

Проблема «виртуального творчества» в поле деятельности субъекта

Научный руководитель – Кузнецова Елена Игоревна

Пугачева Наталья Андреевна

Аспирант

Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н.А. Добролюбова,
Нижний Новгород, Россия

E-mail: natatarasova2009@yandex.ru

Интернет-пространство стало новым идеальным миром для реализации творческой деятельности. В данной среде способы реализации творчества постоянно совершенствуются и изменяются под воздействием глобальной информатизации общества. В связи с этим наблюдается переосмысление понятия творчества и его статуса в современном мире.

С одной стороны, существующий уровень информационно-коммуникативных технологий создает возможности для развития креативности, но, с другой стороны, в современных реалиях использование данных технологий ведет к созданию профессиональных фейков и иных манипулятивных материалов как элементов творчества, которые могут нести в себе разрушающий характер для общества. Следовательно, сегодня *актуальным* представляется исследование проблемы виртуального творчества как кризисного феномена в современном мире.

Цель работы - рассмотреть проблему творчества через призму виртуалистики. *Предмет исследования* - статус «виртуального творчества» в эпоху развития информационно-коммуникативных технологий.

Трансформация понятия творчества в эпоху развития информационных технологий рассматривается как в зарубежной, так и отечественной литературе. Эта тема освещается в работах А.В. Юхвида, Р.Х. Лукмановой, А.И. Столетова, Г. Йеффета, Ж. Бодрийяра, Э. Паризера, Н. Бостром, М.Кастельса, и др.

Несмотря на то, что в основе своей понятия «творчество» и «креативность» имеют одно и то же действие - создание нового, данные понятия не являются синонимами. Опираясь на историю развития философской мысли, стоит определять творчество как процесс деятельности, создающий качественно новые материальные и духовные ценности. В то время как под креативностью стоит рассматривать способность или особое качество к творческим актам, которые ведут к новому необычному видению проблемы [3]. По мнению Н.А. Бердяева противостоять отчуждению может только творчество - именно через творчество личность открывает свободу в глубине своей души. Творчество связано с самопреодолением и выходом за пределы своего личностного бытия [1].

Для определения понятия «виртуальное творчество» стоит обратиться к понятию «виртуальная реальность». Резюмируя имеющиеся подходы к понятиям «виртуальная реальность» и «творчество», стоит определять виртуальное творчество как деятельность по созданию искусственно-сконструированных образов, символов в качестве контента (в результате которого они могут стать материальными или духовными ценностями для общества) при помощи использования информационно-коммуникативных технологий. В этом контексте происходит трансформация понятия творчества. В современном мире ценности творчества исчезают к «здесь и сейчас» (к событиям или проектам) и становятся лишь инструментом. Творчество как деятельность, связывающая процесс и результат, становится либо чисто результатом, либо чисто процессом. Творчество становится средством для статусного самоутверждения, а не для самосозидания [5].

В свою очередь, важно отметить, что сеть Интернет расширило возможности для творческой деятельности. Благодаря большому количеству сообществ, сайтов, блог-платформ, процесс публикации различных материалов (интервью, видео, статьи, мемы, стихи и другое) в Интернете стал мгновенным и бесплатным. Кроме этого, технологии дополненной реальности (AR) в сети Интернет позволили реализовать множество творческих проектов для таких сфер как медицина, маркетинг, искусство и туризм. Так, например, нефтегазохимическая компания «СИБУР Холдинг» использует дополненную реальность в обучении своих сотрудников. Lamoda запускала AR-примерку кроссовок. Технологию 3D-моделирования стопы для подбора обуви тестировали в Wildberries [6]. Отсюда следует, что виртуальному творчеству характерны следующие основные черты: интерактивность, высокотехнологичность, доступность и относительная свобода действий.

Однако стоит уделить особое внимание тому факту, что в существующих реалиях техногенный прорыв привел к активному созданию и быстрому распространению профессионально созданных фейков (заведомо ложное или вымышленное сведение) и иных материалов манипулятивного характера. Симулятивная природа виртуальной реальности подталкивает человека к отрицанию реальности в настоящем. Фейк становится обычным продуктом для коммуникации [2,4]. В данном контексте проблема творчества приобретает новый смысл, так как даже опытные эксперты и специальные технологии (искусственный интеллект, машинное обучение и др.) не всегда могут отличить фейковый материал от реально созданного. Встает вопрос о законодательных и этических границах творческой деятельности в сети Интернет. Законодательное регулирование данного процесса до сих пор остается затруднительным в связи с постоянным развитием интернет-технологий. Что касается этического аспекта, то в данном случае важно усилить регулярную работу населением, включая журналистов и лидеров общественного мнения, с целью их информирования о силе воздействия информации в сети Интернет, а также возможных последствиях в результате распространения фейковых материалов как для страны, так и мира в целом.

Таким образом, виртуальность лишь является способом перехода творчества за пределы реальной действительности. В существующих реалиях информационное общество еще не творит, а производит, цель же перейти к творчеству с определенной степенью осознанности данного процесса в интернет-пространстве. Сегодня ценность виртуального творчества остается нереализованной под грузом отчуждения и подмены его креативностью.

Источники и литература

- 1) Бердяев Н.А. Философия творчества, культуры и искусства: сборник: в 2-х т., т.1, М.: Искусство: Лига, 1994, 542 с.
- 2) Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр; [пер. с фр. А. Качалова]. М.: Издательский дом «ПОСТУМ», 2015. 240 с.
- 3) Дубовицкая Д.А., Жилкина Н.В., Жилкин В.В. Взаимодействие с пространством виртуальности как условие творчества личности // Социально-экономические явления и процессы. 2011. № 12. С.360-363.
- 4) Емелин В.А. Симулякры и технологии виртуализации в информационном обществе // Национальный психологический журнал. 2016. №3(23). С.86-97.
- 5) Шакирова Е.Ю. Ценность творчества в эпоху Интернета // Философия времени: онтологические начала и ценностные дискурсы. 2017 С.169-173.
- 6) Мотриенко Е. VR перемен: как измененная реальность завоевывает реальную // Электронный ресурс Интернет: <https://iz.ru/951621/elena-motrenko/vr-peremen-kak-i-zmenennaia-realnost-zavoevyvaet-realnuiu>