

Войцицька М. О.

ПОШУКИ «СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ» ЧЕРЕЗ ПРАКТИКИ ВІРТУАЛЬНОСТІ

У статті представлена спроба дослідження сучасного суспільства, здійснена шляхом аналізу трансформацій щоденних практик «сучасної людини». Вихідною точкою дослідження обрано вище віртуалізації повсякдення, як найбільш показова риса сьогодення.

Дослідженням сучасної культури, у якому б руслі вони не проводились і до яких би концепцій не тяжіли, завжди необхідний умовний центр - вісь, навколо якої могли б концентруватися спостереження, інтерпретації, та, зрештою, і теорії. Зрозуміло, що в умовах панування ацентричної традиції ця вісь штучна та цілком ситуативна, проте необхідна.

У прагненнях зрозуміти сьогодення та культурні процеси сучасного західного суспільства цим штучним конструктом є «сучасна людина». З огляду на цілий шар новітніх, але вже класичних теорій лапки тут не повинні дивувати, адже у певному ракурсі (зважаючи на культуральну розпорошеність, фрагментованість сучасності та субкультурну строкатість суспільства) говорити

про неї можна лише з великим застереженням або у певній методологічній традиції. Прикладом таких досліджень є дослідження ментальності, які дещо модифікувалися з часів Школи анналів, проте і досі дають можливість говорити про «людину античності» або «людину середньовіччя», попри те, що гетерогенність будь-якої історичної та культурної доби не викликає у дослідників жодного сумніву.

«Сучасна людина» - свого роду *блимаючий об'єкт*, що існує у сталому стані якусь мить. Можливо, найбільш вдалі фіксації є не стільки у теоретичній, скільки у художній літературі, саме через відсутність прагнення «обійняти неосяжне» та здатність до повноколірної фіксації цієї миті.

Пошуки «сучасної людини» - своєрідні Діогенові пошуки, і у нашому випадку потрібен, якщо не ліхтар, який він мав, то принаймні карта. Можливо, підійде блумівська «мапа перечитування» [1], з тією відмінністю, що впливи та взаємовпливи відшуковуватимуться не серед класичних поетичних текстів, а серед явищ навколишнього світу, так само відомих і навіть банальних.

Причини, що призводять саме до такої методології, видаються досить очевидними: надмір досліджень сучасної культури, що оперують здебільшого терміном «сучасне суспільство» як єдиним, самодостатнім і невіддільним. Більшість написаних праць з постіндустріальної та інформаційної тематики стосується суспільства, а от людина в них досить часто або відсутня взагалі, або ж представлена досить схематично. Запропонована нами стратегія спрямована на те, аби повернути дослідження на «людський», «досвідний» рівень з метою зрозуміти сучасне суспільство іншим чином: через його *практики та найбільші фактори впливу*.

Тож у цілому пошук може виглядати так: культурна ситуація Заходу з позицій сучасного західного суспільства, сучасне суспільство з погляду сучасної людини, людина через її повсякденні практики. Проте і ці практики як об'єкт досліджень не є простим елементом, а також вимагають власного окуляра - своєрідної «точки огляду» чи точки відліку. Потрібна ще принаймні одна ланка, якою може бути найбільш показова риса повсякденних практик сучасної людини. І, напевне, жодна риса не буде такою виразною у цій ситуації, як віртуалізація досвіду сучасної людини і, зокрема, саме явище віртуальності.

Віртуальність як окуляр дослідження

Досліджуючи віртуалізацію практик, треба зазначити, що віртуальність сама по собі пов'язана насамперед із психічними феноменами, а не технологічними здобутками, тому вона є позачасовим феноменом, хоча актуальності і поширеності набула саме нині. Техніки віртуальності існували у всі часи й були досить різноманітними: фізичними, психологічними, соціальними, біологічними тощо. До найпоказовіших належать: відображення у дзеркалі, сон, дія психотропних речовин (зокрема наркотиків й алкоголю), певні практики (наприклад, депривація сну) чи стани (релігійний екстаз тощо), мистецтво, література, ЗМІ та ін.

Традиція вивчення феномена віртуальності сьогодні вже доволі потужна і стосується бага-

тьох її проявів. Особливо варто відзначити праці М. Крюгера, Ф. Хеміта, М. Хайма, а також їхніх російських колег В. Руднева, Д. Іванова, Н. А. Носова та інших членів «Центру Віртуалістики» [2]. У «Маніфесті віртуалістики» голова Центру Н.А. Носов проголосив: «Співвідносна значимість віртуального й константного [3] у світі змінилася, тобто сам світ змінився» [4].

Віртуалізація практик сучасної людини, про яку йдеться - це *сукупність трансформаційних процесів, спричинених новітніми техніками й технологіями, внаслідок чого створено безліч альтернативних самодостатніх реальностей, що увійшли у повсякденне життя людини і сприймаються нею як належне*. Всі ці реальності мають власні технології впливу, системи винагород та цінностей, що часом суперечать одна одній, проте для сучасної людини ця суперечність не становить якоїсь проблеми, оскільки вона розвинула у собі здатність до адекватного сприйняття усієї їх сукупності: таке сприйняття стало культивованою практикою кількох поколінь.

Техніки і типи віртуальності, що породжують окремі світи-реальності, як ми вже зазначали, базуються переважно на новітніх технологіях, оскільки саме технології здатні безпосередньо візуалізувати нову генеровану реальність. Але вплив цих технологій не завжди є безпосереднім *впливом машини на людину*. Технологічна компонента є провідною, але не абсолютною, оскільки є багато сфер, що існують за її допомогою, але не виключно завдяки їй. Поки що лише зауважимо наявність поруч із «технологіями віртуальності» - «технік віртуальності», що мають іншу природу, але аж ніяк не менший вплив на середовище. До таких технік *не-технологічної дії* можна віднести частково ЗМІ (вплив, сугестія, залучення глядачів та ін.), рекламу (у розумінні візуальних та вербальних рядів, що співіснують у просторі психологічної дії та механізму бажання) тощо.

Цей нюанс не було враховано в більшості футуристичних теорій, що «передрікали» чи навіть фіксували настання нової доби. Практично вся класична література теорій постіндустріального та інформаційного суспільства, в тому числі і праці А. Тоффлера, П. Друкера, Д. Белла та інших, має відчутну технологічну «заангажованість». Оскільки будь-який детермінізм призводить до редукціонізму у теоретичних побудовах, то не «технологічна», а саме «віртуалістська» інтерпретація сьогодення може виявитися найпридатнішою та найгнучкішою для аналізу явищ сучасного світу.

Що ж до другої частини нашої статті (оскільки, після визначення поняття віртуальності, розглядатимемо практики, через які спробуємо зрозуміти сучасну людину), то варто ще раз підкреслити, що ані ціннісний рівень, ані ментальний порядок із технологічним не є бажаним універсальним кодом до сучасної душі. Дзеркало, у якому відображувалась сучасна людина, розбилося на тисячі друзок, і неможливість відновити його змушує складати цілісний образ із фрагментів, відображених у кожній окремій друзці. Віртуальність, зрештою, - одна з таких друзок, що дає фрагментований образ сучасної людини як людини віртуальної.

Hommo virtúalis як перетворений індивід віртуалізованого світу: зміни у повсякденних практиках та світовідчутті

Народження *людини віртуальної* (*hommo virtúalis*) як нового соціокультурного типу завдяки адекватному сприйняттю множинної реальності у щоденній практиці пов'язане, серед іншого, із зміною статусу технології в суспільстві. Панічний страх перед «пекельною машиною» замінили «дружні», приручені й персоналізовані технології.

Упродовж усього ХХ ст. техніка змінювала середовище життя людини, внаслідок чого змінювались її практики, і - навпаки - нові практики породжували нові ідеї, що втілювались у нових технологіях.

Аналізуючи повсякденний досвід сучасного життя, розглянемо найбільш очевидні зміни досвіду сучасної людини щодо сприйняття себе та навколишнього світу. Неможливість охопити його повною мірою примушує представити цей досвід як сукупність окремих практик, що набули цих змін. Серед найважливіших відмітимо такі архіпелаги досвіду, як сприйняття часу і простору (певну «класику жанру»), сприйняття образу і тексту (як невід'ємної складової та джерела множинних реальностей), трансформація мовних практик та технік тіла сучасного індивіда, зміни у ментальних практиках та, зрештою, зсуви у самоусвідомленні та відчутті себе.

* * * * *

Навколишня дійсність, якщо уникати найбільш інфернальних її зображень, постає як світ, що відміння свої фізичні рамки. Скасування простору у вигляді «кінця географії», пришвидшення й перетворення часу - найбільш поширені його метафори. Дослідження П. Веріліо, Ж. Бодріяра, З. Баумана, Р. Еріксена становлять своєрідний дослідницький канон у цій царині.

Оскільки проблема сприйняття часу обговорювалася раніше [5], тут обмежимося лише кількома зауваженнями. По-перше, культ часу, своєчасності і швидкості відчутно вплинув на ту сферу, яку ми аналізуємо, а саме - трансформацію практик. Практики, пов'язані із «нераціональним використанням часу», поступово було втрачено, разом із старими уявленнями про час, їх замінили парадигми *fastfood*, *fastdrive*, *fastlove* і, зрештою, *fastlife*. Але емоційна складова людської природи, що не так легко піддається змінам, почала шукати інші шляхи реалізації (знову ж таки завдяки новітнім технологіям). Тож огляд цих стратегій самореалізації - надзвичайно плідна тема для подальших досліджень.

Друге зауваження стосується переважно простору, в якому перебуває і відчуває себе сучасна людина. Класичні картографічні уявлення, що дісталися нам у спадок від попередніх епох, зазнали сьогодні надзвичайно серйозних змін. Парадокс полягає у тому, що шкільне уявлення про світ, образ якого втілює круглий блакитний глобус, де маленькою цяточкою позначене місце проживання індивіда, під впливом ЗМІ та новітніх технологій, абсолютно змінилося. Тепер увесь великий навколишній світ зменшився до розмірів телевізійного екрана, а справжньої цінності і величини набув великий світ навколишнього повсякдення, який для багатьох географічно вміщується у рамки міста чи навіть району.

Як найбільш емпіричний, але не найбільш реальний, цей світ сприймається наповненим (і навіть переповненим) образами. Образи ці належать усій сукупності реальностей, що постають однаково реальними, тож Гамлет, Дон-Кіхот, Дон-Жуан, д'Артаньян і Шерлок Холмс функціонують у культурі майже так само, як Сократ, Ф. Барбароса, Робесп'єр чи Ганді. За словами Ж. Бодріяра, «ми переміщаємося у світ, де усе, що існує тільки у формі ідей, снів, фантазій, утопій, буде назавжди знищено негайним здійсненням» [6]. Це може бути гаслом загальної віртуалізації світу.

Технології умовно можна розділити на *доцифрові*, де найбільш активна роль належить образу (теорії М. Маклюєна справедливі здебільшого саме до них), та *цифрові*, де, попри триваючі процеси «мультимедізації», провідну роль відіграє текст. Візуальність сучасної культури була артикульована як здійснений факт з часів перших професійних досліджень ЗМІ, проте настання ери електронних комунікацій поставило під питання тиранію образу, оскільки текст у певному розумінні відновив свій статус [7]. Електронний вимір також у свою чергу змінив

ставлення до тексту: його відносність, гнучкість та завершеність було проблематизовано вже першим текстовим редактором. Крім цього, текст набув нового метавтілення у вигляді гіпертексту. Гіпертекст являє собою одночасно ієрархічну структуру і віртуальний надмір смислу, що відтворює світ в усій множині фізично досяжних змістів. За словами М. Візеля, гіпертекст, що «руйнує детермінованість і однозначність повідомлення» та «зрівнює в правах того, хто передає, і того, хто приймає», виявився «інструментом, надзвичайно "співзвучним" нашій епосі», що найбільш адекватно описує нові взаємини з реальністю» [8].

Перетворення сприйняття образу й тексту не могли не позначитися на рівні продукування змістів, - а значить, і на рівні мови, що значно трансформувалася у процесі віртуалізації практик. І середовищем найпоказовіших мовних трансформацій, звісно, є Інтернет, що, як інформаційний медіум та універсальне комунікаційне середовище, формує нові мовні системи. Знаки і символи набувають тут нового статусу як віртуальна парамова; новостворені «мовні ігри» вимагають винайдення нових підходів, а тексти, переходячи у гіпертексти, позбавляються своєї усталеності та завершеності, втрачають традиційне шанобливе ставлення до себе через некоректне цитування, тиражованість або ж банальні крадіжки. Текст замінив «документ» як переплетіння і взаємозв'язок різних знакових систем.

На лексичному рівні мова віртуального середовища (що, по суті, є новим виміром для кожної мови, що виникає) характеризується насамперед активним впливом англійської лексики і графіки, [9] наслідком чого стало активне використання іншомовної термінології, транслітерації і транскрипції, а також усталеність використання словотворчих й семантичних калюк [10]. Але водночас з цією тенденцією досить відчутною є й тенденція протилежна - інтерпретація та мовна творчість, коли звичні англійські слова і терміни замінюються більш знайомими словами чи неологізмами, сформованими за словотворчими правилами рідної мови чи мовними алюзіями.

Новітні форми існування мови та нові модули комунікації, притаманні Інтернету, зумовили зовсім інші стереотипи мовної поведінки, особливості репрезентації себе та сприйняття інших. Завдяки найбільш поширеним сьогодні комунікаційним технологіям [11] мова відродила своє право бути інструментом виразу і репрезентацій, а тому питання тілесності (як відчуття свого тіла, так і навколишнього середовища) та її трансформації можна простежити саме через неї.

Віртуальність спричинила появу складної психосоматики, що розпалася на *тіло уявне*, *тіло репрезентативне* і *тіло фізичне* [12].

Уявне тіло є характеристикою, що описує свій стан через сприйняття віртуального середовища як середовища навколишнього, простору існування. Це відчуття позбавленого тілесності духа, що рухається у віртуальному просторі. Мова репрезентує ці уявлення цілим гроном метафор, що описують перебування в Інтернеті, тож їм можна довіряти, оскільки повсякденна понятійна система, у рамках якої індивід мислить і діє, метафорична за своєю сутністю.

У своєму дослідженні Р. Лейбов проаналізував деякі просторові метафори, що відбивають взаємодію людини та віртуального середовища [13]. Серед найактивніших метафор він виділяє такі: «*бродити*», «*блукаати*», «*лазити*» (знижений варіант), «*подорожувати*». Кожна з таких дій відповідає певному середовищу: перша передбачає відкритий простір, друга - так само велику, але більш утаємничену територію, третя - має присмак остаточної просторової заплутаності і навіть ворожості. Окрім метафор руху, досить поширеними є метафори сталості та нерухомості, наприклад, «*сидіти*» або «*висіти в інтернеті*», що свідчить про невідповідність образу павутини.

Щодо *репрезентативного тіла*, то це тіло, придатне для функціонування у віртуальному середовищі, яке твориться «зсередини». «Розчинена тілесність» [14] віртуальності, що впадає в око багатьом дослідникам, призводить до того, що індивіди можуть бути представлені один одному переважно шляхом продукування текстів та образів. Віртуальні комуніканти практично цілком позбавлені допоміжних (паралінгвістичних) засобів мовлення: тембру голосу, його сили, дикції, жестів, міміки, емоційного наповнення тощо. Тому сьогодні існує цілий пласт символічної «парамови» та «домовленостей», що покликані компенсувати «емоційну бідність» текстової комунікації. Сам текст уже в котрє доводить свою універсальність як техніки, оскільки у разі потреби він здатен репрезентувати максимум можливих проявів індивіда.

Віртуальне середовище скасовує всі соціальні характеристики реальної людини - зовнішність, стать, вік, етнічну приналежність тощо. Це унеможливує використання звичайних засобів саморепрезентації і примушує творити образ, який і стає репрезентативним тілом.

Співвідношення репрезентативного тіла й самості індивіда, тобто фактично питання віртуальної ідентичності, є однією з найбільш гострих

проблем, що обговорюються як на академічно-му рівні, так і на рівні життя Мережі. Більшість теорій стосовно «автентичності» чи «неавтентичності» репрезентативного тіла зосереджуються навколо певної «шизофренічної» подвійності існування індивіда в цих умовах, де його віртуальна репрезентація є або маскою, або новою ідентичністю, що дає можливість віднайти ще більш реальне «Я».

Попри дискусії, що тривають подосі, емпірична верифікація образу дає підстави розглядати індивіда і його репрезентативне тіло через співвідношення творця та його творіння з усіма наслідками такого розподілу [15]. Для творення свого репрезентативного тіла, а точніше для того, щоб позиціонувати його у віртуальній спільноті, автор має використати максимум своїх талантів та вмінь, і чим обдарованіший індивід, тим яскравішим є його віртуальне втілення, його репрезентативне тіло.

Що ж до фізичного тіла сучасної людини, то найбільші трансформації, спричинені новітніми технологіями, відбулися у тій сфері, що її М. Мосс назвав «техніки тіла» - «способи, за допомогою яких люди в різних суспільствах користуються своїм тілом» [16]. Трансформовані новітніми технологіями побут і повсякдення, не могли не відобразитись на техніках тіла сучасної людини. І річ не лише у «пасивізації» індивіда, що в процесі своєї діяльності користується здобутками новітніх технологій, лише скеровуючи їхню діяльність. «Іншість» цих практик підтверджується численними зауваженнями до так званого «нового покоління», що не шанує потреб «здорового організму». Але якщо подивитись на ці зміни в еволюційному розрізі, ситуація виглядає дещо інакше. Адже перехід до читання і писання - це теж своєрідна «тілесна інвалідизація індивіда. Замість того, щоб безпосередньо самовиразитись в акті комунікації через розмову, пісню, танок, запах чи дотик, - людина створює комунікативні протези: папір, ручку, книжку, - витісняючи ними безпосередні запахи і звуки, танці й дотики» [17]. Така людина зменшує свою тілесну рухливість, стаючи інвалідом з погляду спостерігача, що не володіє навичками читання і письма. Перехід до комп'ютерної комунікації має такий самий вигляд (з позицій традиційних «паперових» практик читання та письма) і супроводжується появою нових практик соціального керування і примусу.

Іншою особливістю новітніх технік тіла стало явище пролонгації тіла, тобто набуття ним нових можливостей завдяки техніці. Прикладів такої пролонгації сьогодні маємо чимало - важко

віднайти якусь сферу, для якої сучасна людина не удосконалила би якимось чином своє тіло. Облишивши тему кібергізації та самототожності такого удосконаленого тіла (як і самототожності віртуального персонажа), лишень зазначимо, що рівень практик та технік тіла є досить гнучким у пристосуванні до різних технік і технологій: як бажаних, так і небажаних. Це важливо розуміти передовсім у дискусіях з приводу технологічної залежності й заангажованості сучасного індивіда, що призводить до його пасивізації та підконтрольності. Більшою ж мірою ця «гнучкість до пристосування» означає відшукування тілом нових технік й технологій, які могли б мінімізувати небажані впливи чи тиск [18].

Інший приклад (тут ми переходимо безпосередньо до ментальних практик) належить до сфери емоцій. Чимало дослідників відзначають, що життя сучасної людини емоційно збіднене через цілу низку цивілізаційно-протективних чинників. Тому і для емоційного виходу відшуковуються нові техніки й технології, більшість з яких засновуються на взаємодії у віртуальному середовищі.

На відміну від масової культури, що так само пропонує свій варіант емоційної компенсації, віртуальне середовище забезпечує щире емоційне залучення на тому рівні, якого вимагає людина (незалежно від форми спілкування - чат, форум, конференція чи просто електронне листування). Багатьом людям таке спілкування дає «можливість реалізації особистості, програвання ролей, переживання емоцій, які з тих чи інших причин фрустровані у реальному житті. Подібна можливість обумовлена (...) особливостями спілкування за допомогою мережі: анонімністю, помірною нормативністю та своєрідністю процесу сприйняття людини людиною» [19].

Проте специфіка, звісно, існує: якщо форум чи конференція задовольняють переважно інтелектуалізовані потреби, то спілкування у чаті досить довго виносилося у сферу інтернет-сміття. Хоча вже почали з'являтися дослідження, що розкривають феномен масового захоплення чатами через концепцію карнавалу М. Бахтіна та культуральну «іншість», за Ю. М. Лотманом (див., наприклад, працю В. та Є. Нестерових [20]).

Крім «карнавального», дослідники виділяють ще тип «довірливого» спілкування, що виконує також доволі стару психотерапевтичну місію новими засобами.

Подібно до паралельного існування практик «карнавалу» і «сповіді», у сучасному суспільстві існує тенденція до корелювання модусів приват-

ності. Протилежні техніки втрати та набуття приватного пропонують телебачення (у вигляді реаліті-шоу), що розкриває життя інших для загального огляду, та віртуальне існування у мережі, що надає безліч масок-образів для збереження своєї автономності. З іншого боку, саме віртуальні спільноти довели хиткість фізичних соціальних структур суспільства, що за сприятливих умов розпадається на безліч субкультурних угруповань. Цей факт потребує глибшого аналізу, як і поява у сучасному повсякденні таких явищ, як «зеппінг» і «клікінг». Вони являють собою віяло надто швидких інформаційних контактів, що також є новими практиками. На думку В. Тарасенка, цю ситуацію можна охарактеризувати як перехід від послідовних наративів до «наративу фрактального», [21] що є реакцією мозку на занадто швидкий ритм життя сучасного суспільства.

Ще однією очевидною рисою сучасних ментальних практик можна вважати призвичаєність сучасного індивіда до значної свободи висловлювань та дій. Свобода засобів масової інформації (байдуже, реальна чи задекларована) призвичаєє глядача до цієї думки. У свою чергу, Інтернет став універсальним механізмом для оприлюднення своїх думок і позицій, з одного боку, а з другого - механізмом забезпечення повної анонімності автору висловлювання. Взагалі, захищеність та незнищенність стали досить сильною ілюзією сьогодення. У західному світі це відчувається як на рівні безсмертних героїв блокбастерів джеймс-бондівського гатунку, так і на рівні дитячих мультфільмів, комп'ютерних ігор тощо, які створюють черговий віртуальний вимір для сучасного суспільства. У цьому кон-

тексті непередбачувані «реальні» події (жорстокі й жахливі, як дотик Реального) стають чимось абсолютно надзвичайним і навіть не зовсім реальним.

Що ж до змін у категоріях і структурах мислення (про які більше мають сказати психологи, а ми обмежимося лише їхньою констатацією), то неодмінно треба згадати про надзвичайно істотне розмежування понять «знання» та «інформації». Сьогодні про це багато говорять на загальносуспільному рівні (у руслі афоризму: «Хто володіє інформацією - той володіє світом»), але не на рівні інтелектуальних практик індивіда, що свідчить про зміну їхнього статусу та місця у ціннісній системі координат. Аби лишатися ціннісним і суто людським (на відміну від інформаційно-технічного), знання має стати якісно іншим: наділеним здатністю поєднувати і складати розрізнені інформаційні архіпелаги, діяти на основі відчуттів та алюзій, - але це питання залишається відкритим до обговорень і роздумів.

Такими ж відкритими залишаються й інші питання, оскільки дослідження прaxeси сучасної людини є здебільшого ситуативними і фрагментарними. Нашим завданням було скоріше зафіксувати ці зміни у різноманітних практиках, позначивши найбільш цікаві та перспективні на наш погляд питання.

І якщо характер чи якість цих змін ще можуть дискутуватися, їх наявність уже фактично не викликає заперечень. У картині світу сучасної людини ревізії піддається все - навіть метафори. Тож у цій ситуації давня метафора книги як моделі світу, мабуть, сьогодні також потребує перегляду. Схоже, що її замінить метафора мережі чи павутини.

1. Блум Х. Карта перечитывания.- Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 1998.- 352 с.
2. Детальніше про сайт за адресою: <http://ich.iph.ras.ru/>
3. Константне (за термінологією Центру Віртуалістики) - те, що стосується тієї реальності, що в інших дискурсах має назву «дійсної» чи «реальної» реальності.
4. Носов Н.А. Манифест виртуалістики // Труды лаборатории виртуалістики.- М.: Путь, 2001.- Вып. 15.- С. 17.
5. Див.: Войцицька М. Особливості сприйняття часу в культурі повсякденності кінця ХХ ст. // Наукові записки. НАУКМА. Теорія та історія культури.- 2002.- Т. 20-21.- С. 33.
6. Baudrillard J. The Vital Illusion.- New York: Columbia University Press, 2000.- P. 102.
7. Особливо це стосується масової культури, де позиції його певний час було втрачено через набуття образом можливості відтворення наративу - привілей, що початково належав виключно тексту.
8. Визель М. Гипертексты по ту и эту стороны экрана // Иностранная литература.- 1999.- № 10.- <http://magazines.russ.ru/inostran/1999/10/visel.html>
9. Оскільки саме англійська мова стала першою вербальною мовою невербальної за своєю сутністю технології.
10. Смирное Ф. О. Навигация веб-сайта: лингвокультурные особенности - <http://psynet.carfax.ru/texts/smirnov2.htm>
11. Тут ми не беремо до уваги «немовні» візуальні комунікатори - веб-камери тощо, через їхню порівняно малу розповсюдженість.
12. Хоча ця класифікація є тут скоріше робочою.
13. Лейбов П. Язык рисует Интернет - http://psynet.carfax.ru/texts/leybov_1.htm
14. Нестеров В., Нестерова Е. Карнавальная составляющая как один из факторов коммуникативного феномена чатов - <http://psynet.carfax.ru/texts/nesterov4.htm>
15. За свідченнями багатьох письменників, створений персонаж починає жити своїм життям і часто діяти без відомої, а часом і всупереч своєму творцю. Серед найвідоміших прикладів - Тетяна О. С. Пушкіна, яка раптово для самого автора вийшла заміж, або дуель Вронського, що стала несподіванкою для Л. Н. Толстого.

16. *Мосс М.* Техники тела // Общества. Обмен. Личность: Труды по социальной антропологии / Пер. с франц.- М.: «Восточная литература», РАН, 1996.- С. 242-263.
17. *Тарасенко В. В.* Антропология Интернет: самоорганизация «человека кликающего».- <http://wwh.nsys.by:8101/klinamen/dunaev4.html>
18. Див. про пульт дистанційного керування у О. Геніса {*Тенис А.* Вавилонская башня: искусство настоящего времени- М., 1997- С. 88.).
19. *Нестеров В.* К вопросу об эмоциональной насыщенности межличностных коммуникаций в Интернете.- <http://psynet.carfax.ru/texts/nesterov1.htm>
20. *Нестеров В., Нестерова Е.* Карнавальная составляющая как один из факторов коммуникативного феномена чатов - <http://psynet.carfax.ru/texts/nesterov4.htm>
21. *Тарасенко В. В.* Антропология Интернет: самоорганизация «человека кликающего».- <http://wwh.nsys.by:8101/klinamen/dunaev4.html>

М. Voytsytska

SEARCHING FOR «MODERN HUMAN» THROUGH VIRTUALITY OF PRACTICES

The article represents an attempt of searching for modern society through analysis of everyday practices transformation. A phenomenon of virtuality is chosen as a starting point of studying because of being the most determinant feature of nowadays.