УДК 316.444:316.733 **Сільвія Яскула**

НОВІ ФОРМИ МОБІЛЬНОСТІ У СВІТІ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ ТА МЕДІАТИЗАЦІЇ КУЛЬТУР

Гіденівська «доба приголомшливих змін» найбільш точно відповідає образу мобільності у новому віртуальному світі, що створений Інтернетом. Ця нова сфера людської діяльності, яка встановлює нові форми простору, у цьому сучасному інформаційному просторі, для яких важко знайти визначення, оскільки вони не піддаються опису в категоріях фізичного виміру. У цьому просторі ускладнюється взаємодія, все більшого значення набувають значення і функціональні об'єднання реального та віртуального світів, індивідуального і соціального, історичного і прогнозованого. Розуміння цих світів вимагає знань та уявлень про реальність, що належать різним галузям наук, з використанням різних методик. Крім того, труднощі у розумінні виникають ще й тому, що ми використовуємо терміни, які виникають в умовах, що не існують, і їх використання по відношенню до простору, в якому ми рухаємося сьогодні, може бути тільки метафоричним. Новий простір створюється у результаті взаємодії і взаємовпливові (що є вкрай необхідним) багатьох осіб, що стають динамічною частиною, втіленою у процесах комунікації, таким чином цей простір поєднує у собі елементи як класичного, так і метафізичного або символічного просторів. Незалежно від того, що становить основу структури взаємодії у сучасному просторі, розвиненість цивілізації визначається доступністю до Інтернету, котрий дає багато нових можливостей, і водночас може бути джерелом появи нових загроз, і навіть патологій. Тому сьогодні залишається відкритим питання, якою мірою можна зрозуміти і скористатися новими можливостями сучасного віртуального простору, а тим більше дуалізмом двох світів: реального та віртуального, використовуючи результати об'єднання їх ресурсів.

Темпи технологічного розвитку і пов'язана з ним розробка нових засобів комунікації призвели до ряду наслідків, які впливають на розуміння самого поняття культури. Сьогодні культура у світі віртуалізації та медіатизації не може розглядатися як категорія державної власності, а має розглядатися як гнучкий процес, що є безперервно змінним нескінченним потоком подій. Процеси або зміни, що відбуваються в культурі, набувають різної швидкості,

інтенсивності, ритму, темпу, і можуть стати основою для появи нових форм мобільності з новою структурою, роллю, функціями, або інтенсивністю. Створення мобільної ідентичності починається з відриву від власного «я» і, зазвичай, звільнення від суворого контролю Его і Суперего через мобільні відносини (зв'язки), і закінчується мобільними і віртуальними формами існування (участі) у фізичних структурах.

Ключові слова: *віртуалізація, медіатизація, простір, культура, Інтернет.*

Нова присутність людини у просторі

Сучасний простір завдяки розвитку інформаційних та комунікаційних технологій був розширений у новий вимір – віртуальний простір. У результаті такого розвитку сьогодні відбулося «вигнання» [18, 135] людини зі світових форм традиційної свідомої людської діяльності, у нові форми, що мають символічний та емоційний характер. У сучасному просторі, створеному на основі розвитку інформаційно-комунікаційних технологій, особливо Інтернету, людина знаходиться у підвішеному стані між реальним та віртуальним вимірами. Відбувається переосмислення фізичного світу людини через інформацію, що вписалася у мережеві соціально-культурні структури. Новий простір став своєрідним соціотехнічним явищем, змінним, непередбачуваним і випадковим.

Створення віртуального простору сьогодні викликає більше запитань про відносини, співіснування, посилання, передачу, ніж про відмінності у ставленні до традиційного простору, описаного в літературі як життєздатного, а це означає, що він є одним з показників фізичного виміру. Тим не менш захоплює здатність сучасної людини рухатися, існувати і робити внесок в обидва світи одночасно, які є однаково далекі і близькі. Людина протягом тисячі років пристосовувалася до життя на Землі, а протягом декількох років навчилася жити у віртуальному просторі, до якого адаптується, поневолена ним і вивчає реальний простір, у той же час людина рухається в проекті відомих сфер минулих форм досвіду як свідомих, так і несвідомих.

Роздумуючи про подвійну присутність людини, виникає питання про вплив цих двох просторів один на одного: віртуального простору на

реальний простір, і реального на віртуальний[1]. Очевидно, що існування у віртуальному просторі неможливе без наявності реального простору (односторонній висновок), тому що це реально для тих, хто його створює, незалежно від того, які образи, функції і ролі створюються. Зрозуміло, що в результаті намагаються створити певного роду симбіоз цих двох просторів. Однак, незалежно від того, що являє собою цей симбіоз: мутуалізм, кріпосне право, коменсалізм і, нарешті, паразитизм[2], створений новий «двовимірний» простір, де одна вісь є реальним виміром, а друга - віртуальним, тим самим створюючи «новий екстериторіальний соціальний простір»[3] [5].

Без сумніву, заслуговує на увагу аналіз відмінностей між цими двома просторами. Два протилежних світи, з одного боку, доповнюють один одного, а з іншого боку, ексклюзивні через свої розбіжності. До однієї з основних відмінностей належать пріоритетні категорії фізичного виміру, що пов'язані з визначенням точних параметрів місця та шляху. Для нової області людської присутності, на відміну від традиційного простору, поняття простору стає менш важливим, немає класичного посилання на фізичне існування. Все, що тут не пов'язане з якими-небудь конкретними параметрами простору, які зникають, коли необхідно визначити фізичне розташування, що і так не може бути визначене. У той же час одночасно можна бути у двох або більше місцях. Воно також втрачає сенс поняття часу, оскільки за допомогою елементів віртуального простору можна чітко визначити час, який може бути пропущено. Втрата значущості часу у віртуальному середовищі повністю відрізняється від значення часу у класичному просторі, де вся людська діяльність є предметом для призначення у зазначений термін. Сучасний простір не вимагає фізичної присутності людини, її присутність опосередкована (проявляється у телеприсутності), людина зв'язується з простором через механічний пристрій. Така телеприсутність пов'язана не тільки з віртуальною

[1] Розподіл реального та віртуального простору є умовним, оскільки проникнення, співіснування і поділ цих двох вимірів зараз важко і часто неможливо визначити. Віртуальний світ створюється і в реальному світі, а деякі ідеї, концепції, програми часто знаходять своє відображення у реальній економіці. Проте, при написанні цієї статті ми будемо використовувати ці терміни окремо.

[2] мутуалізм - форма співіснування, з метою взаємної вигоди, кріпосне право - відносини між структурами, де працює раб, коменсалізм – співіснування, вигідне для одного з партнерів, і нейтральне для іншого, паразитизм - це форма співіснування двох структур, за якої один (паразит) більш-менш тривалий час використовує іншого (хазяїна).

[3] термін, запропонований Зігмунтом Бауманом.

реальністю, але і відображає перспективу двох точок зору. Перша з цих точок зору полягає у тому, що людина значною мірою занурюється у вигаданий світ, друга - вводить нездоланну відстань по відношенню до цього світу, тому що людина може брати участь у ньому тільки за допомогою електронних пристроїв. Через телеприсутність людина має відчуття, що вона перебуває одночасно у двох вимірах, проте такий досвід перебування насправді може вироблятися тільки реально.

Треба звернути увагу, що простір і час втрачають значення у класичному сенсі просторових меж людської діяльності. Тут принцип екстериторіальності, межі «нової території» не залежать від фізичного простору матеріальної природи, в якому людина впроваджується в повсякденне життя. Науково-технічні здобутки традиційного простору протягом тривалого історичного періоду зменшили фізичні і технологічні бар'єри для подолання відстані, в той час як сьогодні зникає необхідність долати реальні фізичні відстані без наявності об'єктивних причин. Сучасний простір є потужним інструментом, що позбавляє фізичних обмежень, у ньому неухильно зростає здатність переноситись з одного місця в інше та перебувати у багатьох місцях одночасно. Присутність людини у цьому новому просторі вже не обмежується фізичною формою присутності у світі, але учасник може взаємодіяти у цьому світі і будувати віртуальний простір. Сучасний простір побудований на ідеї індивідуалізму, а це ставить індивідуума в центр автономного дії. Тому людина все більше занурюється у цей світ, навіть якщо вона не бере в ньому активної участі. Навіть перебуваючи поза межами віртуального простору, на електронну пошту приходять листи, активно використовується скрипкова мова, за допомогою якої буде автоматично генеруватися відповідь від імені відправника, дошки оголошень, обговорення мовних одиниць, коментарі і т.д.).

Таким чином, відбуваються зміни у людській діяльності: вона стає мобільною, розсіяною у просторі, часто відбувається у багатьох місцях одночасно. Це нове середовище стало джерелом різного досвіду людей, що беруть участь у ньому, тим самим створюючи простір відзначений референтною групою заради власної орієнтації спостерігача, а не як у випадку з традиційними: з урахуванням способу і місця, щоб бути іншим [30, 9-14]. Мінливість і абстрактність нового місця перебування людини

також сприяє ослабленню соціальних зв'язків у підвалинах навколишнього середовища з його історією у контексті, коли стосунки часто розвиваються як абстрактні, без прямого контакту з людиною [40, 14; 13]. У той же час не можна ігнорувати той факт, що віртуальний простір є симптомом соціальної мережі, що об'єднує людей, саме тут розвивається взаємодія, яка в іншому випадку, можливо, не буде мати шансів на існування. Як наслідок створення простору, породженого технологіями, вірним є твердження, що суспільство може виникнути навіть тоді, коли немає географічної близькості. Віртуальні спільноти і суспільства більше, ніж інші, пов'язані з типовими формами співтовариства солідарності та ідентичності. Відсутність дотримання правил у віртуальних відносинах має прямий вплив на зміну у віртуальному просторі соціальної структури: вертикальної та горизонтальної.

Втрата сенсу існування нерозривного зв'язку з корелятами місця, часу і функції знайшла своє відображення у зміні досвіду самого простору. Сучасний віртуальний простір відзначається зануренням у нього, що дозволяє досягти іншої точки зору бачення, різних точок співіснування, які до того ж, не вимагають зусиль учасників та концентрації. Занурення створює відчуття присутності у віртуальному світі, почуття, що ми можемо перевищити наші фізичні обмеження. З цієї причини, віртуальна реальність є сенсорним зануренням у віртуальне середовище, у якому це не просто надмірна ілюзія, а перехід до парадигми ілюзії представництва. Здійснення вічної людської мрії у просторі є більш потужним, ніж сон, оскільки свідомо контролюється. Ілюзія за своєю природою є ефемерною, випадковою і помилковою для того, щоб приховати деякі аспекти природи, накладені на неї. Занурення працює певною мірою незалежно від реальності, істотно відрізняється у площині досвіду, відкриває нам світ нових вражень, нових областей людських знань, особистості та діяльності.

Кіберпростір є простором руху, у якому знаходяться люди, що проживають у конкретному «пейзажі руху» і «подорожують по тунелю» [39, 109] (тут, десь в іншому місці в даний момент). У віртуальному просторі абсолютно нового сенсу набуває поняття стабільності, тому участь у ньому має бути пов'язана з мобільністю. Перебуваючи у віртуальному просторі не існує нічого, крім безперервного руху, мобільності в ньому, тому віртуальний простір являється дуже

складною «різноманітністю існуючого фізичного простору» [19, 74]. Різні підходи до вивчення віртуального простору на даному етапі його розвитку ґрунтуються не лише на історичному дослідженні, і не обмежуються знаннями математики. Існує чітка зміна когнітивного напрямку: люди не виходять у світ, щоб зустрітися з ним, а світ приходить до них. Картина світу транспортується безпосередньо у замкнутий простір, в якому людина відчуває свого роду параліч, перебуваючи у ньому [36, 16].

Змінений принцип доступу до інформації з різних місць різними взаємодоповнюючими способами залежить від комунікаційної та технологічної компетенції людини, а також були змінені правила відбору інформації: від традиційних до альтернативних. Має місце інший спосіб зв'язку і передачі інформації у класичному просторі, де лінійність заснована на припущенні, що інформація залежить від місця її отримання, та одержувач набуває рис в залежності від конкретного просторового і ситуативного порядку (просторове розташування пов'язане з осмисленням причин і наслідків). У віртуальному просторі спілкування має мультилінійність. Одноосібне читання даних дійсно є лінійним і контекстуальним, але можливий лінійний шлях «читання» і порядок розшифрування контекстів, який ставить перед собою одержувач [21].

Віртуальний простір став потужним інструментом для незалежності від локальних та фізичних обмежень. Дійсно, якщо навколишнє середовище виявляється не дуже гостинним, не відповідає очікуванням особистості, то є можливість за допомогою пристрою швидко і без попереднього повідомлення зникнути з місця і переїхати в інше.

Новий інформаційний простір, з одного боку, значно розширює сферу відносин і галузі людської діяльності, а з іншого боку, представляє абсолютно нові загрози, які повинні знати, в першу чергу, в освітньому контексті. Нижче наведені приклади ризиків, пов'язаних з різними аспектами сучасного інформаційного простору, що вказують на нові питання, які можуть вплинути на форму сучасної освіти, в широкому сенсі:

1. Людська суб'єктивність поступається відносинам між елементами, які формують її, а не навпаки.

2. Еквівалентність і відносність цінностей. Мінливість, швидкоплинність, фрагментація, функціональність, новизна та

упередженість людських цінностей в умовах невизначеності інформаційного простору.

3. Розвиток самостійної особистості характеризується обережністю у підходах до будь-яких форм суспільного життя.

4. Порушення взаємодії та відсутність інформації про невербальні емоції є істотною причиною деперсоналізації.

5. У зв'язку з втратою особистих відносин та порушенням функцій домінує опосередкована взаємодія.

6. Скорочення соціальних і нормативних принципів, які регулюють і полегшують соціальну взаємодію та спілкування шляхом обміну короткими миттєвими повідомленнями.

7. Ефект поляризації групи відображається у тенденції приймати рішення, висловлюючи позицію більш екстремальну, ніж та, яка була прийнята членами групи спочатку.

8. Неможливість отримати деякі невербальні комунікації, такі як проміжна інформація.

9. Відчуження, суб'єктивне відчуття відчуження або відриву від реальності, відчуження від себе та інших.

10. Екзистенціальна туга означає, що віртуальна інформація може викликати підозри про відсутність посилання на реальність і маніпуляції, що в результаті може заперечити існування особистості.

Вище наведений список особливостей віртуального простору не охоплює всі питання, пов'язані з ним, але варто підкреслити ще дві взаємозалежні характеристики, а саме: новий світ надзвичайно покірний і ще не повністю репресивний. Віртуальне середовище є джерелом свободи, яка, завдяки своїй гнучкості дозволяє йому переміщатися у будь-якому напрямку. Таким чином, віртуальність розширює простір, у якому можуть залишитися люди, у той час, коли відбувається розширення можливостей кожної окремої людини. Водночас, така гнучкість обмежується тому, що надзвичайно ускладнює мобільність і соціальні відносини людей. Віртуальний простір замикає людей, як у кокон, у приватне і мобільне середовища, привертає людей у тимчасову пастку невизначеності.

Крім того, не треба забувати, що віртуальний світ створює нові просторові нерівності між тими, хто вміє користуватися ним і тими, хто не вміє, часто використовуючи його як інструмент влади.

Новий світ віртуалізації і медіатизації культур

Наслідки розвитку сучасного віртуального простору непередбачувані, доведено, що попередній прогноз, як песимістичний, так і оптимістичний, виявляється не точним по відношенню до засобів масової інформації.

Зокрема, дослідник впливу медіа як засобів комунікації на аудиторію Маршалл Маклуен точно описує і підкреслює, що за останні 3500 років розвитку суспільства спостерігачі не бачать впливу ЗМІ на населення [32]. Розвиток та великий інтерес до Інтернету в широких масштабах привели до того, що він сьогодні став складною соціальною системою, простором, де все більше зосереджується енергія з усіх сфер людської діяльності: економіки, політики, науки, освіти, розваг і т.д., і перш за все, культури. У той же час мільйони людей взаємодіють з мережею (веб-взаємодія), що призводить до хаосу, віртуальна мережа стає непрозорою і непередбачуваною, створює якісно нові форми і моделі поведінки, які не підлягають ніякому контролю. Це призвело до того, що ніхто сьогодні не може впливати на формування нового віртуального простору. Знову ж таки, право загальмувати культурний процес, визначений Уїльямом Огбурном, полягає у постійному мисленні у культурній сфері, в тому числі теоретичної рефлексії, з розвитком суспільної практики, і особливо технології. Відповідно до вищезгаданої теорії звичаї і вірування змінюються повільніше, ніж технології, і тому потрібен час, щоб пристосуватися до кожної модифікації [34, 255-260]. Характер нинішньої революції у галузі ІКТ по своїй суті передбачає розуміння динаміки [26].

Швидкий розвиток ІКТ призвів до ряду наслідків, які мають важливе значення не тільки для сучасної культури, а й для розуміння поняття «культура». Епоха постмодерну є першою в історії культури, яка знаходиться під домінуючим впливом і контролем технологій. У результаті дії віртуального простору на фізичну особу, вона перебуває у двох різних середовищах одночасно: у локалізованому навколишньому середовищі, визначеного територією, де особа перебуває на даний момент, і в навколишньому середовищі, сформованого засобами масової інформації. Саме завдяки останньому відбулася величезна технологічна революція в області поширення інформації про культуру, що призвело до розширення участі у культурному житті, тобто проведення заходів, щоб

розширити коло активної аудиторії / учасників культури. Ми живемо в культурі конвергенції, оскільки відбувається перенесення контенту між різними медіа-платформами, а також у зв'язку з тим, що споживачі стають дистриб'юторами цього контенту. Генрі Дженкінс пише про такий стан культури наступним чином: «Кожен з нас створює свою особисту міфологічну частину і фрагменти інформації з потоку засобів масової інформації, яку ми вибираємо і перетворюємо на ресурси, через які надаємо сенс нашому повсякденному життю» [24, 9].

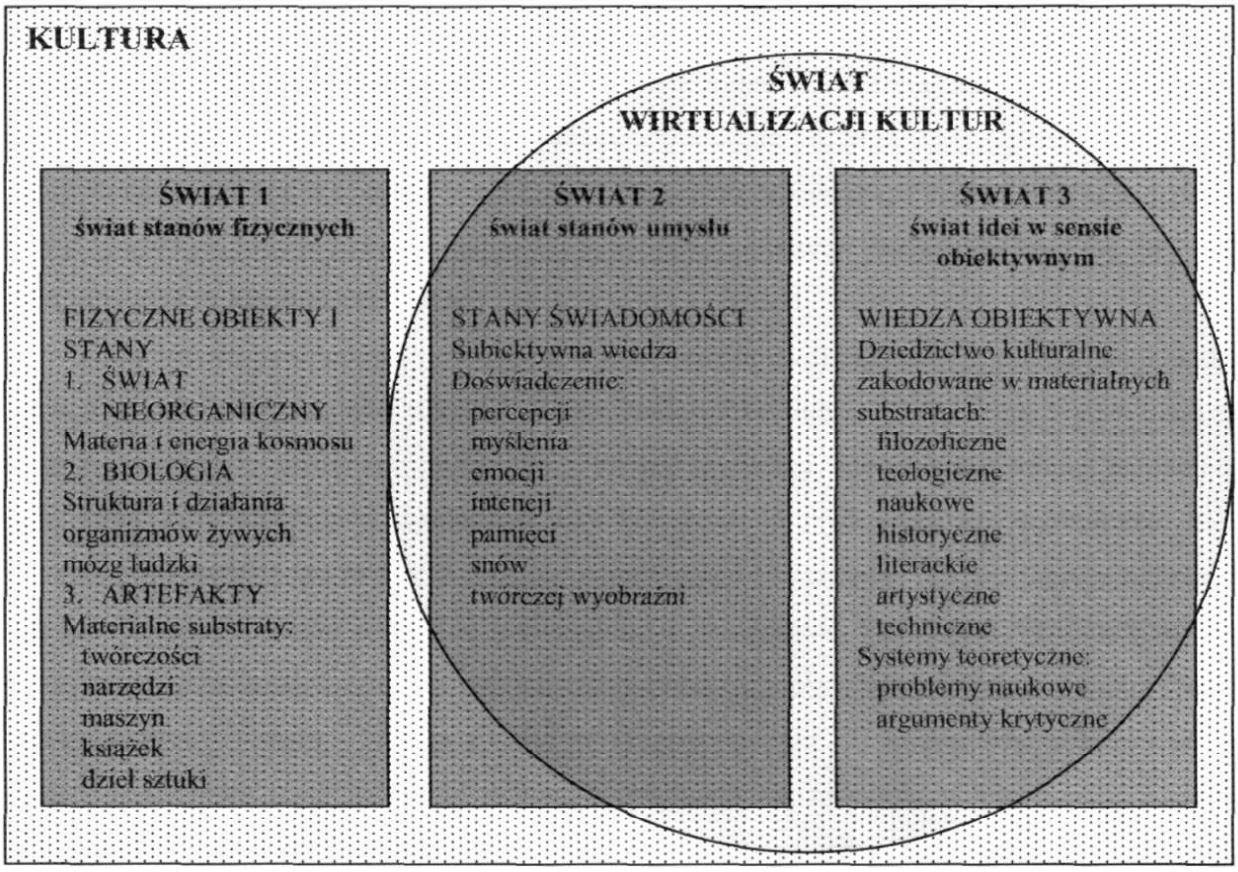
Одним з основних наслідків процесу комп'ютеризації та поширення доступу до ЗМІ є віртуалізація і медіатизація культур, які відкривають абсолютно нові з точки зору простору і часу умови для функціонування сучасного суспільства та зміни в ньому. Поява у людській культурі засобів масової інформації призвела до функціональної та концептуальної інтерпретації реальності за рахунок використання технологій в областях, де раніше вони не застосовувалися.

Необхідно пам’ятати, що процес медіатизації впливає на культуру, яка має свій набір значень, зумовлюючи інші їх інтерпретації, що робить навколишнє середовище творчим, динамічним, але нестійким. Здається, що в даний час величезний вплив на сучасну культуру здійснює картина віртуального світу, що проявляється у віртуалізації культури (культура реальної віртуальності), розуміється як «система, у якій сама реальність (...) повністю занурюється у світ віртуальних образів, де символи є не тільки метафорами, а й містять реальний досвід» [10, 381]. Віртуалізація культури в основному проявляється у передачі культурних потреб населення (домогосподарств), замінивши знак культури життя людини на реальний і віртуальний [9, 148]. Цифрова конвергенція телекомунікацій, засобів масової інформації та комп'ютера робить можливим підключення до віртуального простору без обмеження, що призводить до «одомашнення» повсякденного життя, включаючи участь у культурі. Одержувач може бути відправником і може створювати тематичні канали для себе. Деякі бачать у цьому культурний прорив, появу епохи, у якій все більша кількість людей буде створювати культуру для власного використання. Таким чином з’являється новий тип культури – мережева культура, або кіберкультура, отримана в інтерактивному режимі через

Інтернет, який генерує перехід від аналогового до культурного домінування цифрової культури. Віртуалізація сприяє глобалізації культури споживання, яка полягає в тому, що сучасне суспільство переживає «культуру грамотності». З іншого боку, в даний час відбувається інверсія конкретних культур. Сьогодні людина користується засобами і проводить заходи, застосовуючи великі комплекси технічної інформації і комунікації. Крім того, зростаюча складність технічних систем різного роду визначає майбутнє і стратегії розвитку цих же систем.

У даний час спостерігаємо нову тенденцію у сфері споживання. Домогосподарства стають свого роду центром прийняття рішень, де ефективне управління дозволяє задовольнити потреби сім'ї [31, 21]. Інтернет стає одним із ключових засобів створення і поширення культури, як високої, так і популярної. Доступ до мережі полегшує такі форми участі у культурному житті як, наприклад, слухати інтернет-радіо, читати пресу, дивитися телевізор, відвідувати музеї, купувати книги через Інтернет. В епоху глобалізації села, за словами А. Тоффлера, села стають електронними, тому що використовують досягнення в науці і техніці і легко задовольняють потреби, культурні зокрема. Споживання набуває інтерактивного характеру [38], достатньо інформації та продукції передаються через класичні канали. Крім того, розроблена абсолютно нова модель участі в культурі і породила новий тип культури учасник. Це відбулося в основному за рахунок розширення глобальної машині споживання, який нещодавно створив небезпечну форму, відому як культура гіперспоживацтва. Взагалі, знижується загроза перебування у постійному стані «недостатності надмірної ситості» у зв'язку з неможливістю придбати таку величезну «дозу» товарів і послуг, які пропонуються у сучасному суспільстві і, найбільш тривожить, що громадськість втрачає здатність розрізняти реальні факти від ілюзії.

Поєднання культури віртуальних світів та реальної культури, їх основні відмінності і відносини можуть бути пояснені на основі головних понять культурного аналізу дослідника Джозефа Козелецького, що ґрунтується на філософії трьох світів Поппера [27, 183-185], де контрасти проявляються у тому ж діапазоні.



Rys 1. **Wirtualizacja kultur w trzech światach Poppera**

Філософія К. Поппера світ ділить на три системи: світ фізичного стану, світ психічного стану (розуму) та світ ідей в об'єктивному сенсі. Перший світ включає в себе фізичні об'єкти і стани, що відносяться до матерії та енергії, всі живі організми, у тому числі людський мозок. Крім того, Поппер поклав в його основу, так звані артефакти: матеріальний субстрат людської творчості, мистецтва або техніки. Другий світ складається зі станів свідомості і психічних процесів, таких як сприйняття, мислення, запам'ятовування, творча уява, сон, планування. Це події внутрішнього характеру, і тому безпосередньо не спостерігається. Третю систему світу Поппер назвав світом об'єктивного знання. До нього відносяться творіння людського розуму, такі як літературні наукові, технічні та релігійні твори. Вони знаходяться у бібліотеках, музеях, лабораторіях та складають культурну спадщину людства.

Культура реального світу включає в себе всі три світи К. Поппера, і, отже, об'єктивне знання є носієм цінностей і смислів, разом з фізичним світом, який закодований. Віртуальна культура (у широкому сенсі) являє собою систему символічних і соціальних творінь. У віртуальній культурі теж відбувається створення матеріалу, але лише їх коди, метафори і символи, так що це новий тип культури, який включає в себе лише два з трьох світів за К. Поппером, а саме: світ станів свідомості і світ ідей. Чим

бідніша система та її продукти, тим менш повноцінний характер людської природи, особистості і стилю її поведінки. Залишається відкритим питання про те, яку важливу роль у розвитку людини і суспільства відіграє адаптація до віртуального та реального світів.

Інша проблема у новому світі полягає у віртуалізації та медіатизації культури злочину. Злочин заснований на вірі у відмінність між внутрішнім і зовнішнім станом. Віртуальний простір за своєю суттю є трансгресивним тілом на перехресті векторів змін культури, тому що у результаті відносин «особистість – тіло» трансформується культура. Завдяки Інтернету, можна подолати обмеження тіла, і присутність людини у віртуальному просторі проявляється через телеприсутність, за допомогою якої можна легко існувати у різних культурних контекстах. Віртуалізація телеприсутності відбувається у процесі використання нових медіа-технологій, з одного боку, реальність не залежить від існуючих об'єктів і надає необмежене розширення області уяви, з іншого боку, ставить тіло у жорсткі рамки через усвідомлення небуття по той бік екрану. ЗМІ дозволяє нам відійти від очевидної тілесності, з іншого боку, відкриває можливості безпрецедентного контролю і спостереження за фізичними особами. У певному сенсі постійне взаємопроникнення віртуального і реального світів, дає певні відчуття звичайним людям нашого часу та пояснює сучасний підхід до «кратності» і рівності прав цих окремих світів.

Нові форми мобільності

Людині завжди притаманне прагнення до мобільності, руху, розвідок та пошуку місць, у яких вона ще не була. У даний час сфера мобільності людини значно зросла. Розвиток сучасних технологій не тільки підсилив і прискорив мобільність у традиційному світі, а й розширив область людської присутності у віртуальному вимірі, у якому мобільність необхідною умовою. Джон Уррі у своїй роботі «Соціологія мобільності» прагне визначити що таке «мобільність» використовуючи концепції Г. Башляра – через метафори «море», «річка», «струмок» [2], концепції Г. Дельоза, Ф. Гуаттаррі та Р. Брейдотті – через метафори «кочівник», «волоцюга», «мандрівник» [8; 12]. Сам Уррі моделі сучасної мобільності називає більш відповідним терміном «телетранспортація». Для тих, хто росте у неконтрольованому віртуальному просторі, мобільність

складається з декількох пересічних процесів. Зрозуміло, що подорожі, що здійснюються у реальному світі, у віртуальному вимірі можуть бути тільки символами, знаками. Більш того, у новому кіберпросторі, люди теж стають просто символами, які складають ліквідність. Ці подорожі відбуваються «поза місцем» [1], що відкриває різні можливості та нові перспективи, що забезпечують інтерактивну функціональність. У той же час такі подорожі «поза часом» і «поза місцем» внутрішньо дуже суперечливі, оскільки, з одного боку, ми хочемо доторкнутися до сутності цього місця, з іншого боку, щоб це зробити, необхідно трансформувати й адаптувати його до своїх очікувань (ми маємо справу одночасно і з будівництвом, і з руйнуванням) [15, 150].

Сучасний світ важко уявити без віртуальної мобільності. Сьогодні нікого не дивує вільне переміщення даних та інформації. Передача їх на будь-яку відстань, у будь-який час, у будь-якому місці стала настільки поширеною і очевидною, що ніхто не порівнює це явище з чудом, а ще не так давно, вона вимагала великих зусиль, ідей та організації. Нові області людської присутності поєднують у собі елементи реальності і віртуальності, стають місцем безперервних змін нескінченних потоків подій і процесів, що відбуваються в них, та є основою для появи нових форм мобільності, що мають свою структуру, роль, функції, інтенсивність. Ці події і зміни, що відбуваються на очах у людей XXI століття породжують нові можливості і нові бажання, а також нові форми ризиків.

Мобільність, яка пов'язана з постійним рухом, все змінює, і так само легко можуть зникнути об'єкти, дії, ситуації, люди, які рухаються із запаморочливою швидкістю, незалежно від того, чи намагається хтось зупинитись [5]. Мобільність і швидкоплинність є наслідком більшої свободи впливу на віртуальний простір, ніж на реальний. Свобода вибору, пересування, свобода розірвати з повсякденним життям, свобода почати нове життя, пов'язане з швидкоплинністю моментів, і жити в сьогоденні, в якому немає почуття власності і звернення до свого коріння. Віртуальний час може бути розширений практично без обмежень, збільшуючи кратність відчуттів (на користь зменшення інтенсивності відчуттів). Його потужність нічим не обмежена, він втрачає свою цінність, оскільки не віддаляється, він тут, і на відміну від реального простору існує можливість багаторазового повторення і відтворення явищ.

Віртуальний простір створює можливості і, часто, потреби у новій мобільності, починаючи від мобільності особистості, що часто створюється у відриві від себе і звільняється від, зазвичай, жорсткого контролю Его і Суперего через мобільні відносини, і закінчуючи мобільними і віртуальними формами існування (співучасті) у фізичних структурах.

Мобільність інформації

Якщо припускати, що «сума (феноменального) простору у кіберпросторі [...] дорівнює кількості інформації у кіберпросторі» [7, 122-123], то легко прийти до висновку, що цей простір має необмежений потенціал. У відповідь на швидке зростання інформації, що розвивається у все нових напрямках, сьогодення не визначається зростанням кількості засобів зв'язку – Інтернет надає безпрецедентні можливості для мобільності, а також створення, придбання та зберігання інформації, він є прикладом мультимедійного шосе даних, інформаційна революція дозволяє створювати епоху глобального інформаційного суспільства, тому результатом є дозрівання Інтернету і включення його у процес прийняття рішень, формування культурних, ментальних та суспільних знань, в яких основне значення і головний актив становить інформація та знання [13]. Тому сьогодні людське суспільство повинно характеризуватися здатністю знаходити, фільтрувати, тлумачити, оцінювати, використовувати та обробляти інформацію. Тільки правильні, а це як аналітичний, так і критичний підхід до розуміння інформації може забезпечити створення ґрунтовних, всеохоплюючих і якісно нових знань. Відмова від участі та управління сучасними процесами свідчать про функціональну неграмотність. З іншого боку, незважаючи на те, що ми завалені різною інформацією, занадто часто ми відчуваємо її відсутність, що іноді призводить до втрати знань. Ми маємо величезний обсяг даних та інформації, що поширюється в мережі та міститься в інформаційних базах даних всього світу, але існують різні практики та можливості їх використання для інтеграції та динаміки розвитку особистості. Іноді ми відчуваємо інформаційне перевантаження, відчуття втоми від конкретної інформації та апатію [23]. З іншого боку, ви повинні бути проінформовані про те, що сьогодні у великих масштабах міститься анонімна інформація.

Сучасні технології дозволяють легко розмістити інформацію в Інтернеті, і в той же час її дуже важко знайти [29].

Технічні та організаційні заходи накопичення інформації відомі в історії культури протягом тривалого часу, проте відносно новим є поширення інформації у безпрецедентних масштабах і розширення сфери її впливу, що свідчить про тенденцію безперервного зростання інформації. Доступ до приватної, інтимної інформації створює навколишнє середовище і є проявом прогресивної індивідуалізації. Таким чином, не тільки інформація, а й створена на основі неї інформаційна культура, є невід'ємною частиною соціальної мікроструктури і, навіть, менталітету і особистості сучасної людини [3].

Мобільність ідентичності

Інтернет став сьогодні студією стилю – це може бути все що завгодно: зміна ім'я, поведінки і навіть статі. У сучасному процесі створення віртуального простору ідентичність починає працювати сама по собі. У новому віртуальному світі зміст ідентичності набуває все більшого значення, який досі було випущено через свою очевидність. Очолює список таких категорій стать та вік, які важко перевірити через контакти в мережі. Ідентифікація починається з визначення елементів, які мають словесне або невербальне значення, такі як адреса електронної пошти та рівень компетентності індивіда у «мережі». За відсутності іншої інформації про відправника, вираз, який є частиною адреси, дозволяє визначити стать або навіть певні риси характеру.

Почуття анонімності у новому віртуальному просторі дає можливість експериментувати з альтернативними ідентичностями. Можливе створення нового зображення свого обличчя, в залежності від соціального контексту, різні групи у суспільстві можуть дуже швидко змінюватися, індивіди залишають і переходять до іншої групи і, нарешті, беруть участь у декількох групах одночасно, включаючи в себе вигадану участь у різних формах, часто під різними іменами. У цій ситуації, особистість ставить під загрозу свою стабільність і навіть свою сутність, яка пов'язана з, як вказує у своїй книзі «Сучасність та ідентичність» Ентоні Гіденс, почуттям онтологічної безпеки і безперервності біографії [6; 16, 50-55, 76-78; 37], яка є основним елементом так званої людини. Сучасний віртуальний простір стає для багатьох місцем, де учасники стимулюються швидкими

змінами в соціальному середовищі, вони часто створюють свої різні образи, що пов’язано з бажанням асимілювати у навколишнє середовище або зі страхом бути відкинутим. З цієї точки зору, почуття власної ідентичності є як стабільним, так і ефемерним.

Участь у віртуальному просторі сьогодні не пов'язано з фізичною присутністю, тут зникає власність та межі власного тіла. У зв'язку з цим виникає питання: як ми можемо говорити про ідентичність у просторі, якщо перебування у ньому відбувається без участі тіла? Тим більше, що тіло, як підкреслює Моріс Мерло-Понті, сприймається як практичний спосіб роботи із зовнішніми ситуаціями і подіями [33, 175-179]. Щоб у віртуальному просторі інші оцінювали людину як компетентну і таку, що заслуговує на довіру, необхідно контролювати своє тіло (реалізовувати механізми, що формують дисципліну та «слухняне тіло» [14, 212]). Ситуація, в якій організм стає об'єктом або інструментом, є причиною освіти, як зазначає Рональд Девід Ленг: хибне «Я» [28, 26], в свою чергу, може призвести до почуття екзистенціальної тривоги, яка безпосередньо впливає на почуття особистої ідентичності. Звільнившись від тіла людина не може отримати зовнішні загрози, навіть, якщо вона пов'язана з іншою людиною. Така людина веде свою розповідь з точки зору виявлення свідків власного тіла – така ідентичність була визначена й описана Серен К'єркегор як «закриття» себе, що передує «закриттю» тіла [25, 146-148].

Розглядаючи поняття «ідентичність» у новому віртуальному просторі виникає питання, якою мірою створено і побудовано «таку ідентичність», у якій тісно пов'язаний зовнішній і внутрішній світи, є спосіб інтерпретації та відображення світу, і, таким чином, процес формування людських відносин - світ, де «ідентичність» (тобто самісність) [35, 20] не розглядається окремо від зовнішніх факторів, закриваючи тільки їх суб'єктивність, а володіє внутрішнім світом, що є інтуїтивно зрозумілим.

Мобільність населення

Сьогодні члени традиційних спільнот оснащені сучасними засобами зв'язку, вони вступають у нові суспільні відносини, у яких навіть незначна взаємодія відбувається з використанням технічних засобів. Наслідком цих процесів є зміна цінностей і цілей існування спільноти, що засновані на індивідуалізмі, децентралізації та спрощенні ієрархії спільнот. Нові технології створюють середовище, у якому втрачається сенс чітко

визначених просторових відносин, що призводить до – як описано дослідниками інформаційного суспільства - соціальних змін, які визначені як феномен «втраченої спільноти» [13, 159]. В інформаційному суспільстві втрачає свою значущість час, простір і місце, у тому числі посилання на навколишнє середовище, а також зменшується важливість прямої торгівлі і прямих комунікацій. Набуває значення роль громадської організації, структура, дія, самобутність, культура, мова і спосіб поведінки. Нові ЗМІ, особливо Інтернет, створили новий вид взаємодії, що відбувається між членами віртуального співтовариства.

Незалежно від негативних ефектів, пов'язаних зі створенням віртуальних спільнот, таких як фрагментація і поглиблення соціальної нерівності, вони з самого початку свого існування набули великого впливу через ЗМІ на соціальні, освітні, культурні та демократичні процеси [20].

Поява віртуальних спільнот, і, таким чином, нова форма співіснування громад та засобів масової інформації ведуть до перегляду основної концепції співтовариства. Через нові форми спільності і почуття єдності стають менш важливими фактори часу і місця. Сучасний інформаційний простір, що характеризується мінливістю та різноманітністю ясно показує, якою динамічною є концепція співтовариства. Безліч взаємодій і зміни соціальних відносин у різних контекстах, які виробляються віртуальним простором, породжує різні типи спільнот з урахуванням різних ситуацій, які, з одного боку, можуть означати, що вони багатогранні і багаторівневі, а з іншого, можуть бути ознакою глибокої кризи співтовариства. Долання кордону, мобільність і тривале «мерехтіння» контактів, які є суттєвою ознакою сучасності, все це призводить до частих змін в образах учасників. При трансформації символічного бачення світу і системи відносин, особистість стає суб'єктом перетворень як на індивідуальному, так і на груповому рівні. Ця особистість «проектується» [11], і є результатом поєднання різних типів стратегій, з іншого боку, злиття і побудова поглядів, установок і цінностей, та інтенсивність подій досить переконливо свідчать про зіткнення культур. Це є відповіддю на динаміку сучасного світу і вимоги глобалізації, які вимагають вибору й самовизначення.

Не треба забувати, що сучасний віртуальний простір дає широкі можливості посередництва та досвід формування особистості людини. У

таких умовах особистість стає «рефлексивним проектом» [16], так як рефлексивність проявляється у розробці свого власного «Я» відноситься до декількох варіантів взаємодії між різними соціальними групами. З одного боку вибори відбуваються залежно від ідентичності, біографічної довідки, з іншого боку, вони безперервно переглядаються і змінюються. Це нове почуття особистості формується у процесі створення безпрецедентних соціальних відносин. Не варто забувати і той важливий факт, що досвід усвідомлення себе і своїх емоцій у новій галузі людської присутності, створюється в умовах занедбаності та самотності, без відчуття психологічної підтримки та почуття безпеки, тому відбувається заміна спільноти і традицій безособовими ігровими проектами та зображеннями [22].

Мобільність діяльності

При постійному перетині кордону, ми не можемо точно сказати, що стане інноваціями, важко щось передбачити, тому що електронні технології, впроваджуються у складні системи соціально-просторової практики. Розірвання і порушення досі міцних відносин простору і часу (час місцевий) у новому просторі дуже суттєво впливає на перетворення структур, типів, частоти і функції людської діяльності, надаючи цій області жвавої динаміки. Майбутнє постійно просочується через сьогодення, продукти нових форм диференціації та дисперсії впливають на внутрішню структуру намірів людської діяльності. У хаосі справ людина втрачає здатність рефлексивно ставитися до ходу свого життя і більш-менш повноцінно ставитися до інших.

Присутність людини у новому просторі створює перспективи участі в абсолютно невідомих областях людської діяльності. Немає обмежень у часі і просторі (завжди можна повернутися до заходів, у сенсі класичного підходу діє концепції переривання або зупинення операцій), що дає можливість брати участь у численних видах діяльності, як індивідуальних, так і соціальних. Сучасний громадянин інформаційного суспільства відноситься до Інтернету як до ринку, де можна задовільнити величезну кількість потреб, Інтернет відіграє роль бібліотеки, парку атракціонів, дозволяє чати, ігри, азартні ігри, покупки, і найчастіше, використовується як місце для роботи.

Додаткові можливості, пов'язані з бурхливим розвитком технологій дозволяють людині брати участь у різних заходах одночасно. У результаті такої плутанини сучасній людині не вистачає структурованості, а команда потребує відносно фіксованої точки відліку.

Мобільність культур

Віртуальний простір характеризується все більш потужним і багаторівневим впливом на безліч сфер людського життя, у тому числі на створення, розповсюдження та участь у системі культури. Враховуючи силу віртуального простору, яка виходить із безлічі наслідків його застосування, він стає місцем, де можна втілити такі сподівання і мрії, реалізація яких не була можливою в історії цілої цивілізації. Технології, про які говорилося раніше, проникають у багато сфер мислення, не тільки у вигляді інструментів, але і метафор, які захоплюють уяву багатьох людей. У літературі ретельно досліджено взаємний вплив, що відбувається між культурою і віртуальним простором, зосереджено увагу на описі процесів культурних змін під впливом технології, особливо такі спеціальні інструменти, як зараз он-лайн.

Особливе місце у контексті сучасного функціонування та розвитку людини займають культурні проблеми. Об’єднання кордонів між державами та їх спільнотами призводить до скасування кордонів між місцевими культурами (не обов’язково відмінними). Швидкість і доступність зв'язку через мобільні телефони, Інтернет, супутникове телебачення, не тільки усуває територіальні межі, а й традиційні, культурні та релігійні кордони, які є природним захистом культурних норм, що призводить до виникнення різного роду загроз. Сучасні засоби масової інформації, з одного боку є джерелом інформації і ознакою прогресу, з іншого боку, викликають тривожні зміни, і навіть розпад способу життя і системи цінностей сучасної людини [17]. Систематизувати ці загроз і спробувати подолати їх дуже важко, тому що процеси у віртуальному просторі є напрочуд швидкими, невловимими, постійно перетворюються.

Спочатку виникли побоювання, що взаємодія у віртуальному просторі зумовить необхідність захисту культурної різноманітності в рамках глобального інформаційного суспільства, проте, сьогодні, поряд з природними процесами руху та злиття культур все частіше

підкреслюються культурні відмінності. Люди рухаються у віртуальному просторі, зберігаючи самобутність своєї культури, а також у результаті участі у змішаних культурних формах, включають принаймні, деякі елементи своєї культури. У певному сенсі, культура і подорожі є не тільки набором фіксованих об'єктів, що знаходяться в певному місці.

Сучасний простір є місцем масового поширення культурних цінностей. Дійсно, внаслідок придбання товарів і послуг інших культур та освоєння своєї культури, вона буде поступово змінюватися. Гібридність культур (культурні гібриди) будуть поширювати своє значення і виходити за рамки протистояння між глобальними і місцевими культури, а культура, отримана в результаті об'єднання кількох культур, може мати значні переваги у порівнянні з культурами, які дали їй початок.

Мобільність відносин (зв'язків)

Людина все своє життя вступає у певні відносини: культурні, пізнавальні, соціальні, тим самим встановлюючи контакти з іншими людьми та з усім навколишнім світом, та найчастіше ці контакти опосередковані. Сьогодні середовище проживання людини, це не тільки те, що відбувається з нею у безпосередній близькості, а й формується через непряму передачу, використовуючи при цьому електронні засоби масової інформації. Це світ, побудований на внутрішніх цінностях часто важко зрозуміти, на відміну від інших областей реальності. Проблеми з розумінням світу можуть виникнути через величезну мінливість образів, думок, переконань, зразків поведінки, фрагментацій психічних ярликів, що ускладнює їх вирішення.

Інтернет змінює характер стосунків, зв'язків та контактів. У той час як мобільні технології дозволяють легко підтримувати зв'язок з друзями і покращувати стосунки з родиною, вести переговори віч-на-віч, створюється нова картина людських відносин, якій відповідає процес «управління іншими ресурсами», наприклад «управління друзями». Така взаємодія заснована абсолютно іншим способом: основою для встановлення і підтримки відносин, перш за все, є наявність часу і бажання діяти, і немає необхідності звертатися до конкретної людини (в центрі діяльності перебуває не учасник, а дія).

Встановлення відносин у віртуальному просторі не пов'язане з географічною близькістю, а часто поєднується з культурною опозицією, а

також накопиченням досвіду, емоцій, взаємних почуттів. Представник нового віртуального співтовариства різних типів, завжди має вибір, залишитися чи покинути співтовариство. Тому залишаються члени свідомо, на добровільній основі, отримуючи емоційне задоволення від спільною мети та обміном досвіду. Такі «асоціації» пов'язані з різними формами рухливості і можуть бути місцем для експериментів з ідентичностями, можуть додати впевненості придбання нових навичок.

Віртуальні відносини характеризуються нестійкістю, рухливістю потоків, дають широкі можливості посередництва, досвід, що, у свою чергу, впливає на формування особистості. У таких умовах особистість людини набуває «рефлексивного проекту» [16]. Ця рефлексивність проявляється у розробці їх власного «Я» і розглядається у кількох варіантах взаємодії з різними соціальними групами.

З одного боку, вибори відбуваються послідовно, визначаються особистістю чи біографічними довідками, з іншого боку, вони безперервно змінюються. Це нове почуття особистості формується у процесі створення безпрецедентних соціальних відносин. У той же час усвідомлення себе і своїх емоцій у новому просторі відбувається через відчуження та самотність, без відчуття належної психологічної підтримки та відчуття безпеки, тому спільнота і її традиції перетворюються на безособові конструкції гри та зображення.

З іншого боку, стабільність процесу самоідентифікації залежить від визнання реальних речей та інших людей. Віртуальне середовище не гарантує існування речей, а тим більше правдоподібність біографій його учасників. Тут слід виділити двосторонній ефект і багатосторонні відносини: люди мають можливість створити помилковий образ серед образів інших учасників, з якими вони взаємодіють. Такий результат не слід плутати з вираженням різних ідентичностей у різних ситуаціях, коли особистість може бути зрозуміла як «соціально обумовлений процес взаємної ідентифікації у результаті здійснення соціальної дії» [35, 11].

Мобільність стандартів

Новий віртуальний простір розширює область присутності людини і змінює уявлення про концепцію «стандартів». Стандарти і норми – це поняття змінні, дуже відносні і в кінцевому результаті основані на соціальній домовленості між тими, для кого визнання цих стандартів є

найбільш вигідним [28, 26]. Слід пам'ятати той факт, що концепція стандарту, змінює хід історії та сягає свого коріння у соціальні та культурні реалії. Ще в сімдесяті і вісімдесяті роки XX століття вважалося аморальним бути батьком-одинаком або жінкою, яка має позашлюбну дитину, сьогодні ж це явище соціально визнано як норма. Віртуальний простір породжує різноманітність і нестабільність стандартів, тому що в ньому діють різні правила, що не притаманно реальному простору. Те, що вважається неприйнятним у реальному світі, може допускатися і вважатися обов'язковим у віртуальному.

Ці нові форми мобільності у новому вимірі людської присутності не є вичерпним списком. Дослідження нових явищ у новому вимірі, що поєднує у собі елементи віртуальної реальності, є лише спробою звернути увагу на відмінності у функціонуванні нового Всесвіту, який відрізняється мобільністю, іграізацією, та створює водночас нові можливості і нові ризики.

Висновки

Останнім часом наша культурна реальність набула деформації такою мірою, що майже не збереглися подібні риси з тією реальністю, яка була кілька років тому.

Культура змінила своє обличчя до невпізнання під впливом різних глобальних і локальних процесів, а також у зв'язку з появою нових засобів масової інформації та інформаційних технологій. Швидке перетворення культурного ландшафту, як його зовнішнього, так і внутрішнього шару, знайшло своє відображення у зміненому просторі - міст, сіл, цілих регіонів, і, перш за все, зміні системи цінностей, поглядів і способу життя людей.

Це явище, відоме як медіатизація культури, все більше залежить від (нових) засобів масової інформації і стало рушійною силою для змін цивілізації, проте часто є серйозною проблемою для формування нового постмодерністського порядку. Розвиток засобів масової інформації, включаючи Інтернет, зумовив величезні зміни у розподілі культури, але ще більше у розвиток і розуміння культури, яка стала мерехтливим відображенням мобільної культури «Культура імпульсів» різних думок і поглядів на світ. Сучасний простір, у якому функціонує людина,

сповнений різною інформацією, часто фрагментарною і суперечливою, що досягається людиною через електронні імпульси.

Сучасна присутність людини у світі, об'єднуючи реальний і віртуальний виміри, відображає не тільки реальність, але й створює небачені масштаби повного моделювання, відриву від реальності, і ґрунтується на знаменитій теорії симулякрів, де «симулякр» - це особлива копія оригіналу, але без фактичного характеру. Симулякр «управляє» присутністю, якої немає, вводить в плутанину, викликає враження реальності, хоча насправді є копією, ілюзією. Копії симулякра вже не відносяться до реальності, а межі між вигаданим та реальним розмиваються [4].

Новий простір побудований на припущенні, що він є якісно кращим, красивішим, досконалішим, а безперервний розвиток технологій робить його все більш досконалим симулякром. Проте, є підстави сумніватися в тому, що реально, а що є посиланням на реальність, і чи характеризується новий простір все більш досконалою культурою?

Переклад з польської мови
Ю.В. Сюсель, В.І. Крячка

Література

1. *Auge M.* Non-Places. – London: Verso, 1995.
2. *Bachelard G.* Water and Dreams: an essay on the imagination of matter. – Farrell: Pegasus, 1983.
3. *Batorowska H.* Kultura informacyjna czy tylko edukacja informacyjna // Współczesna technologia informacyjna i edukacja medialna / T. Lewowicki, B. Siemieńiecki. – Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek, 2005.
4. *Baudrillard J.* Precesja symulakrów // Postmodernizm. Antologia przykładów / R. Nycz. - Kraków: Wyd. Baran i Suszyński, 1998.
5. *Bauman Z.* Płynne życie. – Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2007.
6. *Beck U.* A. Giddens, S. Lash. Modernizacja refleksyjna. – Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2009.
7. *Benedikt M.* Cyberspace: some proposals // Cyberspace. – Cambridge: MIT Press, 1991.

8. *Braidotti R.* Nomadyczne podmioty, tłum. A. Derra, „Teksty Drugie", 6 (108), 2007.

9. *Bywalec C.* L. Rudnicki // Konsumpcja. – Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWE, 2002.

10. *Castells M.* End of millennium. The information age: economy, society and culture. – Vol. 3, Ed. 2. – Oxford: Blackwell Publishing, 2000.

11. *Castells M.* „Siła tożsamości" wprowadza trzy typy tożsamości kulturowej w warunkach ponowoczesności: tożsamość legitymizującą, tożsamość oporu i tożsamość projektującą. por. M. Castells, Społeczeństwo sieci. – Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2007.

12. *Deleuze G., Guattari F.* A Thousand Plateaus: capitalism and Schizophrenia. – London: Athlone Press, 1988.

13. *Dijk J. van.* The Network Society. – London: Sage Publ, 2006; *Ch. May.* The Information Society. A Sceptical View. – Cambridge: Polity Press, 2002.

14. *Foucault M.* Nadzorować i karać. Narodziny wiezienia, tłum. T. Komendant. – Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 1998.

15. *Game A.* Undoing the Social. – Milton Keynes: Open University Press, 1991.

16. *Giddens A.* Nowoczesność i tożsamość. – Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2007.

17. *Goban-Klas T.* Media i komunikowanie masowe. – Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2004.

18. *Heidegger M.* Bycie i czas, tłum. Bogdan Baran. – Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2004.

19. *Heim M.* The erotic ontology of cyberspace // Cyberspace / M. Benedikt. – Cambridge: MIT Press, 1991.

20. *Jankowski N.W.* Creating community with media: History, theories and scientific investigations // Handbook of new media: Social shaping and consequences of ICTs / L. A. Lievrouw, S. M. Livingstone. – London: Sage, 2002.

21. *Jaskuła S.* Informacyjna przestrzeń tożsamości // Tożsamość i komunikacja / L. Dyczewski (artykuł w druku).

22. *Jaskuła S.* Общества в новом информационном пространстве // Міжнародний науковий форум: соціологія, психологія, педагогіка, менеджмент. – Випуск 2. – Київ: 2010.

23. *Jaskuła S., Korporowicz L.* Wychowanie do informacji: wyzwania i nadzieje // Pedagogika Społeczna. – nr 1 /2008.

24. *Jenkins H.* Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów. – Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2007.

25. *Kierkegaard S.A.* Bojaźń i drżenie. Choroba na śmierć / tłum. J Iwaszkiewicz. – Kraków: Wydawnictwo Homini, 2008.

26. *Klapp O.E.* Opóźnienie rozumienia w społeczeństwie informacyjnym / tłum. A. Minczewska // Przekazy i Opinie, 1983/2.

27. *Kozielecki J.* Transgresja i kultura. – Warszawa: Wydawnictwo Akademickie ŻAK, 2002.

28. *Laing R.D.* Podzielone ja / tłum. M. Karpiński. – Poznań: Wydawnictwo Rebis, 2004.

29. *Lubaszewski W.* Anonimowość w Internecie // Komputer - Człowiek - Prawo. – Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2007.

30. *Luhmann N.* Art as a Social System. – Stanford: Stanford University Press, 2000.

31. *Mazurek-Łopacińska K.* Zachowania nabywców i ich konsekwencje marketingowe. – Warszawa: PWE, 2003.

32. *McLuhan M.* Wybór tekstów / tłum. E. Różalska, J. M. Stokłosa. – Poznań: Zysk i S-ka, 2001.

33. *Merleau-Ponty M.* Fenomenologia percepcji / tłum. M. Kowalska, J. Migasiński. – Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 2001.

34. *Ogburn W.F.* Opóźnienia kulturowe / tłum. U. Niklas // Elementy teorii socjologicznych / W. Derczyński, A. Jasińska - Kania, J. Szacki. –Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1975.

35. *Paleczny T.* Socjologia tożsamości. – Kraków: Oficyna Wydawnicza AFM, 2008.

36. *Pankowska K.* Rzeczywistość zapośredniczona - nowe problemy wzrastania dziecka w przestrzeni medialnej // Media elektroniczne - kreując obraz rodziny / J. Izdebska. – Białystok: Trans Humana, 2008.

37. *Sztompka P.* Socjologia zmian społecznych. – Kraków: Wydawnictwo Znak, 2005.

38. *Toffler A.* Trzecia fala. – Poznań: Wydawnictwo KURPISZ S.A., 2006.

39. *Urry J.* Socjologia mobilności. – Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2009.

40. *Vierkandt A.* Gesellschaftslehre, Stuttgart: F. Enke, 1928, [za:] J. Mikułowski-Pomorski, Fragtnentaryzacja jako proces ponowoczesny. Rekompozycja poprzez fragmentaryzację, Euro-limes - czasopismo internetowe, 1(6)2006.

Sylwia Jaskula. New forms of mobility in the world of virtualization and mediatization of cultures.

«Era of dizzying change» of Giddens has its most faithful and at the same time mobile image in a new virtual world created by the Internet. This new area of human activity sets new forms of space, including modern information space, are hard to identify, because they defy description in terms of the physical distance carriers. These spaces are becoming more complex whole interaction, meetings, gain more and more value and functionality combining real and virtual worlds, individual and social, past and planned. Their understanding requires a very different conception of reality on the basis of a number of disciplines and methodologies. Likewise, it is difficult to define them just because the terms we use are formed under conditions that no longer exist, and using them in relation to the space in which today, may be merely metaphorical. New spaces - created in the interaction and impact (but necessary) of many entities, becoming a part of the dynamic, often significantly, communication processes - thus combine elements of both classical and metaphysical or symbolic. Regardless of whether modern space (contemporary spaces) Internet is still the primary structure of interactions or already advanced civilization, she is born today the availability of many new opportunities, but it can also be a place for the emergence of new threats, and even pathology. It is an open question to what extent can understand and take advantage of modern virtual space, and even more so the dualism of two worlds: the real and the virtual, and the value of combining their resources, and above all, open up to new possibilities.

The pace of technological development and the associated development of new communication tools resulted in a number of consequences that are essential to the very concept of culture. Today's world of virtualization and mediatization cultures can not be considered in the category of state property, but should be seen as a process, not as a quasi-rigid object, but as an ongoing, never-ending stream of changing events. The processes occurring in the changes of varying speed, intensity, rhythm and tempo are the basis for the emergence of new forms of mobility on an unprecedented structure, roles and functions of the intensity. Starting from the mobile identity, often created in isolation from one's own «self» and released from the usually tight control ego and superego, through mobile relationships (relationships), and ending with the mobile and virtual forms of existence (participation) in physical structures.

Key words: *virtualization, mediatization, space, culture, Internet.*