

СЕКЦІЯ 23.

АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ПРАВА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ ТА КОРПОРАТИВНОГО ПРАВА

ХАРИТОНОВА ОЛЕНА ІВАНІВНА

Національний університет «Одеська юридична академія»,
завідувач кафедри права інтелектуальної власності
та корпоративного права, доктор юридичних наук, професор,
член-кореспондент НАПрН України

СИМУЛЯКРИ ЯК ПОРОДЖЕННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Як уже не однократно зазначалося, однією з головних рис інформаційного суспільства вважається прояв ефектів нових технологій, котрі охоплюють у ньому усі сфери людської діяльності. Починає формуватися (вже сформувалося) явище віртуальної реальності, у площину якої перенесено безліч соціальних процесів [1].

З точки зору філософської науки віртуальна реальність є технічно сконструйованим за допомогою технічних засобів інтерактивним середовищем породження і оперування об'єктами, подібними до реальних або уявних, на основі їх тривимірного графічного уявлення, симуляції їх фізичних властивостей (об'єм, рух тощо), симуляції їх здатності впливу й самостійної присутності в просторі. Терміни «віртуальність», «віртуальний світ» привертають все більшу увагу науковців, при цьому з точки зору їх сутності комп'ютерні світи вважаються породженням комп'ютерних ігор. Завдяки саме комп'ютерним іграм створюється такий різновид комп'ютерного світу, як віртуальна соціальна реальність, що є не об'єктивним, а суб'єктивно-об'єктивним явищем. Чинники виникнення, підтримання і передачі соціального порядку розкриваються в теорії інституціоналізації. Будь-якій інституціоналізації передують процеси хабітуалізації (узвичаєння). Будь-яка дія, що часто повторюється, стає зразком, усвідомлюється як зразок і може бути здійснена у майбутньому таким же чином і з таким самим зусиллям. Інституціоналізація є всюдю, де здійснюється взаємна типізація узвичаєних дій різними дійовими особами [2, с. 184; 3, с. 216].

Однак сьогодні поняття віртуальності все частіше використовується в контексті, що виходить за межі інформатики і комп'ютерної техніки, наразі ми маємо справу з такими категоріями, як «віртуальне підприємство», «віртуальні гроші», «віртуальна демократія», «віртуальне

навчання», «віртуальні іграшки», тощо. Проникнення віртуальності у соціальне і індивідуальне є життя є настільки глибоким, що йдеться про «віртуалізацію» суспільства і формування «віртуальних ідентичностей» [4, с. 159].

Породженням, результатом віртуалізації соціального буття людини є симулякри.

Щодо самого терміну, його появу пов'язують з іменем Жана Бодрійяра, котрий розкриває його зміст і значення у філософському трактаті «Симулякр і симуляції» (фр. *Simulacres et Simulation*), що побачив світ у 1981 році. В цій праці Бодрійяр досліджує взаємозв'язки між реальністю, символами і суспільством. Саме явище симуляції науковець пов'язує з епохою постмодернізму, яка є епохою тотальної симуляції, коли реальність перетворюється на модель, а протиставлення між дійсністю і знаками зникає.

Слід зазначити, що термін «симулякри» має більш давню історію і своєю появою завдячує поняттю, запровадженому ще Платоном – «копія копії», що означав, що багаторазове копіювання зразку призводить до втрати ідентичності образу [5, с. 1040].

Симулякр є копією, котра зображує щось, що або зовсім не має оригіналу в реальності, або втратило його з часом [6].

За Бодрійяром, існує чотири фази розвитку образу:

1) образ є доброякісним зображенням, копією, котрій ми віримо, котре можна назвати відображенням фундаментальної реальності;

2) образ є злоякісним відображенням реальності, недостовірною копією, яка маскує і викривлює фундаментальну реальність і має шкідливий характер;

3) образ маскує відсутність фундаментальної реальності, тут знак видає себе за достовірну копію, однак така копія не має оригіналу. Символи і зображення претендують на репрезентацію чогось реально-го, коли насправді ніякої репрезентації немає і випадкові зображення лише припускаються тими речами, до яких вони не мають жодного відношення;

4) і, нарешті, фаза чистої симуляції, де симулякри не мають жодного стосунку до якоїсь реальності, будучи симулякром в чистому вигляді [7].

Таким чином, симулякри є сконструйованим звабливим символічним за своїм характером об'єктом, орієнтованим на задоволення бажань споживача. Це неправдива подібність, умовний знак чогось, що функціонує в суспільстві як його замітник.

Як наслідок, сучасність є епохою загальної симуляції, яка створює гіперреальність і охоплює усі сфери життя особистості, котра звикла в епоху постмодернізму не відрізняти справжнє від вимислу. Реальність закінчилася, проступившись місцем симулятивній гіперреальності симулякрів [8, с. 204].

Тема симулякра стала дуже актуальною зі зростанням ролі засобів масової інформації і інтернету у формуванні громадської думки. Симулякри використовуються з метою маніпулювання соціумом,

створення необхідного підґрунтя для різноманітних цілей. Одним з прикладів такого формування суспільної думки є, зокрема, розповідь про «распязого в Славянске на глазах у матери трехлетнего мальчика», про якого розповідала якась жінка – «свідок» по ОАО «Первый канал» у РФ [9].

Існує також безліч художніх симулякрів, метою яких є вплив на свідомість людини для стимуляції відповідної поглядом автора поведінки.

Як зазначають дослідники, у сучасному світі найбільш помітним є створення і функціонування політичних симулякрів. Кількість таких симулякрів зростає в періоди політичних криз. Кризова ситуація в політичному житті багатьма дослідниками визначається як «інформаційна війна». Головним засобом маніпуляції свідомістю людей є новинний менеджмент, що включає управління інформаційними потоками за допомогою сучасних психологічних та медіа-технологій [9].

Переведення засобів масової інформації у віртуальну реальність стало новим засобом впливу на психіку людини за допомогою візуалізованих образів.

Україна, перебуваючи на передньому краї інформаційної війни, котру веде проти неї РФ, зазнає на собі щораз потужніших нападів, програючи по декільком напрямкам. Яскравим прикладом застосування симулякрів для спроби зміни вектору цивілізаційного розвитку стала виборча кампанія 2019 року.

Справа в тому, що серед великої кількості реальних і віртуальних криз існує криза розуміння суспільством влади.

На думку Р. Швиденка, стара модель працювала за принципом зривання масок. Її конструкція виглядала таким чином: влада складається зі своїх та чужих політичних сил, які перебувають у стані війни. Чужі скривають свої наміри під масками, вводячи своїх прибічників у оману. Свої, відповідно, таких масок не мають і їх словам і вчинкам можна вірити. Завданням є зривання масок з чужих і демонстрація суспільству їх реальних намірів.

Перший удар по цій моделі відбувся внаслідок відставки Ю.Тимошенко 2005 року. Другий – виходу Соцпартії з демократичного табору. Таким чином, маски виявилися у всіх.

Наразі маємо справу уже не з масками, а з симулякрами. Якщо маска створюється з метою скрити реальність, то симулякри для того, щоб замістити реальність, якої ніколи не існувало [10].

Підводячи підсумок, слід зазначити, що цифрові технології, в міру свого поступового вдосконалення і вплетіння в культурно-історичний контекст, все більшою мірою стають віртуальними, перестаючи відображати реальність і починаючи симулювати дійсність. Віртуальна реальність і симулякри не є нейтральними стосовно людини, вони змінюють психіку людей, дійсність навколо них, і, таким чином, отримують бажаний замовнику симулякри результат. Чим це може закінчитися, можемо побачити на власні очі вже незабаром.

Список використаної літератури:

1. Погляди Мануеля Кастельса на інформаційне суспільство. Режим доступу: http://osvita.ua/vnz/reports/econom_history/25179/
2. Иванов А.Е. Виртуальная реальность // История философии: энциклопедия. – Минск: Интерпресс сервис, 2002. – С. 184 (С. 183-186).
3. Поляков А.В. Общая теория права: Проблемы интерпретации в контексте коммуникативного подхода: Курс лекций. – СПб, 2004. – С. 216-217.
4. Иванов Д.В. Императив виртуализации. Современные теории общественных изменений. СПб., 2002. С. 159.
5. Можейко М. А. Симулякр // Постмодернизм. Энциклопедия. – Мн.: Интерпресссервис; Книжный дом, 2001. С. 1040
6. Печенкина О.А. Этика симулякров Жана Бодрийяра. автореферат диссертации ...канд. философ. наук. – Тула, 2006.
7. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция/ Simulacres et simulation (1981, рус. перевод 2011, пер. А. Качалова. – М.: Рипол-классик, 2015.
8. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула: Тульский полиграфист, 2013. 204 с.
9. Ложь: распятие в эфире Первого канала // <http://www.stopfake.org/lozh-raspyatie-v-efire-pervogo-kanala/?PageSpeed=noscript>.
10. Швыденко Р. Симулякры украинской политики, или зачем стране нужен Ющенко. Электронный ресурс. Режим доступу: <https://www.pravda.com.ua/rus/articles/2008/07/16/4445284/>

Ключові слова: симулякр, копія, віртуальна реальність, цифрові технології, інформаційне суспільство.

Ключевые слова: симулякр, копия, виртуальная реальность, цифровые технологии, информационное общество.

Key words: simulacrum, copy, virtual reality, digital technologies, information society.

УЛЬЯНОВА ГАЛИНА ОЛЕКСІВНА

Національний університет «Одеська юридична академія»,
проректор з наукової роботи, професор кафедри права інтелектуальної
власності та корпоративного права, доктор юридичних наук, професор

ПРИПISУВАННЯ АВТОРСТВА ЯК ПОРУШЕННЯ НЕМАЙНОВИХ ПРАВ ФІЗИЧНОЇ ОСОБИ

Одним із поширених порушень у сфері права інтелектуальної власності, якому останніми роками приділяється все більше уваги, є привласнення авторства – плагіат. Плагіат полягає у представленні чужих об'єктів авторського права як власних особою, яка не приймала творчої участі у їх створенні.

На практиці поряд з привласненням авторства поширеним є неправомірне використання імені автора, яке полягає у приписуванні авторства на твір особі, яка не є його автором (так званий «антиплагіат»).