

## Reference

1. Gherdt, O. (1999) Neustojchyvoe ravnovesye :dny nyderlandskogho tanca v Moskve Balet. (pp. c.16-18) [in Russian].
2. Gholubkova, M. (2012) Khoreograf Nojmaj'er predstavyl v Peterburghe svoju kollekciju [Neumayer presented its Collection in St. Petersburg.] Rosijsjka ghazeta "RG.RU" [Russian newspaper Peterburg hesvojukol lekcyju [Neumayer presented its Collection in St. Petersburg.] Rosijsjka ghazeta "RG.RU"]. Retrieved from: <http://www.rg.ru/2012/11/05/reg-szfo/noimaier-anons.html>. [in Russian].
3. Jermakova, O.O. (2003). Novi vyrazhaljni zasoby v zarubizhnij khoreografiji drughoji polovyny XX stolittja. Tvorchy poshuky M. Bezhara i D. Nojmaj'era New means of expression in the foreign choreography in the second half of the XX century creativity of M. Bejart and D. Neumayer. Sankt-Peterburgh [in Russian].
4. Kasijanova, O.V. (2011) Projavy estetyky postmodernizmu v ukrajinskomu khoreografichnomu teatri. The manifestations of aesthetics of postmodernism in Ukrainian Ballet Theatre. Naukovyj zhurnal. Ministerstvo kuljтуры Ukrainy. Chasopys NMAKh [in Ukrainian].
5. Stanishevsjkyj, J.O. (2003) Paradoksy baletnogho postmodernizmu [Paradoxes of postmodern ballet] Jurij Stanishevsjkyj. [in Ukrainian].
6. Ferencz, N.S. (2011) Osnovy literaturoznavstva: pidruchnyk [Fundamentals of literature: Textbook] Kyjiv [in Ukrainian].
7. Chepalov, O.I. (2007) Khoreografichnyj teatr Zakhidnoji Jevropy XX st.[ Choreographic Theatre of Western Europe in twentieth century]: monografija. Ministerstvo kuljтуры i turyzmu Ukrainy. Kharkivska derzhavna akademija kuljтуры. Kharkiv.: KhDAK, in Ukrainian]
8. Churko, Ju. M. (2007) Linija, shho jde v neskinchennistj The line that goes to infinity. Polymja. Minsk [in Russian].

*Стаття надійшла до редакції 15.01.2016 р.*

УДК 168.522:004.946

**Волинець Вікторія Олексіївна,**  
аспірантка Київського національного  
університету культури і мистецтв  
[colaima@mail.ru](mailto:colaima@mail.ru)

## ДО ПРОБЛЕМИ КУЛЬТУРОЛОГІЧНОГО ВИВЧЕННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

**Мета статті.** Автор аналізує особливості формування феномена віртуальної реальності у сучасній соціокультурній ситуації, а також обґрунтовує необхідність подальшого її культурологічного вивчення як складного, багатоструктурного, динамічного і відносно нового об'єкта дослідження. **Методологія дослідження.** У статті застосовано структурний, функціональний та системний методи дослідження, що дало змогу автору розглянути віртуальну реальність як складне явище сучасного соціокультурного простору, що характеризується формуванням нового типу культури, опосередкованого процесами глобалізації та інформатизації. **Наукова новизна** полягає в обґрунтуванні необхідності дослідження віртуальної реальності в аспекті формування інформаційної культури особистості, зокрема: комп'ютерної етики, інформаційної естетики, ергономіки інформаційних технологій, інформаційної безпеки і под. **Висновок.** Віртуальна реальність, яка стає невід'ємною частиною людського життя, може забезпечити освоєння людиною культури, в межах якої вона формується як особистість, але, водночас, вона створює постійно поновлювану віртуальну культуру – культуру віртуального спілкування та поведінки. Вплив віртуальної реальності призводить до розростання симбіотичного прошарку культури, а також до його експансії в усі традиційні прошарки і типи культур. Оскільки людина дедалі більшу частину життя проводить в умовах віртуальної реальності, то саме її специфіка зумовлює більшість змін у системі культурних цінностей. Першочерговими стають ті, які відповідають все більш витонченим смакам і потребам сучасної людини. Віртуальна реальність, через домінування тенденції дивергенції, що призводить до послаблення соціокультурних зв'язків і децентрації системи, стає посередником у відносинах людини з навколишнім світом, а часто і замінює його.

*Ключові слова:* інтернет, віртуалізація, віртуальна реальність, інформаційне суспільство, культура.

*Волинець Вікторія Олексіївна, аспірантка Київського національного університету культури і мистецтв*  
**К проблеме культурологического изучения виртуальной реальности**

**Цель статьи.** Автор анализирует особенности формирования феномена виртуальной реальности в современной социокультурной ситуации, а также обосновывает необходимость дальнейшего ее культурологического изучения как сложного, многоструктурного, динамического и относительно нового объекта исследования. **Методология исследования.** В статье применены структурный, функциональный и системный методы исследования, что позволило автору рассмотреть виртуальную реальность как сложное явление современного социокультурного пространства, что характеризуется формированием нового типа культуры, опосредованного процессами глобализации

и информатизации. **Научная новизна** заключается в обосновании необходимости исследования виртуальной реальности в аспекте формирования информационной культуры личности, в частности: компьютерной этики, информационной эстетики, эргономики информационных технологий, информационной безопасности и т. д. **Вывод.** Виртуальная реальность, которая становится неотъемлемой частью человеческой жизни, может обеспечить освоение человеком культуры, в рамках которой она формируется как личность, но в то же время она создает постоянно обновляемую виртуальную культуру – культуру виртуального общения и поведения. Влияние виртуальной реальности приводит к разрастанию симбиотической прослойки культуры, а также к его экспансии во все традиционные слои и типы культур. Поскольку человек все большую часть жизни проводит в условиях виртуальной реальности, то именно ее специфика обуславливает большинство изменений в системе культурных ценностей. Первоочередными становятся те, которые соответствуют все более изощренным вкусам и потребностям современного человека. Виртуальная реальность, из-за доминирования тенденции дивергенции, что приводит к ослаблению социокультурных связей и децентрации системы, становится посредником в отношениях человека с окружающим миром, а часто и заменяет его.

*Ключевые слова:* интернет, виртуализация, виртуальная реальность, информационное общество, культура.

*Volynets Viktoriya, post-graduate student of Kyiv National University of Culture and Arts*

#### **On the Problem of Cultural Study of Virtual Reality**

The author studies the peculiarities of development of virtual reality phenomenon in modern socio-cultural environment and grounds the necessity of its further cultural study as a complex, multi-structured, dynamic and relatively new research object. Methods of the research. The author uses structural, functional and systematic research methods, which enables to consider the virtual reality as a complex phenomenon of modern socio-cultural environment of a new emerging culture influenced by the processes of globalization and IT development. The scientific novelty. The research proves the necessity of virtual reality study in the context of development of individual information culture, in particular computer ethics, information aesthetics, IT ergonomics, information security etc. Conclusions. Virtual reality becoming an integral part of human life can ensure the development of human culture, inside of which he or she develops as a personality. At the same time, it creates constantly changing virtual reality – the culture of virtual communication and behavior. The influence of virtual reality leads to the development of the symbiotic culture layer as well as to its expansion to all traditional culture elements and types. As far as a man spends more and more time under the conditions of virtual reality it is its specific character that causes the most changes in the system of cultural values. Priority values become those, which agree with the more and more sophisticated tastes and needs of a modern human being. Because of the domination of divergence tendency leading to weakening of socio-cultural contacts and system deceneration, virtual reality becomes a mediator between a man and environment and often replaces him.

*Keywords:* Internet, virtualization, virtual reality, information society, culture.

Постановка проблеми. Сучасному суспільству притаманний стрімкий розвиток комп'ютерних інформаційних технологій і систем телекомунікацій. За останні роки в цій сфері відбувся якісний стрибок, пов'язаний з формуванням і функціонуванням Інтернету, який став не просто системою зберігання і передання надвеликих обсягів інформації, а й новою повсякденною реальністю і сферою життєдіяльності величезної кількості людей. У результаті в постійних користувачів комп'ютерних мереж виникають нові інтереси, мотиви, настанови, а також форми психологічної і соціальної активності, безпосередньо пов'язані з віртуальним простором. Крім того, технології комп'ютерних віртуальних реальностей набули поширення в багатьох сферах людської діяльності: в медицині, криміналістиці, у військовій справі, архітектурі, освіті та багато інших. Нині нараховується багато видів віртуальних реальностей, але більшість з них не доступні ще для широкого кола користувачів.

Віртуальна реальність як технологія є сьогодні не лише чинником масштабних змін, а й вираженням сучасних культурних тенденцій, внаслідок чого віртуальну реальність можна розглядати як метафору при дослідженні стану культури, його (стану) теоретичного осмислення. Віртуальна реальність наполегливо пропонує знайти відповідь на запитання про межу між культурою і технологією, між творцем і споживачем, між високою (highbrow) і низькою (lowbrow) культурами. Саме стрімкий темп культурних процесів робить необхідність таких досліджень ще більш нагальним завданням для різних галузей знання.

Культурологічний підхід до розгляду комп'ютерних віртуальних реальностей актуальний з огляду на те, що переважна більшість праць, присвячених дослідженню комп'ютерних ВР, виконана в межах психології і філософії, частково віртуальна реальність досліджена в позиції естетики та мистецтвознавства, які розглядають комп'ютерну віртуальну реальність поряд з телебаченням, комп'ютерною анімацією, спецефектами у кіно і т.д. Більше того, у багатьох працях а) віртуальна реальність не вивчається як самостійний об'єкт, а розглядається в загальному контексті розвитку комп'ютерних технологій; б) відсутня єдність у розумінні сутності віртуальної реальності та визначенні підходів при її міждисциплінарному вивченні; в) відсутні цілісні концепції і теорії віртуальної реальності.

Отже, враховуючи вищевикладене і те, що комп'ютерні віртуальні реальності – це феномен, що відповідає рівню розвитку суспільства і нинішній конфігурації культури, необхідним є культурологічне вивчення віртуальної реальності.

Отже, метою даної статті є з'ясування особливостей культурологічного вивчення феномена віртуальної реальності в сучасній соціокультурній ситуації.

Огляд публікацій з теми. Віртуальна реальність (ВР) – одне з небагатьох понять в сучасній науці, яка допускає різні асоціації та тлумачення. Деякі сприймають віртуальну реальність як сукупність спеціальних технологій і пристроїв на зразок шоломів-дисплеїв або рукавичок. Інші отримують уявлення про ВР з художньої літератури, ігор і фільмів. Для третіх вона асоціюється зі стереокіно. Загалом, є безліч різних думок. Загалом ВР можна визначити як технологію, побудовану на зворотному зв'язку між людиною і світом, синтезованим комп'ютером, а також спосіб, з допомогою якого людина візуалізує цифровий світ, маніпулює ним і взаємодіє з комп'ютером.

Віртуальна реальність є складним, багатоструктурним, динамічним і відносно новим об'єктом дослідження. Вона являє інтерес для цілого комплексу наук, кожна з яких вивчає певний її аспект. Пізнавальна складність даного об'єкта полягає в тому, що лише інтеграція наукових зусиль здатна забезпечити накопичення наукової інформації про віртуальну реальність у всіх її проявах.

Праці таких вчених, як П. Бергер, Ж. Бодрійяр, Ж. Дельоз, В. Іноземцев, М. Кастельс, М. Маклюен, В. Стьопін [1; 4; 9] дають змогу виокремити різні аспекти соціокультурного життя суспільства, які свідчать про значущість присутності в них такого феномена, як віртуальна реальність. Особливості комунікативних відносин у мережі Інтернет, а також питання функціонування віртуальних мережеских спільнот розглянуто у працях С. Бондаренка [2]. При цьому аналіз соціокультурних властивостей віртуальної реальності, дослідження її впливу на людину та суспільство загалом та його культуру є на сьогодні недостатньо розробленою сферою знання, і в такому формулюванні ця проблема ґрунтовно і системно не вивчалася.

Виклад проблеми. Будь-які істотні зміни у сфері діяльності, технології і виробництва призводять до серйозних змін культури даного суспільства. Відбуваються зміни своєрідних соціальних програм, за якими живе і діє людина. Переконаливим прикладом є той факт, що комп'ютер, який об'єднав культуру і цивілізацію – сферу цінностей і сферу засобів їх реалізації і досягнення, використовується виключно в інтересах сучасного суспільства і в напрямі, який забезпечує закріплення зразків традиційної культури.

Сучасний етап у розвитку суспільства можна охарактеризувати глобальними змінами в сфері технологій, які створюють принципово нові можливості для здійснення соціокультурного життя, неминуче призводять до принципових змін у способі мислення і способі життя в цілому. Культура, як зазначає американський соціолог Р. Інглегарт, являє собою стратегію адаптації її народу до світу, що змінюється [5]. В процесі цієї адаптації змінюється сама людина, її світогляд та поведінка. Таким чином відбувається зміна існуючої культури або її елементів. Ці зміни можуть мати як еволюційний, так і революційний характер. А в результаті відбувається або зміна культур, або перехід культури на якісно новий етап свого розвитку.

Всі зазначені зміни пов'язані з кардинальною перебудовою системи цінностей, норм і прийомів поведінки. Проте сучасний стан культури вирізняється істотною своєрідністю й унікальністю. Крім того, відбувся і продовжує відбуватися унікальний культурний зсув, сутність якого полягає в переставленні акцентів в системі цінностей і соціокультурних норм.

Зміст і прояви цього культурного зсуву можна розглянути у статичному і динамічному аспектах. Динаміка культурних змін найкраще проглядається в руслі теорії динамічних систем – теоретичною базою для дослідження найрізноманітніших моделей, що виникають у природничих і соціальних науках, в техніці і технологіях. У межах будь-якої соціальної системи діють як сили конвергенції, спрямовані на збереження і підтримку цілісності системи, так і сили дивергенції, дія яких призводить до ослаблення центральних зв'язків. Їхня взаємодія обумовлює одночасність порядку і безладу, стабільності і нестабільності. І цей стан неодмінно породжує найбільш ефективні зразки поведінки, які об'єктивно стабілізують систему культури і запускають механізми її зміни. У цьому зв'язку найбільш істотним є питання, дія якої з тенденцій буде переважати в умовах поширення нових технологій комунікації, особливо в умовах віртуальної реальності. А також якими будуть результати дії зазначених тенденцій.

Е. Тоффлер, який є одним з найбільш яскравих системних теоретиків інформаційного суспільства, зробив спробу розглянути всі наявні та майбутні зміни соціального суспільства з позицій культурних змін, що мають хвильовий характер [10]. Він говорить про три хвилі в історії суспільства, остання з яких знаменує собою становлення культури інформаційного суспільства. Учений визначив основні ознаки даної культури і вказав на те, що вони породжені небувалою експансією технічних засобів комунікації в культуру. До основних ознак культури третьої хвилі він відніс її образний, демасифікований, віртуальний характер. Ці ознаки виявилися в межах людської культури в силу того,

що основним об'єктом діяльності людини стала вельми специфічна, віртуальна, по суті, інформація, яка, незважаючи на свою віртуальність, призводить до реальних і конкретних дій людини. Винахід мікропроцесора став технічною основою цих культурних перетворень, кардинально змінивши статус інформації, можливості роботи з інформаційними потоками і реалізацію ідеї всесвітньої інформаційно-комунікативної мережі. Результат усіх цих змін позначається вже сьогодні і проявляється в культурах різних за рівнем розвитку країн. Незважаючи на це, зміст культурного зсуву за основними соціальними проявами є однотипним.

Для соціокультурного простору сучасності характерна динамічність, причому домінуючими стають якості культури, викликані процесами не лише інформатизації, а й глобалізації. Глобалізаційні процеси, взаємопов'язані з тенденцією постіндустріального розвитку, залежать від ряду чинників, зокрема, характеру технічного прогресу, зрілості політичних відносин, стану теоретичних знань і практичних навичок в економіці тощо. У свою чергу, віртуалізація життєдіяльності, яка означає переміщення основних видів діяльності людини із соціального простору у віртуальний, стає головним концептом інформаційного суспільства, що формується. Віртуалізація найперше виявляється в інформаційно-комунікаційній діяльності: віртуальний простір, з одного боку, допомагає людині пристосовуватися до нових умов у роботі, освіті, формує навички взаємодії з новітніми технологіями, але, з іншого боку, перебування у віртуальному просторі часто обумовлене певними проблемами в реальному житті і виконує компенсаторну функцію.

Віртуалізація суспільства виражається у формуванні віртуальної реальності, що в першу чергу пов'язане із заміщенням реальності симуляцією. Соціальні феномени заміщуються "віртуальними"; фундамент функціонування традиційних інститутів (економічних, політичних, культурних) становлять образи. Змістом віртуалізації стає симуляція інституціональної основи суспільства. У кіберпросторі люди взаємодіють як між собою, так і з програмними артефактами. Кіберпростір постає як система зв'язків між соціальними суб'єктами, до яких відносяться віртуальні мережеві спільноти, окремі користувачі, групи користувачів, які самовизначаються через ставлення один до одного (в тому числі і через ставлення до контенту, представленого в кіберпросторі) [7]. Крім того, у кіберпросторі формується кіберкультура – напрям у культурі, що ґрунтується на використанні можливостей комп'ютерних ігор і технологій віртуальної реальності.

Люди сьогодні стають більш вільними і більш освіченими, мають більше можливостей вибору в житті, відмовляються підкорятися тенденції масифікації. Чим більше вирізняються умови, в яких працюють люди, і продукти, які вони споживають, чим більше вони вимагають до себе індивідуального підходу, тим більше вони опираються нав'язуваним порядком [11]. Крім того, під впливом ціннісних орієнтирів, вироблених світом віртуальної інформації змінюється психологія постійних користувачів Інтернету (менталітет, риси характеру). Реальне життя набуває характеру відчуження, анімаційні персонажі стають ближчими, ніж реальний світ людей, а реальність позбавляється ознак гуманітарності, оцінюється ілюзорно, де "все можливо". У віртуальному світі відбувається радикальна реорганізація простору і часу, які вже не впорядковуються історичною послідовністю подій.

Негативними чинниками формування особистості стає "автоматизація", дегуманізація, технократичне мислення, зниження культурного рівня та ізоляція індивіда. Відбувається зміна свідомості – інформація з монітора трансформує підсвідомість, створює ефекти безпосередньої присутності, атрофує ресурси аналітики, критики. Виростає безліч людей з маніпуляційною психікою, характерним вкрай небезпечним синдромом "структурної несвободи". Мережева людина стає одним з програмно-апаратних засобів кіберпростору, що впливають на її підсвідомість, внутрішній простір, особистість, що дає широкі можливості для цілеспрямованої маніпуляції. Відтак, мережа може розглядатися як активний психоделік, здатний перекомутувати масову свідомість.

Віртуальне в поведінці особистості виявляється в тому, що вона стає неадекватною дійсності, театралізованою. Це відбувається через те, що в суспільстві, яке віртуалізується, зникають аксіологічні смисли інформації, якою обмінюються індивіди. Віртуальні комунікації все більше віддаляють людини від комунікації із соціумом. Соціальні відносини розвиваються за рахунок театралізованої комунікації, що включає безліч моделей поведінки [8].

Мережева логіка дій вторгається й в сферу культури. Постмодерністська культура і творчість абстрагуються від історичних і географічних коренів – у ній панує аудіовізуальний гіпертекст. Суб'єкт розчиняється у світі знаків, які не мають центру. Сфера технологічних прийомів, спрямованих на "промивання мізків", пригнічує сферу культурних смислів – відбувається підміна духовного технологічним [6, 36]. При цьому особливою формою мережевої несвободи як структурної, так і електронної, є розвиток інформаційних метатехнологій, що роблять користувача залежним від розробника (власника): мережевий комп'ютер; електронний ринок; електронні гроші; глобальні системи зв'язку, що знаходяться в одних руках і дають змогу контролювати повідомлення;

корпоративні системи управління, орієнтовані на систему цінностей країни-розробника [3, 43]; технології (в основному для ЗМІ) рефлексивного управління і формування масової свідомості, аж до інформаційних війн.

Крім проблем загального соціокультурного характеру використання комп'ютерних технологій породжує безліч часткових проблем, таких, як вторгнення з допомогою комп'ютера в особисте життя, комп'ютерна злочинність, право власності на комп'ютерні програми, проблема відповідальності за помилки, допущені комп'ютером, зміна структури та ціннісних характеристик професійних етичних кодексів (етика лікаря, вчителя) тощо. З цього приводу американський дослідник Дж. Мур зазначає, що глобальні проблеми комп'ютерної етики виникають насамперед у зв'язку з відсутністю ясності в питанні про те, які етичні обмеження слід накладати на застосування комп'ютерних технологій, і як потрібно діяти в ситуаціях, коли комп'ютери надають суспільству нові можливості у виборі дій та прийнятті рішень.

У результаті новою складовою культури стає така сфера, як "комп'ютерна етика" – нова професійна етика, яка завдячує своєю появою розвитку інформаційно-комп'ютерних технологій та їх взаємодії з іншими сферами й результатами людської діяльності, які вже регулюються виробленими раніше етичними нормативами. Вона позначає такі тези: "не кради програми", "стався з повагою до інтелектуальної власності" тощо. Досить складна етична проблема комп'ютеризації виникає у зв'язку з тим, що операції комп'ютера значною мірою залишаються "невидимими", незважаючи на наявність візуалізуючих діалогових засобів. Користувач знає вхідну і вихідну інформацію, може побачити результат переробки інформації, однак він, як правило, не має найменшого уявлення про те, які інформаційні процеси протікають "всередині" комп'ютера.

З проблемою віртуальної реальності пов'язана також необхідність дотримання кодексів честі укладачів сайтів Інтернету, ЗМІ, особливо телебачення. З точки зору впливу на соціальну поведінку світ телевізійних і комп'ютерних образів може виявитися сильнішим за дійсність. Отже важливим питанням для врегулювання відносин та діяльності у віртуальному середовищі є створення необхідної нормативної бази, перш за все законодавчої.

Принагідно слід згадати точку зору М. Маклюена, який прагнув вивчати розвиток сучасної культури, перш за все, з виявленням можливостей телебачення. Говорячи про можливості телебачення, М. Маклюен намагався виявити закономірності, характерні для всіх електронних засобів масової комунікації. Телебачення дослідник розглядав в якості пріоритетної сфери прийдешньої глобальної електронної реальності, адже телебачення вміщає в себе всі інші ЗМІ, створює особливу специфіку "наслідування життя", формує мозаїчне естетико-психологічне сприйняття навколишнього світу. Якщо друкована техніка індустріального суспільства створила феномен публіки, то електронна техніка сприяла формуванню маси.

Для вирішення проблем, що виникають у процесі інформатизації суспільства, необхідно формувати та розвивати культуру особистості. Вирішувати це завдання можливо через систему безперервної освіти, різні рівні якої також відчувають вплив інформатизації. З усіх соціальних інститутів саме освіта є основою соціально-економічного і духовного розвитку. Освіта визначає становище держави у світі і людини у суспільстві. Якщо інформатизація освіти втратить гуманітарний аспект, суспільство неминуче зазнає деградації. Мета освіти – культивування на стадії передтрудової соціалізації відповідальної особистості, підготовленої до продуктивної діяльності в соціумі. Саме тому вкрай важливим є розширення уявлення про інформаційну культуру особистості. Для безпечного існування та гармонійного розвитку членів суспільства інформаційна культура повинна включати інформаційну етику, естетику, ергономіку інформаційних технологій, інформаційну безпеку (не лише в сенсі захисту інформації, а й в сенсі захисту людської психіки, особливо враховуючи тенденції віртуалізації усіх сфер життєдіяльності людини). Духовне життя людини чутливе до інформаційного впливу, культурної експансії. Індивіду і соціальним групам складно протистояти масованому впливу ЗМІ, оскільки інформація про навколишній світ, процеси та явища не може бути отримана на основі особистого досвіду, індивідуальних і групових уявлень.

Незаперечним є той факт, що культура здійснює консервативний вплив на суспільство, забезпечуючи збереження основних соціальних інститутів. Саме тому вона змінюється вкрай повільно, якщо говорити про історичні темпи розвитку. Але в умовах сучасного суспільства ці темпи помітно прискорюються, що пояснюється саме впливом надсучасних технологій виробництва і відтворення соціокультурної взаємодії.

Отже, на підставі вищевикладеного можна зробити висновок, що передумовами соціокультурних трансформацій є насамперед процеси глобалізації та інформатизації. Віртуальна реальність виступає в цьому зв'язку тією сферою, яка є єдиною, загальною та універсальною в плані взаємодії з нею і в ній, що об'єктивно посилює тенденції глобалізації.

Вплив віртуальної реальності, що постійно посилюється, призводить до розростання симбіотичного прошарку культури, а також до його експансії в усі традиційні прошарки і типи культур. Оскільки людина дедалі більшу частину життя проводить в умовах віртуальної реальності, то саме її специфіка зумовлює більшість змін у системі культурних цінностей. Першими з них стають ті, які відповідають все більш витонченим смакам і потребам сучасної людини.

Віртуальна реальність, яка стає невід'ємною частиною людського життя, може забезпечити освоєння людиною культури, в межах якої вона формується як особистість, але водночас вона додає постійно оновлювану віртуальну культуру – культуру віртуального спілкування та поведінки. Віртуальна реальність, через домінування тенденції дивергенції, яка призводить до послаблення соціокультурних зв'язків і децентрації системи в цілому, стає посередником у відносинах людини з навколишнім світом, а часто і замінює його, стаючи середовищем людського буття.

### Література

1. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры / Ж. Бодрийяр. – М. : Культурная революция, Республика, 2006. – 269 с.
2. Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ / С.В. Бондаренко. – Ростов н/Д. : Изд-во Рост. ун-та, 2004. – 305 с.
3. Гранин Ю. Что впереди?: Мировая глобализация и Россия / Гранин Ю. // Свободная мысль. – 1999. – № 9. – С. 39–49.
4. Делез Ж. Актуальное и виртуальное / Ж. Делез // Цифровой жук. – 1998. – №2.1. – С. 95–97.
5. Инглеарт Р. Культурный сдвиг в зрелом индустриальном обществе / Р. Инглеарт // Новая постиндустриальная волна на Западе : антология / под ред. В. Л. Иноземцева. – М. : Academia, 1999. – С. 245–260.
6. Неклесса А. И. Конец цивилизации, или Конфликт истории / А. И. Неклесса // Мировая экономика и международные отношения. – М. : Наука, 1999. – №3. – С. 32–38.
7. Садриев А. Ш. Компьютерные технологии и виртуальная реальность: опыт философского анализа : автореф. дис. ... канд. филос. наук / А. Ш. Садриев [Электр. ресурс]. – Режим доступа : <http://www.dissercat.com/content/kompyuternye-tekhnologii-i-virtualnaya-realnost-opyt-filosofskogo-analiza>.
8. Степанова А. Н. Виртуальные процессы в современном обществе: социально-философский анализ : автореф. дис. ... канд. филос. наук / А. Н. Степанова [Электр. ресурс]. – Режим доступа : <http://www.dissercat.com/content/virtualnye-protsessy-v-sovremennom-obshchestve-sotsialno-filosofskii-analiz>.
9. Степин В. С. Философия как деятельность по построению моделей возможного будущего / В. С. Степин // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. – М., 2004. – С. 10–11.
10. Тоффлер Э. Третья волна / Э. Тоффлер. – М. : АСТ, 1999. – 744 с.
11. Тоффлер Э. Шок будущего / Э. Тоффлер [Электр. ресурс]. – Режим доступа : [http://yanko.lib.ru/books/cultur/toffler-future\\_shock-ru-l.pdf](http://yanko.lib.ru/books/cultur/toffler-future_shock-ru-l.pdf).

### References

1. Baudrillard, J.(2006) The consumer Society. Its myths and structures [ in Russia]
2. Bondarenko, B.C.(2004) The Social structure of virtual network communities. Rostov n/D : Izd-vo Growth. University press. [ in Russia]
3. Granin, Y. (1999) What's ahead?: Globalization and Russia [ in Russia]
4. Deleuze, G.(1998) Actual and virtual. Digital bug.2.1.,95–97. [ in Russia]
5. Inglehart, R. (1999) Cultural shift in the Mature industrial society M. : Academia [ in Russia]
6. Neklessa, A. (1999) The End of civilization or Conflict of history M. : Nauka [ in Russia]
7. Sadriev, A. S. Computer technology and virtual reality: the experience of philosophical analysis : Avtoref. dis. kand. philosophy. Science. Retrieved from <http://www.dissercat.com/content/kompyuternye-tekhnologii-i-virtualnaya-realnost-opyt-filosofskogo-analiza> [ in Russia]
8. Stepanova, A.N. Virtual processes in modern society: socio-philosophical analysis : Avtoref. dis. kand. philosophy. Sciences. Retrieved from <http://www.dissercat.com/content/virtualnye-protsessy-v-sovremennom-obshchestve-sotsialno-filosofskii-analiz> [ in Russia]
9. Stepin, V.S. (2004). Philosophy as an activity to build models of a possible future M. [ in Russia]
10. Toffler, A. (1999) The Third wave M. : АСТ [ in Russia]
11. Toffler, A. future Shock. Retrieved from [http://yanko.lib.ru/books/cultur/toffler-future\\_shock-ru-l.pdf](http://yanko.lib.ru/books/cultur/toffler-future_shock-ru-l.pdf) [ in Russia]

*Стаття надійшла до редакції 22.01.2016 р.*