.

Встановлено, що повна переорієнтація та тотальна концентрація на кінцевому результаті позбавляє всякого інтересу до процесу, а значить, до засобів досягнення мети, які в медіапросторі можуть зводитися до простих дій. Праця, яка є освяченою, поступово елімінується з буття людини. Достатньо подивитися на схему "збільшення особистого комфорту" в просторі медіа: книга (література) - кінематограф - телебачення - Інтернет.

Творча уява воцивілізованої людини залишається нереалізованою. Вона повинна пробиватися через міцні пласти комфорту та зручностей цивілізації, немов закликаючи людину до активних дій, до творчої активізації, до креативної діяльності, що повинна надавати "грі пізнавальних здібностей". Натомість ці імперативні воління в просторі цивілізації, на жаль, втілюються в зовсім протилежному русі, стаючи передумовою формування девіантної, а може, навіть і деструктивної поведінки людини.

Встановлено, що медіареальність із технічно досконалим ефектом занурення, інсталяцією виступає потужним каталізатором вищевказаних руйнівних процесів (поштовхом, генератором та вмістилищем усіх існуючих форм адитивної поведінки), які взяли в полон сучасну людину.

Таким чином, у проведеному дослідженні зазначено, що в медіапросторі продовжується вдало розпочата елімінація людини із життя: у конкретному випадку в людини зникає можливість створювати власні образи, уже все зроблено за неї, і, як наслідок, життя іде без неї.

Проте не завжди цей процес є негативним по відношенню до людини. Медіареальність може бути не тільки заміником існуючої реальності, але й містити в собі функціональні можливості її розширення та доповнення. Інколи використання ефекту занурення й творчої інсталяції призводить до пробудження естетичної, гуманістичної імперативності в життєдіяльності людини.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Руднев В. П. Виртуальная реальность / В. П. Руднев // Словарь культуры XX века. - М. : Аграф, 1999. - 384 с.
2. Савчук В. В. О предмете медиафилософии / В. В. Савчук // Международный журнал исследования культуры. - СПб. : Эйдос, 2011. - № 3 (4). - С. 6-10.
3. Stefan Münker. Philosophie nach dem 'Medial Turn'. Beiträge zur Theorie der Mediengesellschaft. transcript, Bielefeld 2009 / Stefan Münker. - Bielefeld, 2009. - 224 p.

4. Савчук В. В. Что такое повороты в философии [Электронный ресурс] / В. В. Савчук // Русская мысль : историко-методологический семинар в РХГА. Стенограмма. - Режим доступа : <http://rhga.ru/science/conferences/seminar/russm/stenogramms/savchuk.php>.

5. Савчук В. В. Медиа внутри нас [Электронный ресурс] / В. В. Савчук // Звезда. - 2012. - № 6. - Режим доступа : <http://zvezdaspb.ru/index.php?page=8&nput=1846>.

6. Лем С. Сумма технологий / С. Лем ; [пер. Ф. Широкова ; под общ. ред. С. Переслегина, Н. Ютанова]. - М. : АСТ ; Астрель ; Полиграфиздат, 2012. - 669 с.

7. Лем С. Фантастика и футурология / С. Лем ; [пер. с пол. С. Макареца ; под ред. В. Борисова]. - Т. 1. - М. : ООО "Изд-во АСТ" ; Ермак, 2004. - 591 с.

8. Яжембский Е. Забавы и обязанности научной фантастики / Е. Яжембский // Лем С. Фантастика и футурология / Лем С. ; [пер. с пол. Е. Вайсброта ; под ред. В. Борисова]. - Т. 2. - М. : ООО "Изд-во АСТ" ; Ермак, 2004. - С. 662-667.

9. Кузьмиченко І. О. Комфорт як "запобіжний клапан" цивілізації / І. Кузьмиченко // Схід : аналіт.-інформ. журнал. - 2012. - № 1 (115). - С. 153-156.

10. Кузьмиченко І. О. Компетентність як зона комфорту особистості / І. О. Кузьмиченко // Vedecky prumysl evropskeho kontinentu - 2011 : Materialy VII Mezinarodni vedecko-prakticka conference, 27 listopadu - 5 prosincu 2011 roku. - Praha : Publishing House "Education and Science", 2011. - С. 21-23.

11. Попкова Н. В. Антропология техники: Проблемы, подходы, перспективы / Н. В. Попкова - М. : Книжный дом "ЛИБРОКОМ", 2012. - 352 с.

12. Разделяй и властвуй Я - есть Бог (Часть 4) [Электронный ресурс]. - Режим доступа : <http://2012god.ru/razdelyaj-i-vlastvuj-chast-4-ya---est-bog/>.

13. Ernest Adams. Postmodernism and the Three Types of Immersion / Ernest Adams [Электронный ресурс] // Gamasutra. - 2004. - Режим доступа : [http://designersnotebook.com/Columns/063\\_Postmodernism/063\\_postmodernism.htm](http://designersnotebook.com/Columns/063_Postmodernism/063_postmodernism.htm).

#### REFERENCES

1. Rudnev V. P. (1999), Virtualnaya realnost [Virtual reality], *Vocabulary culture of the twentieth century*, 384 p.
2. Savchuk V. V. (2011), O predmete mediafilosofii [On the subject of mediaphilosophy], *International Journal of Cultural Research*; 3 (4), pp. 6-10.
3. Stefan Münker (2009), *Philosophie nach dem "Medial Turn"*. *Beitrag zur Theorie der Mediengesellschaft*, transcript, Bielefeld, 224 p.
4. Savchuk V. V. Chto takoye povoroty v filosofii [What is a turn in philosophy], «*Russian idea*»: *Historical and methodological seminar. Verbatim report*, available at: <http://rhga.ru/science/conferences/seminar/russm/stenogramms/savchuk.php>.
5. Savchuk V. V. (2012), Media vnutri nas [Media within us], *Star*, 6, available at: <http://zvezdaspb.ru/index.php?page=8&nput=1846>.
6. Lem S. (2012), Summa tehnologii [Sum of technology], Moscow, 669 p.
7. Lem S. (2004), Fantastika i futurologiya [Fiction and Futurology], P. 1, 591 p.
8. Lem S. (2004), Fantastika i futurologiya [Fiction and Futurology], P. 2, 668 p.
9. Kuzmichenko I. O. (2012), Komfort yak «zapobizhniy klapan» tsivilizatsii [Comfort as a «safety valve» civilization], *East. Analytic and informative journal*, 1 (115), pp. 153-156.
10. Kuzmichenko I. O. (2011), Kompetentnist yak zona komfortu osobistosti [Competence as a comfort zone of the individual], *Materialy VII Mezinarodni vedecko-prakticka conference «Vedecky prumysl evropskeho kontinentu – 2011»*, pp. 2-23.
11. Popkova N. V. (2012), Antropologiya tehniki: Problemy, podhodyi, perspektivy [Antropology appliances: Challenges, Approaches, Perspectives], 352 p.
12. Razdelyay i vlastvuy Ya - est Bog [I divide and rule - there God] (2012), available at: <http://2012god.ru/razdelyaj-i-vlastvuj-chast-4-ya---est-bog/>.
13. Ernest Adams (2004), Postmodernism and the Three Types of Immersion, *Gamasutra*, available at: [http://designersnotebook.com/Columns/063\\_Postmodernism/063\\_postmodernism.htm](http://designersnotebook.com/Columns/063_Postmodernism/063_postmodernism.htm)

Mykola Zhurba

**TRANSFORMATION OF REALITY: MEDIAL TURN**

This article properties of the media not only as a message, but as a new reality that has both constructive and destructive potential that can significantly affect (and does effect) the identity, shaping its values, outlook, and at last reality.

In broader understanding medial turn caused transformation of reality into medial reality that creates an image of the world which can't be distinguished from reality, so it means it is a creator of reality. Medial turn, which by its value can be compared with linguistic, states the prerogative of image during actual reality forming that influence person's life.

There are different interpretations of medial reality in scientific literature: someone considers it through the prism of biocommunications which existed before human's appearance (in that case there can be no reality outside media), others consider that it is new reality which is created as a result of appearance of modern means of communication, informatization and society computerizations that accelerated exchange and transfer of information considerably. As a result, the world became denser, that caused provoked compression of reality and caused, actually, appearance of medial reality. Special attention is concentrated on modern medial communication in our research, to be exact, on mechanisms and features of their influence on modern person.

Natural interface forms: immersion, installation have been considered. Preconditions and consequences of total "immersion" of incivilized man in a new virtual reality have been analyzed.

*Keywords:* culture, medial turn, incivilized man, medial reality, immersion, installation, virtual reality.

© М. Журба

Надійшла до редакції 27.02.2013

УДК 27 - 141. 319. 8 "16"

**АНТРОПОЛОГІЯ БАРОКОВОЇ ЛЮДИНИ В РАНЬОМУ ТВОРІ  
СВ. ДИМИТРІЯ РОСТОВСЬКОГО "РУНО ОРОШЕННОЕ"****НАТАЛІЯ ЗІНОВЧЕНКО,***аспірант кафедри естетики, історії і культурології**Донбаського державного педагогічного університету, м. Слов'янськ*

У статті у філософсько-теологічному дискурсі розглянуто ряд питань, пов'язаних як із розкриттям проблеми барокової людини через висвітлення структури її особистості, її властивостей і сенсу її буття, так і проблеми цієї людини в контексті аксіології. Автор статті приділяє увагу ідентифікації та самоідентифікації барокової людини. Показано парадоксальність барокового аксіологічного розуміння святим Димитрієм Ростовським добра і зла, а також наслідування його бароковою етикою й аксіологією євангельської етики, яка відображена в парадоксальному заповіті Христа в Євангелії від Марка: "Якщо око твоє спокушає тебе, істкни його" (Мк. 9:47)

*Ключові слова:* антропологія, ідентифікація, самоідентифікація, аксіологія, феномен чуда, антиномічність, риторичність і парадоксальність барокової естетики, барокові гносеологічні методи.

**Постановка проблеми та стан її вивчення.** Одним із яскравих представників барокової православно-християнської філософії і літератури був св. Димитрій (Савич, Туптало, Тупталенко) (1651-1709) - український мислитель та ігумен (Максаківського, Батуриного, Глухівського, Київського Кирилівського, Єлеського, Новгород-Сіверського монастирів), а в останні сім років життя - російський митрополит Ростовський і Ярославський. Як відомо з його життя [9], він був проповідником спочатку при

архієпископі Лазарі Барановичу Чернігівському, відомому просвітителі, друкарі, а потім при українських гетьманах. Як до мислителя, богослова, а також до сина відомого українського сотника Сави Григоровича Туптала (одночасно й ктитора Кирилівської церкви в Києві), до св. Димитрія зверталися гетьмани: Іван Самойлович, а потім у 1689-1701 рр. Іван Мазепа.

Тема барокової антропології у філософсько-теологічному дискурсі у творі св. Димитрія Ростовсь-

*№ 2 (122) березень-квітень 2013 р.*