

12. Уваров П. У истоков университетской корпорации / П. Уваров [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.polit.ru/article/2010/02/04/university>.

13. Conference of European Higher Education Ministers (London, 17–18 May 2007) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.aic.lv/bolona/2005_07/Position_pap_Consult_memb/CommissionnotefortheLondonMinisterialConference.pdf

14. Teichler U. The Role of the European Union in the Internationalization of Higher Education / U. Teichler // The Globalization of Higher Education. – Buckingham: Open University Press and SRHE, 1998. – P.88–99.

15. Terepshchyi S. The concept of «knowledge society» in the context of information era / Sergii Terepshchyi // Studia Warمیnskie. – 2016. – №53. – P.77–84.

References

1. Andreev A. «Nacional'naja model'» universitetskogo obrazovanija: voznikovenie i razvitie / A. Andreev // Vysshее obrazovanie. – 2005. – №1. – S.156–169.

2. Andreev A. «Nacional'naja model'» universitetskogo obrazovanija: voznikovenie i razvitie / A. Andreev // Vysshее obrazovanie. – 2005. – №2. – Ch.2. – S.110–119.

3. Zapesockij A. Obrazovanie: Filosofija, kul'turologija, politika / A. Zapesockij. – M.: Nauka, 2003. – 456 s.

4. Kultygin V. Globalizacija social'nyh processov v Evrope. Sociologičeskoe izmerenie / V. Kultygin, D. S. Klement'ev. – M.: MAKSPress, 2003. – 180 s.

5. Lipatnikova G. Dokumenty po istorii universitetov Evropy XII–XV vv. / G. Lipatnikova [Elektronnyj resurs]. – Rezhim dostupa: <http://www.vostlit.info/Texts/Dokumenty/Italy/XII/Univers/vved.phtml?id=6006>

6. Nechaev V. Parametry globalizacii i faktory Bolonskogo processa / V. Nechaev // Vestnik MGU. – 2004. – №4. – S.27–35. – (Serija 18).

7. Terepshchij S. Prychyny ta vytyky globalizacii' osvityno'ogo landshaftu / S. Terepshchij // Vyshha osvita Ukraїny. – 2016. – №1. – S.22–29.

8. Terepshchij S. O. Ponjattja «standartyzacija vyshhoi' osvity» v suchasnomu filosofsk'o-osvityno'omu dyskursi // Gileja (naukovyj visnyk): Zbirnyk naukovykh prac'. – 2008. – Vyp.11. – S.281–289.

9. Terepshchij S. Standartyzacija vyshhoi' osvity v informacijnomu suspil'stvi / S. Terepshchij // Vyshha osvita Ukraїny. – 2007. – №3. – S.38–43.

10. Terepshchij S. O. Suchasni osvityni landshafty / S. O. Terepshchij. – K.: «Feniks», 2016. – 309 s.

11. Uvarov P. Istorija intelektualov i intelektual'nogo truda v Srednevekovoj Evrope. Kurs lekcij / P. Uvarov – M.: IVI RAN, 2000. – 98 s.

12. Uvarov P. U istokov universitetskoy korporacii / P. Uvarov [Elektronnyj resurs]. – Rezhim dostupa: <http://www.polit.ru/article/2010/02/04/university>.

13. Conference of European Higher Education Ministers (London, 17–18 May 2007) [Elektronnyj resurs]. – Rezhim dostupa: http://www.aic.lv/bolona/2005_07/Position_pap_Consult_memb/CommissionnotefortheLondonMinisterialConference.pdf

14. Teichler U. The Role of the European Union in the Internationalization of Higher Education / U. Teichler // The Globalization of Higher Education. – Buckingham: Open University Press and SRHE, 1998. – P.88–99.

15. Terepshchyi S. The concept of «knowledge society» in the context of information era / Sergii Terepshchyi // Studia Warمیnskie. – 2016. – №53. – P.77–84.

Кукков О., Director of Directorate "Dypservis"
General Directorate maintenance of foreign missions
(Kyiv, Ukraine), Kukkov@ukr.net

Internationalization of education in the middle ages

This article explores the phenomenon of internationalization of higher education in the Middle Ages. The example of the first universities cosmopolitanism author reveals the educational environment at the time, noting polinational structure of universities, as Bologna and Paris. It has been the thesis that the current trend of internationalization of a return to the traditions of medieval European culture.

Keywords: medieval universities, internationalization, cosmopolitanism, academic mobility.

* * *

УДК [316.3:1+930.1]:004.9

Кириченко М. О.,
кандидат педагогічних наук, професор кафедри
державної служби і менеджменту освіти, перший
проректор – проректор з науково-педагогічної та
навчальної роботи, ДВНЗ «Університет менеджменту
освіти» НАПН України, член-кореспондент
Академії наук вищої освіти України
(Україна, Київ), kmuto@i.ua

ФОРМУВАННЯ ЦІННОСТЕЙ МЕРЕЖЕВО–ОНЛАЙНОВОЇ КУЛЬТУРИ В ДИСКУРСИВНОМУ ПРОСТОРІ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Представлено аналіз цінностей мережево–онлайнної ідеології, специфіка якої в інтердинамічності та інтереволуційності плинного світу. Мета наукового дослідження – розкрити умови формування мережево–онлайнної культури, яка допомагає адаптуватися людині. В статті представлено ігрову модель самореалізації особистості, що виступає маркером постмодерністського суспільства. Проблеми, що розглядаються, – аналіз феномена симулякрів, що репрезентують собою цінності віртуально–іраціональної реальності. В їх основі – виявлення соціокультурної ентропії, що відтворюють деградацію віртуально–онлайнної культури та її ціннісних орієнтирів. Методи – аксіологічний підхід, що дозволив глибоко проникнути в досліджувану проблему. Висновки – повинна бути сформована ідеологія інформаційного суспільства, яка протидіє цінностям мережево–онлайнного суспільства, в основі якої спотворені цінності. Наукова новизна дослідження – формування адаптивних здібностей людини до інформаційного суспільства. Самореалізація в Інтернеті не заміняє самореалізацію в дійсності, але в сукупності допомагає людині знайти себе і сформувати себе як цілісність.

Ключові слова: мережево–онлайнна культура, ігрова діяльність, симулякри, ентропія соціально–культурна, самореалізація особистості.

Актуальність дослідження мережево–онлайнної культури особистості в дискурсивному просторі віртуальної реальності набуває великого значення, так як особистість сьогодні формується в штучно створеному світі, який формує її нецілісний та розірваний образ. У зв'язку з цим девальвується потенціал культури особистості.

Результати аналізу наукових джерел і публікацій засвідчили, що теоретичні основи даного дослідження закладені, перш за все, дослідженнями у сфері постіндустріалізму та формування інформаційного суспільства. До засновників даного наукового напрямку слід віднести З. Баумана, Д. Белла, Дж. Гелбрейта, Р. Дарендорфа, М. Кастельса, М. Маклюєна, Дж. Нейсбіта, А. Портера, Р. Престуса, О. Тоффлера, А. Турена, Ф. Факуяму, Д. Еймора, А. Етціоні та ін. Значну роль у формуванні парадигми інформаційного суспільства відіграли такі вчені, як В. Андрущенко, О. Данильєв, О. Дзьобань, Д. Дубов, С. Жданенко, В. Воронкова, Ю. Калиновський, О. Кивлюк, В. Кремень, Є. Мануйлов, Н. Моїсєєв, О. Прудникова, О. Пунченко, Д. Свириденко, О. Соснін, А. Ярошенко. У контексті даної проблеми, на нашу думку, однією з найбільш показових є наукова позиція щодо Інтернет як глобальної тенденції розвитку інформаційного суспільства та формування цінностей та ідеології інформаційного суспільства.

Мета наукового дослідження – розкрити умови формування мережево–онлайнної культури особистості в дискурсивному просторі віртуальної реальності, специфіка якої в інтердинамічності та інтереволуційності швидко плинного світу, до якого повинна адаптуватися людина.

Цілі дослідження: концептуалізація мережево–онлайнної культури особистості в дискурсивному просторі віртуальної реальності та виявлення ключових проблем людини віртуального світу; виявлення ігрової моделі

самореалізації особистості, що виступає маркером постмодерністського суспільства, в основі якого перформативне, ігрове «Я» людини; аналіз феномена симулякрів, що репрезентує собою образи віртуально-іраціональної реальності; виявлення соціокультурної ентропії, що відтворює деградацію віртуально-онлайнної культури та її ціннісних орієнтирів; пошуки ключових детермінантів духовності, що формують адаптивні здібності людини до інформаційного суспільства.

Методологія дослідження. Для аналізу такої складної проблеми, як формування мережево-онлайнної культури особистості в дискурсивному просторі віртуальної реальності ми будемо використовувати аксіологічний підхід, в основі якого набір цінностей та переконань, які визначають поведінку людини, та сприяють формуванню ціннісних орієнтацій мережево-онлайнної культури. Як реакція на ціннісні орієнтації мережево-онлайнної культури людина може бути і реципієнтом, і читачем, і співкреатором дійсності, дискурсомислюючи відносини мережевого суспільства і конституюючи свій образ-Я на рівні свідомості і підсвідомості, культури і антикультури (чи певної субкультури). Антропологічний підхід, в основі якого антропологічна криза, що змушує людину вирішувати антропологічні проблеми та адаптуватися до плинного світу, що так змінюється на наших очах в умовах глобального поширення Інтернету [14, с. 21–30].

Обговорення проблеми. Адже, людина, яка втрачає свою людськість, духовність і гуманізм, втрачає свою природу, соціум, а сама зміщується у інший світ – віртуальний. Цьому сприяє антропологічна криза, втрата довіри до майбутнього, правової і соціальної держави, перемоги «одновимірної людини», що культивується масовим суспільством, який породжує можливість управління свідомістю молоді у результаті інформаційного і технологічного управління. Важливою рисою мережево-віртуальної культури є її мозаїчність, пов'язана з особливостями процесу пізнання, що поєднує в собі елементи культури різних епох і народів, яка виступає як ціннісно-сформований і символічно-семіотичний досвід багатьох людей, в результаті відбору якого не відбувається ціннісного навантаження і здобуття соціального досвіду як у випадку цілеспрямованого процесу наукового пізнання. Культура є колективною побудовою, вищою за індивідуальні вподобання, і здатна впливати на діяльність людей у культурному середовищі, тому що віртуальна реальність – це простір соціалізації індивіда [2, с. 208–217].

Проблемна ситуація – дослідження проблемних (больових) точок мережево-онлайнної культури у дискурсивному просторі віртуальної реальності, в основі яких цінності віртуального світу та їх вплив на різні сфери існування людини. Саме в цей світ занурюється людина у пошуках своєї «істини» і намагається її уявити його як реальність-достовірність, штучно створену через мережеве суспільство, яке культивує спілкування в мережі як ігрову взаємодію. В основі дослідження дискурсомислення складних проблем мережево-онлайнної взаємодії, яка формує не-цілісну людину, яка лише однобічно реалізує себе у будь-якій сфері діяльності згідно ігрової репрезентації себе як суб'єкта мережево-онлайнної культури та в результаті всебічного занурення людини у світ свого

буття на основі ідеології свободи, яка поширена в Інтернеті. Однак ця ідеологія чи світогляд не є такою, що визначають культуру, оскільки вони безпосередньо не взаємодіють з розвитком технологічної системи, а свобода, що культивується у просторі Інтернету, може використовуватися по-різному [13, с. 164–176].

Концепція мережево-онлайнного суспільства зробила ставку на масову людину, «людину натовпу», яка руйнує звичну систему цінностей і акцентує свою діяльність у мережевому просторі як *ігрову модель самореалізації*, споживацтво та відсутність креативності у світі онлайн-культури. Ігрова складова виступає складовою домінантою сучасного віртуального світу, а сама гра виступає маркером *постмодерністського суспільства*, в основі якого перформативне, ігрове «Я» людини. Сьогодні роль гри виступає фактором самоідентифікації особистості, розвитку мережевих комунікацій, трансформації віртуальної реальності, утвердження поліонтичності світу. В карнавальному способі буття мережево-віртуального світу відкидаються минулі табу традиційного суспільства, що зумовлено формуванням простору віртуальної реальності, в контексті якої формується «автономний симулякр», який має справу не з речами, а з масками, копіями, копіями копій, – відмічає Ж. Бодрійяр [1, с. 123–127]. Під впливом гри віртуальної стихії інтеграція екзистенційного та інформаційного полів трансформується, людина втрачає шляхи пошуку іманентних сил, самоідентифікація втрачається як процес реалізації сутнісних сил людини, перетворюється на гру, яка все ж таки має деякий елемент креативності.

В умовах мережево-онлайнної культури Інтернету людина замість дійсної сутності культури людина використовує різноманітні симулякри, як замітники, стереотипи, стереопарадигми, примітивні матриці свідомості. *Симулякри є одним з основних понять постмодерністської культури, яка репрезентує собою образи віртуально-іраціональної реальності*, яка лише відображає деяку правдоподібність оригіналу, але не є її оригіналом. Симулякри – це трансцендентні, іраціоналістичні об'єкти-моделі, за якими немов би існує реальність, яку осмислює суб'єкт як деяку достовірність. На думку багатьох вчених, зокрема Ж. Бодрійяра, симулякри – це нульова матриця, квазіріч чи квазі-предмет, згідно з якою відбувається пізнання світу, в результаті чого реальність виступає деструктивною, так як людина який імітує (заміщає) реальність через посередництво феноменів симуляції. Симулякри імітують відсутність об'єктивності, так як стирають різницю між достовірним і недостовірним знанням, репродукують сурогатну, вторинну сутність з різними кодами, знаками, референціями, мультиголограмми. Симулякри відображають об'єкти-предмети-явища-феномени як міфологічні раритети. На першому плані віртуально-сурогатних процесів відображаються сурогатні континууми, соціально-онтологічні парадигми, в основі яких примітивні стереотипи, кліше-ярлики, призначені для масової культури та масової людини віртуально-мережевої реальності. Симулякри – це пріоритет примітивізму онлайнної культури, яка часто виступає основою деградації особистості [1, с. 123–127].

В основі формування цінностей мережево-онлайнної культури особистості в дискурсивному

просторі віртуальної реальності – *соціально-культура ентропія*, яка відображає процеси пониження розуміння рівня складності світу, вона несе з собою тотальну чи частково понижену деградацію культури як макросистеми віртуального світу, пов'язаного з соціокультурними нормами регуляції соціовзаємовідносин. Соціокультурна ентропія напряму залежить від мультипроцесів механічної інкультурації, ресоціалізації особистості, вона репрезентує собою деструкцію мультифункціональної цілісності людини, що приводить до пониження ефективно-раціональної регуляції соціовзаємовідносин. *Соціокультурна ентропія відтворює деградацію субмоделей віртуально-онлайнної культури та її ціннісних орієнтирів*, моральної і правової системи, пріоритетів легітимних матриць, пов'язаних з соціостатусом особистості.

Формування цінностей мережево-онлайнної культури в дискурсивному просторі віртуальної реальності формується на основі еkleктики, в основі якої непорозуміння чи недооцінка особистістю тих чи інших феноменів, подій, об'єктів чи наукових концепцій, чи факторів, що пов'язаних з соціумом, культурою, цивілізацією. В основі цінностей мережево-онлайнної культури – постструктуралізм, який розроблений таким и теоретиками, як Делез, Дерріда, Барт, Блум, Міллер, в основі якого дискурсомислення культури на основі лінгвістично-текстуального моделювання, виявлення диференційованих матриць видів діяльності, модусів герменевтики, дискурсосягнення структурно-культурних текстів у проєкції постмодертенденції [12]. В основі постструктуралізму – осягнення текстів, мов, лінгвомоделей, лінгвоструктур, знакосеміотичної діяльності суб'єктів у віртуальному просторі, які виробляють для себе модель культури на основі вище перерахованих методологічних прийомів [4, с. 13–26]. Віртуальна культура все більше починає втрачати риси лінійності і передбачуваності розвитку, виступає, за визначенням постмодерністів, – різною, мозаїчною, «кліп-культурою» (О. Тоффлер). Послаблюючи чи розмиваючи колись задані межі класичних визначень культури та культурної реальності (культури, що закономірно розвивається, структурованої, системно-функціональної), сучасна соціокультурна реальність все більше ототожнюється з віртуалістикою [3]. Постструктуралізм як вираження цінностей віртуальної сутності культури відображає: 1) еkleктизацію стилістики; 2) конвергенцію диференційованих художньо-естетичних цілей та рухів; 3) диспозиції-орієнтири постмодерну з його поглядами на натовп-масу, чи навіть на елітні групи людей; 4) вплив різноманітних модусів мистецтва на політичні, економічні і соціальні процеси у суспільстві, включаючи релігію, інформатику, поезію, що виражається в поліфонії голосів; 5) часткова елімінація еталонів культури та їх апробація у контексті ігрової діяльності з застосуванням прийомів гри; 6) орієнтація на цитування, напівплагіат, імітацію образів, нападки на самі шедеври-еталони культури; 7) використання прийомів колажу, аплікації, в основі яких переосмислення феноменів реальної дійсності та формування конструктів ерзац-культури, що заповнила мережевий простір. Концептуалізація цінностей мережево-онлайнної культури особистості в дискурсивному просторі віртуальної реальності приводить до

формування таких культурних паттернів, які формують моделі, зразки чи стереотипи поведінки молоді, яку вони беруть за зразок. Паттерни культурні віртуального середовища направлені на формування макромоделей культури різних верств – від молоді до елітних прошарків населення, формуючи макромоделі поведінки взаємодіючих суб'єктів та їх геокультури в умовах культурної глобалізації [5, с. 4870–492].

Модель особистості віртуального соціуму формує образ екзистенції, що проявляється в певних еталонах, матрицях, моделях віртуальної культури. Це те ж саме, що відображення психіки індивіда на рівні своєї перцепції, пам'яті, уявлених менталактів і релексіемоделей, скопійованих з образів особистості віртуальної реальності. Образи особистості віртуальної реальності, на нашу думку, – це архетипи колективного несвідомого, відсутність націленості на «готовий продукт» перетворення дійсності, принципова незавершеність формування ідеології чи світогляду особистості. Віртуально-онлайнна культура особистості існує проза межами офіційних інституцій, але при розвитку цього явища ключовим механізмом може виступити коментаторський механізм як своєрідна філософія побудови ціннісного компоненту, якого не вистачає в об'єктивній дійсності [6, с. 16–25].

Формування цінностей мережево-онлайнної культури в дискурсивному просторі віртуальної реальності зводиться до того, щоб: 1) захистити конвергенцію диференційованих ідей та художньо-естетичних рухів і течій; 2) виявити диспозиції-орієнтири культури на натовп маси чи на елітарні прошарки суспільства; 3) впливати засобами онлайнної культури на політичні, економічні, культурні процеси у суспільстві; 4) частково еліминувати шедеври класичної культури, художніх та естетичних прийомів, апробувати феномен гри [5]. Концептуалізація цінностей мережево-онлайнної культури особистості у дискурсивному просторі віртуальної реальності виявила її антиномічний характер, складні проблеми віртуальної культури, які репрезентують собою в контексті віртуалістики плюральні процеси і фактори розвитку. Віртуальна культура робить індивідів схожими один на одного, культивує ті феномени, які приводять до деградації особистості, тому що культура віртуального світу формує такі ж феномени віртуальної свідомості і мислення [7, с. 573–578].

Отже, термін «віртуально-онлайнна культура» ввійшов у науковий обіг (мас-медійний, комерційний), використовуючи її для аналізу цілого ряду явищ – економічних, політичних, духовно-естетичних, що свідчить про широке її застосування у всіх сферах суспільного життя. Завдяки віртуальній культурі осягається світ, соціум, метаболічні процеси, зв'язок з природою, соціумом, Всесвітом, а також формуються свої цінності, ідеали, нормативи, орієнтири, смисли, які регулюють поведінку людини, її менталітет та функції [11, с. 266–278]. Соціально-філософський аналіз даного феномена засвідчив, що його слід розуміти у наступних характеристиках: 1) віртуально-онлайнна культура як інше буття, як неіснуюча реальність: як ідея потенційна можливого буття у формі онтологічної опозиції буттєвого та небуттєвого утворень; 2) віртуально-онлайнна культура як непізнана реальність: ідея гносеологічного розділення на пізнану реальність та

ідеалістичну (непізнану) реальність; 3) аксіологічний конфлікт між тим, що є в реальній дійсності, і тим, що має бути; 4) віртуально-онлайнна культура як внутрішній світ людини, що суб'єктивно переживається індивідом; 5) віртуально-онлайнна як імітаційна реальність (псевдореальність): симуляція чи імідажеве конструювання реальності; 6) віртуально-онлайнна культура як інформаційно-технічний простір – кіберпростір, технічно опосередковане середовище чи медійна частина культури [8, с. 24–34].

В результаті вище перерахованих характеристик та процесів віртуально-онлайнна культура впливає на всі матриці-парадигми інтелектуального розвитку, морально-етичні та естетичні диспозиції та світогляд особистості, формуючи образ віртуальної людини, у констеляції его-проекцій та диспозицій. Так як індивід не завжди може результати раціонально своє его, тому спирається на віртуальні приписи і канони віртуального світу [9, с. 57–67].

Можемо відмітити, що віртуально-онлайнна культура сприяє формуванню цінностей віртуальної людини як складної дисипативної системи, яка заповнює вертикаль простору свідомості на трьох рівнях: 1) ядерному; 2) смисловою; 3) інтелектуальному. Подібна віртуально-онлайнна культура включає три види цінностей: 1) ядерні – біологічного походження; 2) смислові, що акцентують увагу на смислових характеристиках; 3) інтелектуального рівня, в контексті яких формується світосприйняттям індивіда, світовідчуття, світоуявлення. Інтегральним продуктом такої взаємодії виступає віртуально-онлайнна культура, яка пронизує інтелектуальний горизонт особистості і породжує власне світовідчуття, на основі якого формується морфогенез особистості, яка отримує вектор свого розвитку.

Таким чином, зробимо висновок, що сьогодні необхідно вивчати всі процеси, що відбуваються в інформаційному просторі, щоб проникнути у сферу віртуальності, сприяти виробленню методологічного інструментарію для дослідження віртуальної особистості, розгортання її свідомості, мутацій у сфері структури свідомості, відхиленнь від стійкого розвитку психіки і свідомості [10, с. 266–278]. Феномени віртуально-онлайнної культури константно пов'язані з реалізацією потреб людини, з людською екзистенцією, соціалізацією особистості, розширенням функцій культури в умовах інформаційного суспільства, в контексті яких людина може бути і реципієнтом, і читачем, і співкреатором, конституюючи образ свого «Я» на рівні свідомості і підсвідомості. Дослідження віртуально-онлайнної культури сприяло поглибленню даного феномена, пошуку шляхів соціалізації «людини інформаційної» в складних переплетіннях віртуально-інформаційного буття, ускладнення культурогенезисних процесів віртуального світу. Висновки – повинна бути сформована ідеологія інформаційного суспільства, яка протидіє цінностям мережево-онлайнного суспільства, в основі якої спотворені цінності. Наукова новизна дослідження: формування адаптивних здібностей людини до інформаційного суспільства. Самореалізація в Інтернеті не замінює самореалізацію в дійсності, але в сукупності допомагає людині знайти себе і сформувати себе як цілісність.

Список використаних джерел

1. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. Философия эпохи постмодерна: сб. переводов и рефератов. – Минск: Беларуская навука, 2006.
2. Власенко Ф. П. Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. – 2014. – Вип.56. – С.208–217.
3. Воронкова В. Г. Інтернет як глобальна тенденція розвитку інформаційного суспільства // Гілея. – 2015. – Вип.93 (2). – С.174–179.
4. Воронкова В. Г. Концептуалізація інформаційно-комунікативного менеджменту в контексті нелінійно-синергетичної методології // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. – 2016. – Вип.66. – С.13–26.
5. Воронкова В. Г., Нікітенко В. О. Сучасна геокультура як соціокультурний феномен культурної глобалізації // Гілея. – 2013. – Вип.72. – С.487–492.
6. Данильян О. Г. Інформаційне суспільство: морально-етичний дискурс // Інформація і право. – 2014. – №1 (10). – С.16–25.
7. Данильян О. Г. Інформаційна картина світу як соціокультурна реальність // Гілея. – 2013. – Вип.70 (№3). – С.573–578.
8. Дзьобань О. П., Соснін О. В. Інформаційна безпека: нові виміри загроз, пов'язаних із інформаційно-комунікаційною діяльністю // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. – 2015. – Вип.61. – С.24–34.
9. Кириченко М. О. Інформаційно-семіотичні виміри інформації як головного тренду інформаційного суспільства // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. – 2017. – Вип.68. – С.57–67.
10. Максименюк М. Ю. Інформаційно-комунікативне суспільство як різновид складної соціальної системи і взаємодії // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. – 2016. – Вип.66. – С.266–278.
11. Соснін О. В., Воронкова В. Г., Нікітенко В. О. та ін. Інформаційно-комунікативний менеджмент: зарубіжний та вітчизняний досвід: навч. посіб. – Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2017. – 316 с.
12. Соснін О. В. Проблеми зростаючої ролі інформаційно-комунікаційної функції держави в умовах інформаційного суспільства та шляхи їх вирішення // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. – 2016. – №65. – С.164–176.
13. Пунченко О. П., Лазаревич А. А. Інформатизація як засіб репрезентації інформаційних ресурсів суспільства // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. – 2015. – Вип.63. – С.21–30.

References

1. Bodrijjar Zh. Simuljakry i simuljacji. Filosofija jepohi postmoderna: sb. perevodov i referatov. – Minsk: Belaruskaja navuka, 2006.
2. Vlasenko F. P. Virtual'na real'nist' jak prostir socializacii' indyvida // Gumanitarnyj visnyk Zaporiz'koi' derzhavnoi' inzhenernoi' akademii'. – 2014. – Vyp.56. – S.208–217.
3. Voronkova V. G. Internet jak global'na tendencija rozvytku informacijnogo suspil'stva // Gileja. – 2015. – Vyp.93 (2). – S.174–179.
4. Voronkova V. G. Konceptualizacija informacijno-komunikativnogo menedzhmentu v konteksti nelinejno-synergetychnoi' metodologii' // Gumanitarnyj visnyk Zaporiz'koi' derzhavnoi' inzhenernoi' akademii'. – 2016. – Vyp.66. – S.13–26.
5. Voronkova V. G., Nikitenko V. O. Suchasna geokul'tura jak sociokul'turnyj fenomen kul'turnoi' globalizacii' // Gileja. – 2013. – Vyp.72. – S.487–492.
6. Danyl'jan O. G. Informacijne suspil'stvo: moral'no-etychnyj dyskurs // Informacija i pravo. – 2014. – №1 (10). – S.16–25.
7. Danyl'jan O. G. Informacijna kartyna svitu jak sociokul'turna real'nist' // Gileja. – 2013. – Vyp.70 (№3). – S.573–578.
8. Dz'oban' O. P., Sosnin O. V. Informacijna bezpeka: novi vymiry zagroz, pov'jazanyh iz informacijno-komunikacijnoju dij'al'nistju // Gumanitarnyj visnyk Zaporiz'koi' derzhavnoi' inzhenernoi' akademii'. – 2015. – Vyp.61. – S.24–34.
9. Kyrychenko M. O. Informacijno-semiotychni vymiry informacii' jak golovnoho trendu informacijnogo suspil'stva // Gumanitarnyj visnyk Zaporiz'koi' derzhavnoi' inzhenernoi' akademii'. – 2017. – Vyp.68. – S.57–67.

11. Maksymenjuk M. Ju. Informacijno-komunikatyvne suspil'stvo jak riznovyd skladnoi' social'noi' systemy i vzajemodii' // Gumanitarnyj visnyk Zaporiz'koi' derzhavnoi' inzhenernoi' akademii'. – 2016. – Vyp.66. – S.266–278.

12. Sosnin O. V., Voronkova V. G., Nikitenko V. O. ta in. Informacijno-komunikatyvnyj menedzhment: zarubizhnyj ta vitchyznjanij dosvid: navch. posib. – Kyi'v: KPI im. Igorja Sikors'kogo, 2017. – 316 s.

13. Sosnin O. V. Problemy zrostajuchoi' roli informacijno-komunikacijnoi' funkcii' derzhavy v umovah informacijnogo suspil'stva ta shljahy i'h vyrishehnia // Gumanitarnyj visnyk Zaporiz'koi' derzhavnoi' inzhenernoi' akademii'. – 2016. – №65. – S.164–176.

14. Puchenko O. P., Lazarevych A. A. Informatyzacija jak zasib reprezentacii' informacijnyh resursiv suspil'stva // Gumanitarnyj visnyk Zaporiz'koi' derzhavnoi' inzhenernoi' akademii'. – 2015. – Vyp.63. – S.21–30.

Kyrychenko M. A., Doctor philosophy, Professor, State Higher Educational Institution «University of Educational Management» of the National Academy of Pedagogical Sciences of Ukraine (Ukraine, Kiev), kmumo@i.ua

Creation of online and networking values culture in discourse field of virtual reality

The paper presents the analysis of the values of online and network ideology, the specificity of which in interdynamity and interrevolutionarity and fluid world. The purpose of research is to reveal the conditions of the network, the online culture that helps people to adapt. The game which is the model of person's self-identity, serving a marker of postmodern society is presented in the article. The discussing problems are the analyses of the phenomenon of simulacra, representing the values of virtual-irrational reality. Their basis is in identification of socio-cultural entropy that reflects degradation of virtual and online culture and its values. The used method is axiological approach which allowed to penetrate deeply into the studying the problem. Conclusions – the ideology of the Information Society should be formed, which can oppose the values of social networking and online values, based on distorted values. The scientific novelty of the research is the formation of adaptive abilities to the information society. Self-realization on the Internet does not replace self-realization in reality, but collectively helps people to find themselves and create himself as an aimed personality.

Keywords: network and online culture, game activities, simulacra, social and cultural entropy, network and online ideology, self-identity of a personality.

* * *

УДК 008:312.421

Климко І. Г.,
пошукувач, Київський національний
університет культури і мистецтв
(Україна, Київ), irinaklimko@ukr.net

Туристичні індустрії сучасності як культурний феномен

Сучасний простір туристичної діяльності не обмежений ані в часові, ані в культурних вимірах. Це феномен, що потребує свого особливого осмислення. Надзвичайно важливою є проблема культурних практик в контексті інфраструктури туристичної діяльності, що складається з надання послуг, здійснення подорожей, імаінації подорожі як завершеного мистецького простору з презентації інформації. Проблема індустріалізації механізмів практик культури перетворюється на своєрідний арт-простір, арт-технології, які в статті інтерпретуються в контексті синтезу мистецтв. Синтез мистецтв набуває культурно-історичної реконструкції як складова туристичної діяльності. Мистецтво в контексті туристичної діяльності не є самодостатнім, визначається як певний симбіоз.

Ключові слова: культура, туризм, туристична діяльність, культурні практики, синтез мистецтв.

Можна по-різному презентувати низку проблем культурного простору туристичної діяльності. Так, З. Бауман починає з проці, потім визначає фігури продуцента культурних цінностей: «турист», «той, хто здійснює прогулянку», «гравець» та ін. Автор продукує певні дослідницькі метафори, що допомагають зрозуміти, як туризм вписується в контекст більш широкої парадигми культуротворчості, зокрема проці, де подорожування не можна назвати туризмом. Дія паломника – це вчинок, подія зустрічі з абсолютотом.

Проблема глобалізації культури в контексті інституалізації її технологій, зокрема туризму, вивчалася в роботах З. Баумана, Д. Гелда, Е. МакГрю, Д. Голдблатта, В. Заблоцького та ін. [1; 2; 3], адже мало визначені філософсько-антропологічні та культурологічні аспекти формування інституцій туризму в просторі глобалізації культури.

Мета статті – визначити соціокультурні детермінанти формування культурних технологій в туристичній діяльності.

Дослідник постмодернізму П. Козловські пише про феномен інтенсифікації надання послуг, що призводить до складної риторичної конструкції, як «послуга послуг» [4]. Тобто послуга усуває виробничу діяльність, хоча цей підхід піддає критиці Ф. Уебстер [8]. Так, ідея постіндустріального, інформаційного суспільства Д. Белла в контексті гіперкритики Ф. Уебстера виглядає неадекватною, особливо в контексті універсалізації послуги. Втім, коли мова йде про туристичну діяльність, то послуга стає ключовим словом, домінуючим концептом. Туризм як система надання послуг з культурного обслуговування спонукає до здійснення синтетичної подорожі (подорожі в просторі культури іншої країни, ознайомлення з дестинаціями, артефактами, архітектурою, виставками та музеями), використовуючи всі супутні допоміжні інформаційні повідомлення.

Важливими для визначення особливостей сучасних синтез культурних практик туризму є роботи англійських дослідників з глобалізації взагалі і культури, зокрема. Це дослідження Д. Гелда, Е. МакГрю, Д. Голблатта, Д. Перратона, що дають широкий діапазон інтерпретації глобалізаційних процесів сьогодення, які описують як геополітичні, економічні реалії, так і як культурні [2]. Їм вторить ще один клас досліджень французьких науковців Д. Мартена, Ж.–Л. Мецжера, Ф. П'єра, які описують глобальні процеси в контексті соціологічної доктрини, показують, на відміну від пану-ніверсалістського підходу до глобалізації у дослідників з Великої Британії, власно економічний, деструктивний процес колонізації одних країн іншими [6].

Семіотичний підхід застосовується в етнологічних роботах з туризму, зокрема дослідженнях Т. Щепанської, яка вводить читача в контекст символології дороги. У Т. Щепанської є декілька робіт, одна з котрих присвячена молодіжним альтернативним стратегіям подорожування автостопом, інші присвячені пошуку осмислення соціопрагматики подорожі, що інтерпретується як певні міфогенні контексти, які функціонують в сучасній культурі [10]. Дорога розглядається як певний дискурс, можливість паломництва в «кращий світ». Втім, паломництво визначається не як туппродукт, а як певний культурний ландшафт, реальність культури, де є початок, епіцентр подорожування, кінець. Феномен подорожування до святих місць, зустрічі з абсолютотом, ритуали цих зустрічей, а водночас поверненням додому спонукає до осмислення подорожі як феномену домобудівництва, певного циклу культуротворчості. Єдність паломництва і туризму є важливим для осмислення культурного туризму, особливо культурних практик туристичної діяльності як певного надбуття, де культурні цінності стають певними надцінностями завдяки їх піднесеністю над світом.