

УДК [008(477)+101.1](082)

ББК 71я54+87я54

К90

*Друкується за рішенням ученої ради
Харківської державної академії культури
(протокол № 12 від 27.06.2002 р.)*

Затверджено постановою ВАК України 9 лютого 2000 р.
№2-02/2 як наукове фахове видання з мистецтвознавства

Редакційна колегія:

- М. В. Дяченко**, доктор філософських наук
(відповідальний редактор);
В. М. Богуславський, доктор мистецтвознавства;
І. В. Зборовець, доктор мистецтвознавства
(заступник відповідального редактора)
В. О. Лозовой, доктор філософських наук;
Н. П. Осипова, доктор філософських наук;
І. З. Цехмістро, доктор філософських наук;
О. Г. Стахевич, доктор мистецтвознавства;
В. М. Шейко, доктор історичних наук;
О. В. Шило, доктор мистецтвознавства;
В. В. Шкода, доктор філософських наук;
І. М. Юдкін, доктор мистецтвознавства;
В. М. Откидач, кандидат мистецтвознавства
(відповідальний секретар)

К90

Культура України: 36. наук. пр. Вип. 10. Мистецтвознавство. Філософія / Харк. держ. акад. культури; Відп. ред. М. В. Дяченко. – Х.: ХДАК, 2002. – 222 с.

ISBN 966-7352-62-5

Розглядаються проблеми філософії культури та освіти, розвитку світової і національної культури, телебачення, театрального та музичного мистецтва, кіномистецтва, фольклористики.

Для науковців, викладачів, аспірантів, докторантів, працівників культурологічної, мистецтвознавчої та художньо-творчої сфер діяльності.

УДК [008(477)+101.1](082)

ББК 71я54+87я54

ISBN 966-7352-62-5

© Харківська державна
академія культури, 2002

8. Дьяченко Н.В. О фальсификации идеи диалектического отрицания в «негативной диалектике» Маркузе и Адорно // Вестн. Харьк. ун-та. – Харьков, 1983. – № 244.
9. История диалектики. Немецкая классическая философия. – М., 1978.
10. Кант И. Пролегамены. – М., 1937.
11. Кант И. Сочинения: в 6 т. – Т.3. – М., 1965.
12. Кисель М. А. Гегель и современный мир. – Л., 1982.
13. Фейербах Л. Избранные философские сочинения: В 2 т. – Т.1. – М., 1955.

Надійшла до редколегії 6.05.2002 р.

УДК 004.946:008

В. І. ШТАНЬКО

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ПРОБЛЕМИ ТРАНСФОРМАЦІЇ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

Однією з основних ознак культури, що ґрунтується на нових інформаційно-комп'ютерних технологіях, є динамічний, діалоговий характер взаємин екранного тексту з партнером.

Історія світової цивілізації свідчить, що докорінні зміни в технологічному розвитку суспільства привели до суттєвих трансформацій в культурі суспільства. Інформаційно-комп'ютерна революція – стрімкий розвиток обчислювальної техніки та впровадження в різні сфери людської діяльності новітніх інформаційних технологій в останній третині ХХ ст. – зумовила глибокі трансформації в сучасній культурі. Ми все більше усвідомлюємо, що навколо нас створюється нова культура, відбуваються значні зміни суспільної свідомості й індивідуального мислення, нових установок стосовно праці, дозвілля, нації, авторитетів тощо. Формується принципово інший тип виробництва, поширення і збереження культури, інші принципи функціонування культури, інша структура духовного життя, в якій переважне місце посідають новітні засоби інформатики. Один із відомих дослідників впливу соціокультурних трансформацій сучасного суспільства М. Кастельс вважає, що з причини новизни мультимедіа важливо всебічно оцінити їх вплив на культуру суспільства, однак можна стверджувати, що передбачаються дійсно фундаментальні зміни [1].

Розглянемо деякі з найочевидніших трансформацій культури під впливом процесів інформатизації і комп'ютеризації різних сфер людської діяльності.

Значні зміни відбуваються в системі комунікації. Упродовж тривалого часу культура розвивалася на підґрунті усного мовлення і особистого контакту. Приблизно в VII ст. до н. е. в Греції був винайдений алфавіт. Це уможливило фіксацію раціональних суджень, відділивши сказане від того, хто говорив, письмове повідомлення – від аудіовізуальної системи симво-

лів і сприйнять. Саме це, на думку багатьох дослідників, сприяло якісним змінам у людській комунікації, розвитку західної науки і філософії.

Винайдений Гутенбергом у середині XV ст. друкарський верстат завершив докорінну зміну способів мислення і сприйняття дійсності, започаткованих в античності. Книга, що стала загальнодоступною, дозволила людям подолати культурні й історичні кордони, стала головним чинником в освіті і науці, критерієм, що зумовлює рівень інтелектуального розвитку індивіда: кожна людина в процесі свого формування прочитувала сотні і тисячі книг. Згідно з логікою і структурою друкованого тексту формувався й особливий тип культури, що характеризується пануванням лінійного текстового метанаративу. Саме так, за твердженням Маршалла Маклюєна, відбулося становлення «галактики Гутенберга» – універсуму, в якому друкарський верстат став формуючим фактором культури індустріально-го суспільства [2].

З упровадженням електронних засобів масової комунікації справ у «галактиці» докорінно змінився стан: книга починає поступатися позиціями телебаченню та комп'ютерам. В інформаційному суспільстві, що формується, все більшого значення набуває тип культури, основним матеріальним носієм текстів якої є не писемність, а «екранність» – «екранна» культура. Широке розповсюдження і домінування телебачення означало, на думку М. Маклюєна, кінець «галактики Гутенберга», тобто системи комунікацій, що ґрунтувалася на типографському мисленні та фонетичному алфавіті. Нова культура базується не на лінійному, тобто витягнутому в рядок письмі, а на системі екранних (площинних) зображень. «Екранна мова» – це часовий потік екранних зображень, що вільно містить поведінку й усне мовлення персонажів, анімаційне моделювання, письмові тексти і багато іншого.

На відміну від друкованого слова, що дозволяє систематично викладати свою думку, мислити концептуально, дедуктивно і послідовно, телебачення краще адаптується до невимуненої розмови. Телевізійна комунікація – фундаментально новий засіб, що характеризується сенсорною імітацією реальності і сприйняття з найменшим психологічним зусиллям. Саме це, на думку багатьох дослідників, зробило її епіцентром культури XX ст. У 60-70-і рр. XX ст. телебачення стало основою формування систем масової комунікації: одне й те ж повідомлення трансливалось від небагатьох централізованих передавачів мільйонам телеглядачів. Однак ця інформаційна галактика, яку М. Кастельс називає «галактикою Маклюєна», залишається світом однонаправленої комунікації, а не взаємодії, масовим виробництвом, де в світі символів панує індустріальна логіка.

Починаючи з 80-х рр. XX ст. нові технології перетворюють світ засобів масової інформації. Комп'ютерні технології, волоконна оптика, супут-

никове телебачення створили умови для інших форм комунікації, іншої логіки обробки інформації, іншої логіки побудови текстового простору.

Важливим елементом нової форми комунікації є комп'ютер як особливе явище культури знакових систем – культури проміжної між «світом речей» і «світом людей». Але й у культуру знакових систем комп'ютер входить, вносячи до неї нові уявлення про посередницькі (зокрема операціональні та трансформуючі) функції знака й архітектуру знакових систем як принципово нового типу вербально-аудіовізуального тексту, що самотрансформується завдяки закладеній в нього програмі і діалогу з людиною. На основі комп'ютерної техніки формується нова електронна система, яка характеризується інтеграцією різних засобів комунікації та своїм інтегральним потенціалом (мультимедіа). Особливе місце в ній посідає мережа Інтернет. Саме мережа Інтернет з 90-х рр. XX ст. стає основою глобальної комунікації, поступово поєднуючи між собою велику кількість мереж і людей та отримуючи критичну вагомість у формуванні майбутньої культури.

Культура, що формується на основі мережі Інтернет, глобальна за своєю природою і легко перетинає національно-державні кордони. Вона має планетарний, загальнолюдський характер. Відеокomp'ютерний і космічний зв'язок доносить до людини наочно і чуттєво достовірні враження про всілякі обставини, явища, що відбуваються у різних країнах і серед різних народів. Компактність нових систем збереження інформації і здатність надійного і швидкого її перенесення на будь-які відстані уможливають радикальну децентралізацію будь-яких процесів, включаючи виробництво, управління, освіту і т.ін. Замість централізованих ієрархічних систем комунікації виникають мережі комунікацій і відношень, що легко трансформуються в залежності від завдань і функцій. Людина в «глобальних обіймах» електронних медіа, що наче продовжують її центральну нервову систему, почала плавне входження в посттутенбергову еру. Уже нині ми спостерігаємо, як павутина Інтернету в буквальному сенсі слова втягує у свої тенета численних користувачів [3], при цьому багато в чому видозмінюючи стереотипи їх світосприймання і спосіб життя. Глобальна мережа створює умови для формування віртуальних спільнот, генерує текстові формати нового типу, стирає межі між державами, елімінує відстані, що роз'єднують людей і, зрештою, вибудовує навколо себе специфічну форму культури – кіберкультуру [4].

Доступність і розмаїтість інформації, яку можна отримати по сучасних каналах масової комунікації, призводять, з одного боку, до значної однорідності всесвітнього культурно-інформаційного простору, до ослаблення і зняття всіх бар'єрів і «завіс», з іншого – до розмаїтості цієї інформації, з якої людина може вибирати те, що відповідає її потребам. Однорідність інформаційного простору, однак, не нав'язує принципової подіб-

ності всіх культур. Навпаки, особливої значимості набувають ознаки відмінності, мають додаткову інформацію, здатну викликати цікавість в інших місцях інформаційної мережі.

Інтернет сформував структуру нового засобу комунікації, архітектура якого залишається технологічно відкритою публічному доступу і розширенню. У мережі Internet докорінно змінюється спосіб побудови текстового простору – на зміну одномірному тексту приходять багатомірний електронний гіпертекст [5]. Саме ця якісна трансформація самої структури тексту свідчить про входження в постгутенбергову еру – текст може мислитися виключно як лінійно вибудований, що має визначену спрямованість, структуру і межі, тобто не відповідає принципам, накладеним як верстатом Гутенберга, так і світоглядом модерну, і стає втіленням постмодерністського світовідчуття.

У чому ж полягає специфіка гіпертексту, що дозволяє говорити про його принципову новизну? Якщо звичайний текст є лінійним і рухатися в його просторі можливо тільки в напрямках, обмежених однією площиною, то гіпертекст відкриває нові «поперечні» виміри в текстовому універсумі. Читаючи книгу, ми не можемо залишити її меж, при цьому не відкладаючи її. Коли її зміст змушує звернутися до інших джерел, то нам доводиться відкласти один текст, вийти за рамки його простору і переключити свою увагу на інший, такий же принципово одномірний і територіально обмежений текст. Мова html (Hypertext Markup Language), що застосовується у побудові гіпертексту, забезпечує миттєвий перехід від одного тексту до іншого, причому, для цього не слід залишати простір вихідного текстового поля: варто вказати на позначене гіперпосиланням слово чи пропозицію – і перед вами зв'язаний з ним текст. Первісний текстовий фрагмент при цьому не зникає, а лише відходить на певний час на другий план. Текст, не втрачаючи своїх просторових обрисів, знаходить інший вимір, стає майже нескінченним, адже від одного посилання можна рухатися до іншого і так далі.

Всесвітня мережа, що ґрунтується на гіпертекстовій технології – це принципово незакінчена, неієрархічна система, що динамічно розвивається. У кіберпросторі всесвітньої мережі веб-сайти пов'язані між собою семантично, а конкретний маршрут проходження електричних імпульсів по мережі кабельного і безкабельного зв'язку принципово стохастичний. Важливу особливість кіберпростору є не протяжність, а структурованість, насиченість різноманітними зв'язками («супермагістралями»), змістовна повнота, тобто намагання відобразити всі мислимі позиції та точки зору. В мережі Інтернет немає фіксованих, поіменованих маршрутів, вона не розкresлена лініями, уторованими магістралями, а скоріше нагадує мережу польових степових доріг, що постійно змінюють свою конфігурацію: заостаються одні шляхи, прокладаються інші, поруч з розмитою дощами ко-

лією виникає нова, котра теж проіснує недовго, і так до нескінченності. Очевидно, що процеси змін, які безупинно відбуваються, не дозволяють мережі стати хоча б на деякий час тотожною самій собі, що унеможливорює її калькування.

Створені в гіпертекстовому форматі наративи особливим чином конструюють, а точніше деконструюють текстові структури і способи їх прочитання: від територіально обмеженої і лінійно вибудованої книги ми переходимо до номадичних [6], ризоматичних [7], детериторізованих інформаційних систем. Гіпертекст має безліч входів, індивідуальні маршрути неповторні, тобто електронний гіпертекст, за своєю суттю, протилежний модерністському друкованому тексту. У принципах його організації знаходять втілення практично всі основні світоглядні установки постмодерну – плюралізм, децентрація, фрагментарність, інтертекстуальність.

Ця особливість організації культурного простору стала предметом осмислення у працях О. Тоффлера. Він вважає, що ми живемо у світі блін-культури. «Консенсус розпадається. На персональному рівні ми знаходимося в облозі фрагментів образів, суперечливих і несумірних. Старі ідеї впливають на нас у формі безтілесного відображення. Ми живемо в безтілесній відображеній (віртуальній) культурі», – стверджує Тоффлер [8, с. 181]. Люди «третьої хвилі» почувають себе вільніше, саме зіштовхуючись з «бліпами» – інформаційними повідомленнями, уривком з пісні чи вірша, заголовком, мультфільмом, колажем і т.п. Ненаситні читачі дешевих і спеціалізованих видань короткими прийомами поглинають величезну кількість інформації. Але і вони прагнуть знайти нові поняття і метафори, що дозволили б систематизувати чи організувати «бліпи» у більш ємне ціле. Однак замість того, щоб спробувати втиснути нові дані в стандартні категорії і рамки «другої хвилі», вони хотіли б все влаштувати на свій власний лад. Замість того, щоб просто запозичати готову ідеальну модель реальності, ми самі повинні знову і знову винаходити її. Це тяжкий тягар, але разом з тим ми відкриваємо великі можливості для розвитку індивідуальності, демасифікації особистості і культури [9].

Дослідження Інтернет дає підстави стверджувати, що ця мережа сприяє реалізації основних типів потреб людей: потреб у спілкуванні, в пізнанні та розвагах (грі) [10, с. 11 – 39]. Тому в мережі Інтернет можна «зустріти» інших людей, розважально-ігрові комплекси і пізнавальні масиви (в основному у вигляді веб-сторінок). Нові електронні засоби не відділяються від традиційних культур – вони їх абсорбують, вважає М. Кастельс. З іншого боку, на його думку, найважливішою особливістю мультимедіа є те, що вони охоплюють у своїй сфері більшість видів культурного виразу в усьому його різноманітті. «Всі прояви культури, від гірших до кращих, від найбільш елітних до найбільш популярних, поєднуються в цьому цифровому універсумі,

який пов'язує в гігантському історичному гіпертексті минулі, сьогоденні та майбутні прояви комунікативної думки. Роблячи це, вони будують нове символічне середовище», що включає різноманітні прояви культури [11, с. 351]. Це середовище, завдяки мультимодальності, диверсифікаційності та нестабільності нової комунікаційної системи, здатне охопити й інтегрувати всі форми культурного вираження, різноманітні інтереси, цінності.

Під впливом нового символічного середовища, що створюється на підґрунті інформаційно-комп'ютерної технології, радикально трансформуються простір і час, фундаментальні виміри людського життя. Території втрачають своє культурне, історичне, географічне значення і реінтегруються у функціональні мережі або в образні колажі, що викликають до життя простір потоків, які замінюють простір місць. Час стирається в новій комунікативній системі: минуле, сьогодення, майбутнє можна програмувати так, щоб вони взаємодіями одне з одним в одному і тому ж повідомленні. Це дає підставу М. Кастельсу стверджувати, що матеріальним фундаментом нової культури стає простір потоків та безчасовий час [12, с. 353.], як домінуючі форми соціального простору і часу в мережевому суспільстві.

Однією з основних ознак культури, що формується на підґрунті нових інформаційно-комп'ютерних технологій, є динамічний, діалоговий характер взаємин екранного тексту з партнером, який щомиті змінюється. Замість однозначного й односпрямованого потоку інформації від тексту до культурного суб'єкта тут виникають елементи діалогу. Для художніх проявів екранної культури стає характерною принципово інша поетика – не оповідання, на якому тримається практично вся традиційна письмова культура, а діалог, що переходить у полілог. З одного боку, це діалог автора з читачем-глядачем, що втягує в активну позицію створення спільного для пари «глядач – екран комп'ютера» культурного тексту. А діалог – це структура, що і глибша, ніж оповідання, і гнучкіша, оскільки в ньому завжди закладені інтереси обох партнерів. Тому для розуміння особливостей цієї культури принципово важливим є глибоке поняття «діалогу», що досліджене у працях М.М. Бахтіна і В.С. Біблера, які сьогодні набувають нового сенсу.

Сукупність діалогічних структур у семантичному полі потенційного спілкування між усіма людьми і культурами (минулого, сьогодення, а також і майбутнього) складає простір інтертексту (взаємодії між текстами), глобального полілогу – широкого обміну думками, смислами, контекстами, в які вступають кожен новий автор і кожен новий текст. Комп'ютер завдяки самому поняттю інформаційних мереж стає найважливішою складовою частиною глобального полілогу, що охопить у перспективі все людство [13].

Установлення повноцінного і насиченого зворотного зв'язку за допомогою сучасних інформаційних технологій – полілогу – наближає спілкування до споконвічного типу людських культур – культури особистого ко-

нтакту. У цьому сенсі культура, що формується, на думку відомого сучасного культуролога С. Леша, ґрунтується здебільшого не на дискурсивному методі осмислення, а на образному. У книзі «Соціологія постмодернізму» він обґрунтовує думку, що для сучасної культури характерним є пріоритет візуального над вербальним, формальне (набір певних віковічних абстрактних цінностей) відступає перед повсякденним, свідоме перед неусвідомленим, раціональне перед ірраціональним, головним стає не смисловий зміст культури, а сфера її впливу тощо [14, с. 246].

Одним із важливих елементів сучасної культури є віртуальні реальності. Розвиток техніки програмування, напівпровідникових мікросхем, розробка спеціальних способів передачі інформації людині, а також зворотного зв'язку (стереоскопічних дисплеїв, що приладнюються до голови, рукавичок і костюма, в які вбудовані датчики, що передають на комп'ютер інформацію про рухи користувача) створили нову якість сприйняття і переживань штучно створених світів, які в популярній і науковій літературі дістали назву «віртуальної реальності», «мнимієї реальності» і «BP-систем» [15]. Віртуальний світ, в якому опиняється людина, є результатом злиття комп'ютерної графіки з можливістю безпосереднього впливу на події, що створює враження повного занурення у віртуальну реальність [16, с. 19–26].

Найчастіше виділяють такі ознаки віртуальних реальностей: породженість (*designed*) – віртуальна реальність продукується активністю будь-якої іншої реальності, зовнішньої стосовно неї; актуальність – віртуальні реальності існують актуально, тільки «тут і тепер» (для людини, що перебуває в ній, немає зовнішнього, минулого і майбутнього); інтерактивність – віртуальна реальність може взаємодіяти з усіма іншими реальностями, зокрема і з тією, що її породжує [17].

Віртуальні реальності використовуються головним чином як тренажери, створюючи можливість ефективнішої підготовки фахівця, причому в коротший термін і в реальнішій обстановці. Вони розширюють професійні можливості через акумуляцію професійного досвіду і набуття нових здібностей бачення і відчуття. Значна частина віртуальних реальностей створюють нові комунікаційні можливості, нові способи управління на відстані (віртуальна присутність в іншому місці, віртуальне спілкування на відстані, управління «віртуальним виробництвом» і т.ін.). Нові ступені свободи і реалістичності набувають ігри і фантазії людини, при цьому, до речі, ще більше зменшується грань, що відокремлює звичайні реальності від вигаданих. Переживання у віртуальних реальностях за силою і реалістичністю цілком можуть зрівнятися з психоделічними впливами, а за ступенем контролю і регулятивними можливостями «віртуальні переживання», безумовно, будуть кращими. Важливою сферою застосування віртуальних технологій є мистецтво [18].

Сучасні технології здатні не тільки моделювати, але і симулювати дійсність. Найбільш вражаючим досягненням нової інформаційної технології, безумовно, є можливість для людини, що потрапила у віртуальний світ, не тільки спостерігати і переживати, але й діяти самостійно. За допомогою VR-технологій людина по-новому відчуває буття, знаходить новий тілесний образ; наділені віртуальними тілами люди можуть безпосередньо взаємодіяти один з одним у кіберпросторі [19]. Даний факт уже виходить за межі подій суто технологічного плану і, на думку багатьох дослідників, може спричинити глибинні культурні трансформації.

Створення та застосування віртуальних реальностей на основі новітніх інформаційних технологій співзвучні фундаментальним філософським проблемам, пов'язаним з деконструкцією суб'єкта в культурі постмодерну. У сучасній філософській та культурологічній літературі для розкриття сутності «віртуальної реальності» використовуються засоби постмодерністських філософських теорій, зокрема теорії симулякрів (Ж. Дельоз, Ж. Бодрійяр і ін.) [20]. У рамках цих теорій симулякр визначається як знак, що знаходить своє власне буття, що творить свою реальність, і, власне кажучи, перестає бути знаком по суті.

Симулякр починається там, де закінчується подоба. Там же і починається віртуальна реальність, яка є не що інше, як простір симулякрів [21]. І симулякр знаходить своє віртуальне буття, стосовно якого наша реальність буде такою, що конститує, породжує. Але у своїй реальності, яку ми сприймаємо як віртуальну, він стає референтом, зразком. У такий спосіб ми маємо симулякр, що симулює інший симулякр. Цей «ефект вкладених матрьошок» наводить на думку про безліч світів, кожний з яких присутній віртуально в іншому. І, можливо, кожний із них сам по собі має повну реальність, залишаючись віртуальним лише стосовно того світу, що його породив. На противагу актуальній дійсності, що виражає цілісність, стабільність і завершеність, віртуальна реальність є джерелом відмінності і різноманіття.

Безперечно, симулякри чи віртуальні об'єкти в різних іпостасях завжди були наявні в індивідуальному і соціальному житті, але тільки сьогодні вони стають невід'ємними їх характеристиками, що багато в чому визначають специфічний постмодерний вигляд інформаційного суспільства, яке створило технічні можливості для активізації ресурсів, що до тепер залишалися незадіяними у рамках попередньої соціокультурної парадигми.

У дослідженнях постмодерністів відзначається, що відбувається злиття суб'єкта і симулякра, тобто суб'єкт перетворюється у власний симулякр, і фізично, тілесно залишаючись у реальному світі, ментально переходить у світ віртуальний, простір симулякрів, де наділяється новим

тілом, що не має нічого спільного з тілесністю. Можна сказати, має місце шизофренічний стан, розщеплення цілісності індивіда, що одночасно перебуває у двох просторах: затишно розташувавшись за столом, оточений комп'ютером і периферійними пристроями, він, водночас, відчуває себе іншою істотою, рух якої бачить на екрані монітора і керує ним. Створюється ефект подвійного існування, володіння двома самостями. Як позначиться ця ситуація на психіці людини, яка тривалий час перебуває у віртуальній реальності, і для якої це перебування не тільки доступне, але й притягальне, на відміну від реального світу з його недосконалістю, шуканнями і тривогами [22]?

Створення віртуальних реальностей супроводжується не тільки ейфорією з приводу безмежних можливостей, що відкриваються в найближчій перспективі. Вдумливі розробники й відповідальні вчені починають розуміти проблеми, з якими зіткнеться людина, використовуючи віртуальні реальності, які надають можливість їй потрапити у світ подій, дуже подібний до реального світу. У цьому світі людина може не тільки спостерігати за іншими людьми чи якимись подіями, але й діяти сама. У людини, яка перебуває у віртуальній реальності, створюється враження, що вона безпосередньо бере участь у подіях, між нею і подіями немає ніяких проміжних ланок. Зорова перспектива віртуала завжди орієнтована на глядача, головним учасником подій завжди є сам віртуал, він бачить усе зі своєї точки зору. Однак усі зазначені властивості тією чи іншою мірою характерні і для інших символічних реальностей: художньої реальності, сновидінь, фантазій, галюцинацій. Правда, не скрізь людина може діяти сама, але в усіх випадках символічна реальність впливає на неї. У символічних реальностях людина може йти у відповідні манії, надаючи перевагу подіям символічного світу перед звичайними подіями. Дослідників лякає високий ступінь ілюзорності, який досягається у віртуальних реальностях, а також повальне захоплення можливостями нової техніки.

Тісний взаємозв'язок людини з віртуальними світами може істотно позначатися і на відносинах з реальним світом. Постає запитання: чи зможе людська психіка безболісно пристосуватися до перебування в кіберпросторі, чи буде він для нас нешкідливим, чи не відступить реальний світ під натиском ілюзорного, чи не використовуватиметься він для маніпулювання свідомістю людини (занурення людини у світ віртуальної реальності дозволяє нав'язувати їй певні способи існування, які потрібні маніпулятору)? Однозначних відповідей на ці запитання сьогодні немає. Можна говорити лише про те, що в культуру сучасного суспільства входять «нові технологічні способи буття у світі» (Л. Маккерфі), які потребують глибокого осмислення.