

*Вікторія Олексіївна Волинець,
аспірантка Київського національного університету культури і мистецтв*

ВІРТУАЛЬНІСТЬ ЯК ОЗНАКА СУЧАСНОГО КУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ

У статті виявлено сутність та особливості віртуалізації культури, звернено увагу на неоднорідність віртуальності у культурі, вказано на появу Homo Virtualis та віртуальної культури як наслідку віртуалізації суспільства.

Ключові слова: Інтернет, віртуальне, віртуальність, віртуальна культура, Homo Virtualis, культурний розвиток.

*Викторія Алексеевна Волинец,
аспірантка Киевского национального университета культуры и искусств*

ВІРТУАЛЬНОСТЬ КАК ПРИЗНАК СОВРЕМЕННОГО КУЛЬТУРНОГО РАЗВИТИЯ

В статье выявлена сущность и особенности виртуализации культуры, обращено внимание на неоднородность виртуальности в культуре, указано на появление Homo Virtualis и виртуальной культуры как следствия виртуализации общества.

Ключевые слова: Интернет, виртуальное, виртуальность, виртуальная культура, Homo Virtualis, культурное развитие.

*Viktoriya Oleksiyivna Volynets',
graduate student at the Kiev National University of Culture and Arts*

VIRTUALITY AS A SIGN OF MODERN CULTURAL DEVELOPMENT

Articles found in the nature and characteristics of virtualization culture, drawn attention to the heterogeneity of virtuality in culture, given the emergence of Homo Virtualis and virtual culture as a consequence of the virtualization community.

Key words: Internet, virtual, virtual culture, Homo Virtualis, cultural development.

Стійке збільшення масштабів застосування інформаційних технологій, характерне для сучасного етапу розвитку цивілізації, неминуче супроводжується становленням нових форм соціокультурного життя. Інформаційні потоки, проникаючи в усі сфери людської діяльності, задають нові способи існування людини, роблять інформацію масовим і життєво необхідним продуктом споживання. Факт розширення обсягів інформаційного виробництва, віртуальної діяльності та споживання, що провокує перетворення інформації на найважливіший вид ресурсів людської життєдіяльності, визначається в сучасній науковій літературі поняттями «інформатизація» та «інформаційне суспільство».

Одним із наслідків інформатизації сучасного суспільства стала його віртуалізація, проблематика якої давно вже вийшла за межі наукової сфери кібернетики й досягла гуманітарного знання, де знаходить своє відображення у межах

соціально-філософської, психологічної та культурологічної наук. Однак й досі відсутні комплексні дослідження віртуальності як ознаки сучасного культурного розвитку, не визначені відмінності віртуальної культури від традиційної тощо.

Віртуальність сьогодні розглядається з різних, іноді протилежних і взаємовиключних позицій. Домінуючими є уявлення про віртуальність як про створений людською діяльністю штучний феномен, що має специфічні властивості. Процеси віртуалізації, категорії «віртуальність» і «віртуальна реальність» комплексно аналізуються у працях П. Леві, Є. Є. Таратути [11]. У працях Г. С. Батигіна, О. В. Юхвида, С. А. Правдюка, П. І. Браславського досліджено загальні проблеми і сутність віртуальної реальності [3]. Проблематика формування нової культури в умовах глобалізації, обумовленої інформаційно-технологічним розвитком, відображена у працях І. А. Негодаєва, Л. В. Нургалеева, В. А. Ємеліна та інших [6]. Віртуальна комп'ютерна реальність як простір сучасної культури є об'єктом досліджень О. Войскунського, М. Кастельса, А. Крокера, У. Еко, Е. Тоффлера [12]. Феномен віртуальної культури осмислено В. В. Кучмуруковим, Я. А. Кривошапком, С. В. Бондаренком, І. О. Ніколаєвим, М. Т. Муртазіною [2; 10].

Незважаючи на широту проблематики вказаних праць, сьогодні все ж недостатньо вивчена віртуальність у контексті культури. Будучи складним і багатогранним явищем, цей феномен вимагає ґрунтовного культурологічного осмислення та аналізу. Отже, *метою даної статті* є аналіз віртуальності як ознаки сучасного культурного розвитку і виявлення відмінності віртуальної культури від традиційної.

Близько двадцяти років тому американський письменник-фантаст В. Гібсон увів у сучасну культуру поняття кібернетичного простору й описав комп'ютерну віртуальну реальність у своєму романі «Нейромант» (М., 2000) (англ. *Neuromancer*) – канонічному творі у жанрі кіберпанк, що відкриває трилогію «Кіберпростір». У романі В. Гібсон розглядає такі поняття, як «штучний інтелект», «віртуальна реальність», «кіберпростір», «комп'ютерна мережа», «матриця» задовго до того, як вони набули популярності в масовій культурі. Поп-культура миттєво сприйняла віртуальну реальність як актуальну утопію і проголосила В. Гібсона «батьком кіберпростору». Як герой міфу комп'ютер остаточно закріпився в статусі феномена культури, одним з найяскравіших свідчень чого є його музеєфікація. У США, наприклад, створено комп'ютерні музеї, які зберігають і творять комп'ютерну історію. 1994 року один з таких музеїв у Бостоні організував віртуальний аукціон історичних реліквій комп'ютерної революції [9].

Внаслідок активного функціонування Інтернет перетворився на невід'ємний елемент культури повсякденності – віртуалізується виробництво, бізнес, медицина, мистецтво, дозвілля, освіта, культура загалом тощо. Більше того, електронні комунікації орієнтують парадигму культури на процес віртуалізації.

Комп'ютерні технології відкрили перед людиною безпрецедентні можливості: розширення меж творчості, конструкторської діяльності, навчання мануальній техніці, виникнення нових видів мистецтва, неможливих у фізичному світі. Використання комп'ютерних технологій значно полегшило трудову діяльність людини, забезпечило широкі можливості для самореалізації, освіти та самоосвіти. Завдяки мережі Інтернет людина вийшла за межі однієї країни, мови, культури. Водночас з'явилися нові проблеми і нові питання і, в першу чергу, питання, актуальне для соціокультурної сфери, про допустимі межі застосування комп'ютерних технологій.

Не викликає сумніву той факт, що інформаційно-технологічне середовище породжує особливу соціально-культурну реальність, в якій виникають, поширюються і споживаються віртуальні культурні феномени. Саме віртуальна реальність не лише істотно впливає на життя і культуру соціуму, а й генерує новий тип соціально-культурної реальності, новий тип культури і новий тип соціального індивіда як суб'єкта віртуальної культури. Як відзначав М. В. Шугуров (М., 2001), який 2001 року одержав грант одного з гуманітарних наукових фондів на проект «Віртуальна герменевтика», віртуальне – це «одвічне надбання культури», людської свідомості і людської душі. Потреба у віртуальному може бути більш значущою, ніж потреба в дійсному (константності), що пов'язано із сутнісною свободою людини.

Важливим глобальним соціально-культурним підсумком творення комп'ютерної віртуальної реальності є формування єдиної віртосфери як нового культурного рівня соціальної спільноти [1]. Віртосферою називають віртуальний світ, створюваний всесвітньою комп'ютерною мережею, основою якого є наявність власного простору і часу. Віртосфера – це сфера поширення створених людською діяльністю віртуальних феноменів, яка через повсюдне розповсюдження комп'ютерів практично збігається з ноосферою, існуючи в тих місцях, в яких поширилася всесвітня комп'ютерна мережа. Однак, на відміну від інфотехносфери, віртосфера існує на іншому, віртуальному рівні буття, пов'язуючи соціум принципово новими видами соціальних і культурних віртуальних взаємодій, які, як і віртуальні феномени, стають не тільки повсюдно поширеними, а й необхідними для функціонування соціуму і для розвитку сучасної культури.

Віртуалізація суспільства є одним з глобальних процесів сучасності і виявляється у віртуалізації культури, економіки, політики, мистецтва, науки, системи освіти. Так, для віртуалізації економіки характерне створення електронних ринків збуту та електронних магазинів; віртуалізація політики пов'язана, перш за все, з використанням віртуальних політтехнологій. У свою чергу, віртуалізація науки призводить до створення і появи в мережі електронних наукових журналів, до становлення нової методології наукових досліджень, що віддають перевагу комп'ютерним експериментам. Віртуалізація освіти проявляється в створенні на державному рівні системи Інтернет- і дистанційної освіти. Натомість віртуалізація культури знаходить свій прояв у створенні віртуальних музеїв і бібліотек, віртуального дозвілля (чати для спілкування, соціальні мережі тощо), віртуальних турів тощо.

Ці процеси істотно впливають на створення єдиної віртосфери, що обумовлює появу і розповсюдження віртуальних культурних феноменів, які за останні роки стають більш затребуваними, ніж реальні [5]. Наближення віртуального рівня буття до реальності істотно впливає на реальне життя соціуму, змінюючи його соціальні свободи, громадську думку тощо. Саме тому віртуальна компонента в останні десятиліття стає більш значущою, ніж реальна, формуючи новий тип людського індивіда.

Виникнення Homo Virtualis – людини, орієнтованої на віртуальність, людини віртуальної культури, стало значущою соціально-культурною ознакою функціонування віртуальної реальності. Homo Virtualis, ставши творцем, носієм і споживачем віртуальних культурних феноменів, основні свої соціокультурні потреби задовольняє у віртуальному світі, в якому Homo Virtualis працює, навчається, відпочиває, спілкується, отримує інформацію. Саме для Homo Virtualis і за допомогою Homo Virtualis виникають не лише нові віртуальні феномени, такі як «віртуальні продукти», «віртуальні гроші», «віртуальні магазини», «віртуальна дружба», «віртуальне кохання», а й «віртуальні музеї», «віртуальні бібліотеки», «віртуальні тури», «віртуальне дозвілля» – цілий віртуальний світ [1]. Зокрема, в Україні діє Музей грошей Національного банку України, віртуальне відвідування якого надає можливість отримати інформацію про історію грошей на території України, ознайомитися з експозиціями та переглянути усі вітрини лише за допомогою комп'ютера. Ряд експонатів Музею представлений у вигляді 3D-фотооб'єктів, що дає змогу роздивитися монети, обертаючи їх навколо своєї осі [8]. Також стало можливим здійснювати віртуальні 3D-подорожі культурними пам'ятками України – Львівською обласною філармонією, Києво-Печерським заповідником. Абітурієнтам, наприклад, стануть у нагоді віртуальні тури університетами, а тим, хто захоплюється спортом, буде цікаво здійснити подорожі віртуальними НСК «Олімпійським» і гірськолижними трасами «Буковелю».

Формування Homo Virtualis як нової соціально-культурної спільноти призводить до того, що сучасна молодь віддає перевагу віртуальному, а не реальному спілкуванню з однолітками. Створюваний людиною новий рівень реальності роз'єднує людей в актуальному світі, що дає підстави констатувати факт виникнення і стрімкого розповсюдження «електронних громад», «віртуальних співтовариств» як реакція на ізоляцію суб'єкта в сучасного соціуму. Уже сьогодні можна стверджувати, що «електронні громади – це порожнеча, вони нічого не створюють, у кінцевому рахунку люди залишаються ні з чим» [4]. Однак реальність будь-якого соціального ефекту стає явно відчутною лише тоді, коли починає працювати закон великих чисел. Для цього кількість Homo Virtualis повинна досягти не менше 10% населення планети. Попри це не викликає сумніву, що сьогодні формується нова соціально-культурна спільнота людей, об'єднаних прагненням значну частину свого життя проводити у віртуальному світі.

Вивчення «культурного» аспекту віртуальності дозволяє констатувати її неоднорідність. По-перше, власне комп'ютерна віртуальна реальність може бути розглянута як цілісний культурний феномен. По-друге, віртуальна реальність породжує конкретні культурні феномени, безпосередньо пов'язані з функціонуванням

комп'ютерних мереж: комп'ютерні твори мистецтва (живопис, графіка), комп'ютерні ігри, комп'ютерна анімація, твори кіномистецтва, пов'язані з комп'ютерними технологіями, культурні феномени, створювані засобами масової інформації, насамперед телебаченням і рекламою. По-третє, класична культура – філософія, міфологія, етика, література, мистецтво – містить віртуальну складову.

Віртуальна реальність, створена творцем-художником, творцем-музикантом, творцем-поетом, є інтерактивною, надаючи змогу глядачеві, слухачеві, читачеві підключатися до неї, занурюватися в неї, існувати в ній. Віртуальні світи дозволяють досліджувати процеси вільного становлення, виникнення принципово нових структур, характерних для будь-якої творчості; будь-який суб'єкт культури не може існувати без них у своїй свідомості. Сукупна культура, в кінцевому рахунку, може виступати як віртуальний феномен.

За допомогою високих комп'ютерних технологій створюються різноманітні твори мистецтва. Наприклад, сучасні кінематограф, анімація, масова поп-культура широко використовують віртуальні мистецтва в своїх творах. Можливість створювати за допомогою комп'ютерних технологій ефекти багатовимірності зображення, малювати об'єкти із змінною розмірністю, в тому числі фрактальні, досягати глибокої поліфонії музичних творів дозволяє віртуальним творам мистецтва істотно впливати на глядача або слухача. Віртуальний світ постає в небаченій раніше різноманітності й динаміці, недосяжних для традиційних творів мистецтва. Новому поколінню кіноглядачів, яке виховувалось на сучасних комп'ютерних спецефектах і монтажах, колишні кінофільми з художньої точки зору здаються нецікавими. Образи нового андеграунду, створювані як своєрідна суміш науково-фантастичного сюрреалізму і комп'ютерної графіки, заповнюють художні галереї, музичні кліпи та кінофільми. Телебачення вносить у телемистецтво нові феномени: створює так звані «комп'ютерні роботи» – віртуальних телеведучих. Наприклад, британська віртуальна телеведуча Апанова є штучно розробленою тривимірною моделлю, здатною зачитувати останні новини в реальному часі [7].

Стосовно віртуальної складової класичної культури, то незважаючи на те, що феномен віртуальності культури почав активно вивчатися порівняно недавно, соціокультурні підходи та деякі філософські системи включали в себе уявлення про об'єкти, які із сучасних позицій могли б бути названі віртуальними. Так, Метафізика Аристотеля досить точно відповідає уявленням про наявність віртуальних об'єктів з різною мірою втілення, про існування безперервної ієрархії буття від першого «абсолютно» реального рівня до абсолютної найменш втіленої віртуальності. «Абсолютна» реальність відповідає актуальному, чуттєвому світу, натомість «абсолютна» віртуальність нескінченна, далека від чуттєвого світу, не вимірюється і не фіксується приладами, отже, не пізнається чуттєво.

Створена віртуальна реальність має глибокі історико-культурні витoki – від міфологічних і релігійних уявлень до образів, що творяться мистецтвом, літературою, музикою. Тому не дивно, що важливі поняття, які розкривають найбільш глибокі аспекти віртуальності, були вперше описані або відомими художниками минулого, або теоретиками мистецтвознавства. Паралельний віртуальний світ вибудовується, як правило, максимально простим, сконструйованим із суворо визначених нині добре відомих культурологам підсвідомих архетипів.

Література також не лише створювала віртуальні образи й передчувала, передбачала віртуальні фізичні світи, навіть описувала їх: «Божественна комедія» Д. Аліґ'єрі, «Майстер і Маргарита» М.О. Булгакова, «Аліса в країні чудес» Л. Керрола.

У сучасному телевізійному й інформаційно-комп'ютерному світі віртуальні всесвіти, населені різноманітними реалізаціями загальнолюдських архетипів, створених літературою, кіномистецтвом, театром, стали особливо значущими для культурного формування нових поколінь. Створення мас-медіа і рекламними технологіями «сильних» і «зримих» віртуальних образів призводить до зміни уявлень сучасної людини про прекрасне і потворне, породжує нові міфи й архетипи, і, в результаті, істотним чином впливає на реальність. Під впливом подібних віртуальних феноменів людство змінює структуру споживання, пріоритети поведінки, цінності і навіть типовий імідж.

У минулі століття культура була способом життя, що передавався з покоління в покоління, була колективною пам'яттю суспільства, яка належала предкам. Але в кібер-суспільстві все більше культурних символів виявляються нововведеннями, навмисно створеними нечисленною культурною елітою – композиторів, письменників, кінематографістів та інших людей, зайнятих у віртуальному середовищі. Відтак, процеси віртуалізації породжують новий вид культури – віртуальну культуру, яка розглядається як вид культури, де віртуальне середовище, побудоване засобами комп'ютерних технологій, є способом буття людини.

Основою розвитку віртуальної культури є безліч діалогів: від особистого діалогу до діалогу культур. Віртуальна культура формує нові принципи взаємодії з культурними цінностями. Доступність інформації про культурні цінності різних народів створює комфортні умови для творчості, для діалогу культур. Віртуальна культура передбачає, з одного боку, масовість як закономірність функціонування і розвитку, з іншого, розширення меж творчості, нові способи художньої діяльності, прояви унікальності, індивідуалізацію. В цих умовах виникають нові естетичні потреби, зазнають змін уявлення про форми культурою продукції, під впливом тотальної віртуалізації змінюються пізнавальні запити людини.

Отже, підсумовуючи викладене, можна зробити певні висновки. Інтенсивний розвиток інформатизації і глобалізації соціокультурних процесів зумовив появу нового соціокультурного простору, названого віртуальним, і призвів до того, що взаємодія людей у суспільстві почала все більше набувати віртуального характеру.

Унаслідок інтенсивного впровадження комп'ютерних інформаційних технологій у повсякденне життя та культуру, безперервного і неконтрольованого потоку інформації, що стрімко поширюється, за допомогою засобів масової комунікації формується певний тип віртуальної культури, яка поєднує в собі випадкові елементи культур різних народів та епох. Важливою характеристикою віртуальної культури є її мозаїчність, пов'язана з особливостями процесу пізнання, а також структурування та ціннісного відбору соціокультурного досвіду життєдіяльності.

Особливість структурування та ціннісного відбору соціокультурного досвіду життєдіяльності полягає в тому, що образи, інформація, яка сприймається,

«осідають» певним чином у свідомості індивідів, утворюючи щось на зразок «сховища повідомлень», і таким чином не відбувається ціннісного відбору і структурування соціального досвіду, як у разі спрямованого процесу пізнання, що реалізується за допомогою системи освіти та організованого досвіду багатьох людей. У цьому полягає головна відмінність віртуальної культури від культури в її традиційному розумінні.

Значущість віртуальних феноменів, неоднозначність уявлень про віртуальне, відсутність обґрунтованих дефініцій і невизначеність їхніх властивостей роблять подальші спроби культурологічного осмислення феномена віртуальності надзвичайно важливим й актуальним.

Література

1. *Афанасьева В. В.* Тотальность виртуального [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.proza.ru/2014/02/09/2497>.
2. *Бондаренко С. В.* Социальная структура виртуальных сетевых сообществ: автореф. дис. докт. социологических наук / С. В. Бондаренко. – Ростов-на-Дону.: Изд-во Рост. ун-та, 2004. – 22 с.
3. *Браславский П. И.* Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX начала XXI веков : автореф. дис... канд. культурологии / П. И. Браславский. – Екатеринбург, 2003. – 33 с.
4. *Воннегут К.* Утопия 14 : [роман] ; [пер. с англ.]. – М. : МП «Все для вас», 1992. – 330 с.
5. *Глазычев В.* Игры цивилизаций / В. Глазычев // Век XX и мир. – 1994. – № 11–12. – С. 102–118.
6. *Емелин В. А.* Симулякры: виртуальная реальность и инновации / В.А. Емелин // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. – 2009. – № 2. – С. 133–142.
7. Интернет ресурс: «Ананова» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.ananova.com.
8. Музей грошей Національного банку України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://bank.gov.ua/3dtour/>.
9. Музей комп'ютерної історії [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.computerhistory.org/exhibits/>.
10. *Муртазина М. Ш.* Образование и виртуальная культура / М.Ш. Муртазина // Вестник ЧитГУ. – Чита : ЧитГУ, 2009. – № 3 (54). – С. 213–217.
11. *Таратута Е. Е.* Философия виртуальной реальности / Е.Е. Таратута. – СПб., 2007. – 147 с.
12. *Тоффлер Э.* Третья волна / Э. Тоффлер // Текст. – М. : ООО «Издательство АСТ», 1999. – 784 с.