

## ВІРТУАЛІЗАЦІЯ, ГЛОБАЛІЗАЦІЯ ТА ФРАГМЕНТАЦІЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАТИВНОГО СЕРЕДОВИЩА ЯК ФАКТОРИ ФОРМУВАННЯ СУЧАСНОЇ МОЛОДІЖНОЇ КУЛЬТУРИ

*Обґрунтовується теза про те, що віртуалізація, глобалізація та фрагментація середовища істотно впливають на формування нової молодіжної комунікаційної культури та характеризуються тенденцією до іграїзації соціальних практик, роздвоєністю свідомості, ціннісно-змістовою дезорієнтацією членів молодіжної інформаційно розвиненої групи суспільства.*

**Ключові слова:** молодіжна культура, віртуалізація, глобалізація, фрагментація, іграїзація, інформаційно-комунікативне середовище.

*Обосновывается тезис о том, что существенное влияние на формирование современной молодёжной культуры оказывают такие факторы, как виртуализация, глобализация и фрагментация пространства, которые характеризуются тенденцией к игризации социальных практик, раздвоенностью сознания и ценностно-содержательной дезориентацией представителей «продвинутой» молодёжной группы современного общества.*

**Ключевые слова:** молодёжная культура, виртуализация, глобализация, фрагментация, игризация, информационно-коммуникативное общество.

*This article has based the idea that virtualization, globalization and fragmentation of the environment that it's created by the new information telecommunication technologies, essentially affect the transformation society institutes. These transformations have a lot positive features due to environmental peculiarities mentioned here, they are characterized by the tendencies of social institutes, iharizasiya, split mind, a value-content disorientation of members advanced information society group.*

**Key words:** virtualisation, globalization, fragmentation, iharizasiya, information and communication environment.

На початку ХХІ ст. в Україні процес упровадження інформаційно-телекомунікаційних технологій у всі сфери суспільної діяльності зумовив певні зміни у формуванні сучасної молодіжної культури. Молодь через особливість свого становища в соціокультурній системі швидше за інші вікові групи зважає на зміни, які відбуваються внаслідок глобальної інформаційної революції.

**Мета** — з'ясувати, як віртуалізація, глобалізація та фрагментація впливають на процеси, що відбуваються в сучасному молодіжному культурному середовищі, і якими є наслідки цих процесів.

Сьогодні культурний розвиток і культурні запити молоді не завжди відповідають як пропозиціям традиційних інститутів культури, так і суспільним уявленням про справжні культурні цінності. Сучасна молода людина опинилася в складній ситуації, тому що для українського суспільства початку ХХІ ст. характерними є докорінні зміни, які істотно впливають на подальший розвиток духовної сфери людського життя, породжуючи, зокрема, такі масштабні й небезпечні явища, як розпад суспільства на окремі соціокультурні утворення, втрата самоідентичності, конфлікт поколінь тощо [1]. Інтенсивний розвиток цього процесу, на нашу думку, значною мірою пов'язаний з інформатизацією суспільства в цілому.

Для сучасного суспільства властиве не стільки розширення можливостей накопичення й переробки інформації, скільки нові форми комунікації. Головною ознакою нового суспільства є наявність інформаційно-комунікативного середовища, яке слід розглядати як засіб, що дозволяє здійснювати соціокультурні функції в процесі взаємодії соціальних суб'єктів за допомогою інформаційно-телекомунікаційних технологій. Можна видзначити кілька їх особливостей, а саме: інформаційно-телекомунікаційні технології характеризуються інтерактивністю — як різноманітністю соціальних взаємодій на різних рівнях; гіпертекстуальністю — як засобом подання інформації в нелінійному форматі, а також — анонімністю.

Стрімкий розвиток інформаційно-телекомунікаційних технологій одночасно формує інформаційно-комунікативне середовище, для якого, у свою чергу, характерні: віртуальність — як існування речей, подій, процесів тощо; глобальність — як існування єдиних, універсальних для всієї системи відносин, усіх локальних співтовариств (формальних і неформальних) та інститутів взаємодії; фрагментарність — властивість, що характеризується уривчастістю та неповнотою [1]. Інформаційно-телекомунікаційними технологіями в культурі суспільства ініціюються процеси, здатні суттєво змінити цю культуру. Якщо проаналізувати фундаментальні праці в галузі соціокультурних змін під впливом інформатизації, то можна виокремити взаємозалежні основні тенденції, а саме: віртуалізацію, глобалізацію, фрагментацію.

Соціальні комунікації у віртуальному світі виявляються взаємовідносинами між деперсоналізованими суб'єктами, один з яких, зазвичай, без певної ідентифікації, тобто анонімно, відправляє будь-яке повідомлення, а інший, найчастіше з такою ж ідентифікацією, вибирає знеособлене повідомлення з безлічі тих, що циркулюють у глобальній мережі, і по-своєму інтерпретує його. Така комунікація трансформує (підміняє) не лише свого

комуніканта, але й самого комунікатора, оскільки імітує взаємодію там, де взаємодія вже закінчилася чи не починалася зовсім. Входячи у віртуальний соціум, людина має повну свободу самоідентифікації, яка виявляється обмеженою тільки власною фантазією. Це підтверджують дослідження користувачів мережі Інтернет, які ведуть інтернет-щоденники (так звані блоги): значна їх частина приховує будь-яку інформацію про себе, своє реальне життя, стать, вік, зовнішній вигляд і місце роботи. Інтернет-користувачі намагаються залишитися анонімними чи спотворюють образ свого «Я». Отже, замість стабільної самоідентифікації в представників інформаційно розвиненої групи суспільства формується розмита чи мінлива ідентичність, яка сприяє віртуалізації їх статусно-рольових позицій. У віртуальному співтоваристві змінюється також оцінка статусно-значимих характеристик особистості: економічний, політичний і культурний капітал особи поступається місцем символічному капіталу, тобто престижу й авторитету, отриманому в Інтернет-спілкуванні, які дозволяють відчувати його власникові свою значимість під час перебування в межах інформаційно-комунікативного середовища [2]. В такому разі традиційний лад суспільства, який може бути представлено як результат об'єктивної комунікаційного процесу за допомогою статусно-рольових позицій відповідно до соціальних норм, не ліквідується. Він продовжує існувати, однак, лише як «символічне розташування» у віртуальному середовищі. Інституціональний порядок залишається як симуляція, як інтуїтивно зрозуміле звичне середовище, необхідне лише для зручності комунікації [2].

Сьогодні результатом розгортання цього процесу стало створення кіберпростору (віртуального співтовариства), яке стає невід'ємною частиною повсякденних соціальних практик в інформаційно-комунікативному середовищі, перенесених з реального простору. При цьому кіберпростір має, на нашу думку, величезну цінність, тому що однозначно став місцем здійснення процесів комунікації, діяльності і пізнання. Він виявляється новим соціокультурним середовищем, в якому, крім реального, триває віртуальне життя, одночасно й паралельно з реальним життям. Значна частина молоді вже сьогодні готова перенести в кіберпростір найрізноманітніші соціальні контакти: особисті (навіть інтимні), дружні, навчальні, ділові, комерційні, професійні тощо. Це пов'язано з анонімністю й інтерактивністю інформаційно-телекомунікаційних технологій, оскільки саме ці якості дозволяють без особистої відповідальності, залишаючись анонімом, уникати проблем, що, безумовно, виникають у реальному спілкуванні; до того ж у будь-який момент віртуальне спілкування можна припинити й навіть перервати. І, мабуть, найважливішим

у віртуальній комунікації є відчуття власної особистості. Як результат такого симулятивного спілкування в кіберпросторі виникає паралельне квазіжиття, для якого характерні власні критерії реальності, а це веде до формування ігрових образів «Я». Комунікації у віртуальному просторі — це гра за правилами, що постійно змінюються. Однак для нас, перш за все, важливим є те, що такі ігри формують нові соціальні практики [2].

Елементи гри можна знайти майже в усіх видах активності Інтернет-користувачів, що сприяє виробленню ігрових звичок з елементами ризику, азарту, розважальності та несерйозності. Гра починає входити в процеси рефлексії як модель майбутньої ситуації, тобто відбувається процес перетворення на гру реального життя, що дозволяє індивідам адаптуватися до віртуального середовища. Результатом стає створення нового типу постійних звичок дорослої людини — ігрових. Майже всі суб'єкти інформаційно-комунікативного середовища грають, переслідуючи в цілому прагматичні цілі: грають заради будь-якої необхідності (соціальної, професійної тощо); дехто взагалі бачить у віртуальній грі чи не єдиний шлях вирішення своїх життєвих проблем. Нині до поняття «віртуальна комунікація» входить все, що звичайно сприймається, як ігрова форма, і насамперед гра сама по собі [2].

У межах зазначених вище процесів відбувається перетворення соціокультурних інститутів на щось подібне до гри. В інформаційно-комунікативному середовищі виникає паралельне «життя», але вже зі своїми нормативними критеріями оцінки соціальної поведінки, що, у свою чергу, призводить до роздвоєності свідомості, інакше кажучи, зумовлює ціннісно-змістову дезорієнтацію, до якої складно і, мабуть, неможливо застосувати традиційні норми інституціонального контролю. Крім того, завдяки процесу глобалізації, розсунення меж інформаційно-комунікативного простору зумовило долучення більшого числа образів і комунікацій (масових і міжіндивідуальних) до консолідованого процесу створення й трансляції нових образів, які миттєво стають економічно, політично й культурно привабливими та впливовими.

Сьогодні відбувається «комунікаційний стиск» світу, перетворення його на світове співтовариство. Якісно відмінним при цьому є глобальний масштаб того, що відбувається; це веде до зняття координат «центру» і «периферії», тобто умови й характер соціальних взаємодій у будь-якому куточку світу ті самі, що і події у далеких його точках; вони можуть бути умовами чи елементами одного процесу соціальної взаємодії. Просторове і часове стискання дуже скоротили географічні дистанції, які розділяли людей минулих епох. З одного боку, це привело до розширення комунікаційних можливостей у просторі й часі; з іншого — до збільшення

масштабів взаємозв'язків і взаємозалежностей між соціальними суб'єктами. Як результат, повсякденні соціальні взаємодії стали реалізовуватися не лише на локальному рівні, але й на глобальному.

Найприйнятнішою інтерпретацією поняття «глобалізація» є ідея про те, що завдяки економічній і культурній синхронізації за допомогою інформаційно-телекомунікаційних технологій світ усе більше й більше наближається до єдності. Вирішальне значення в процесі глобалізації мають бурхливий розвиток інформаційно-телекомунікаційних технологій та формування єдиного інформаційного простору. Технологічні нововведення, а саме: системи теле- і радіомовлення, супутникова комунікація, мобільний зв'язок і комп'ютерні мережі — відіграли важливу роль у процесі глобалізації. Уперше спостерігається така множинність форм комунікації і трансляції, що не має аналогів в історії. Завдяки глобальному інформаційно-комунікативному середовищу, молода людина набуває можливості вибору з десятків, а часом і сотень наявних у системі медіакомунікацій певного інформаційного каналу.

Глобальна комунікація має певні особливості, до яких належать асиметричний доступ до інформаційних каналів і нерівномірний розподіл виробництва медіа-продукції в різних країнах. Такий стан зумовлює поширення в молодіжному середовищі західних зразків субкультурних утворень, що є деяким добудовуванням соціальної реальності під час входження в глобальні суспільні структури. При цьому не лише взаємодія із соціальними суб'єктами, але й оперування предметами діяльності вийшли за локальні межі [3]. Становлення глобального інформаційно-комунікативного середовища позначається на структуруванні соціального простору, інакше кажучи, змінює ієрархію територій, замість якої приходить так звана «мережева організація». Мережеві структури стають одночасно і засобом, і результатом глобалізації суспільства. Паралельно з процесами віртуалізації й глобалізації відбувається ще один процес — фрагментація. У контексті нашого дослідження таку фрагментацію можна визначити як розходження й зіткнення інтересів різних віртуальних мережевих співтовариств через їхню расову, національну, культурну та будь-яку іншу диференціацію. У межах фрагментації почуття належності до загального супроводжується втрачанням особистісних прихильностей та колишніх цінностей: кожна група й кожен індивідуум створюють власний особливий світ, свій «всесвіт», у результаті чого виникає відчуття «розколотого світу».

У зв'язку з тематичним спілкуванням в Інтернеті в наукових дослідженнях з питань особливостей взаємовідносин між

користувачами у всесвітній мережі була висунута так звана гіпотеза про «кібербалканізацію», яка є поділом тематичних груп користувачів і фрагментацією зв'язків між ними [4]. Термін «балканізація» пов'язаний з етнічною фрагментацією в колишній Югославії. У свою чергу, «кібербалканізація» означає фрагментацію комунікативного середовища.

Нова організація виробництва на основі інформаційно-телекомунікаційних технологій орієнтована на створення стандартизованих товарів разом з високою інноваційністю, що і поділяє сучасне суспільство споживання на окремі соціокультурні фрагменти: з одного боку, молодій людині надається потенційно необмежене коло спілкування й інформаційного обміну, з іншого — це коло замикається на вузькому і при цьому найближчому для цієї людини секторі. Відбувається фрагментація сучасної культури, зокрема й молодіжної. Молодіжні субкультурні утворення можуть ділитися до нескінченності: кожна молода людина теоретично здатна знайти собі однодумців у мережі Інтернет, створивши з ними нове соціокультурне співтовариство зі своїми правилами й нормами поведінки; і може одночасно входити до двох і більше фрагментарних субкультурних утворень. На нашу думку, саме сучасне інформаційно-комунікативне середовище надає нові можливості фрагментації через індивідуалізацію процесу задоволення інформаційно-комунікативних потреб. У цьому середовищі людина, завдяки гіпертекстуальності й інтерактивності інформаційно-телекомунікаційних технологій, вибудовує власний комунікативний простір, що відповідає її вимогам, потребам і можливостям.

Також не можна не зважати на той факт, що глобальна мережа не має центру, який упорядковував би все, що в ній відбувається, і не має периферії, яка має упорядковуватися центром. За відсутності центру і периферії будь-який соціокультурний простір неминуче утворює хаотичні (фрагментарні) структури. Сьогодні будь-який учасник своїм підключенням до вузла комунікації «центрує» інформаційно-комунікативне середовище стосовно себе, тобто створює свій віртуальний світ. У результаті цього формуються мережеві співтовариства, які являють собою відкриті розподілені структури, що можуть необмежено розширюватися введенням нових користувачів. У понятті «мережеве співтовариство» акцент робиться на спільності ідентифікації, на відміну від віртуального співтовариства, де акцентується «символьність» комунікації й мережевих структур, де, у першу чергу, важливою є децентралізація [4].

Модельовання мережевих взаємодій у цілому підтверджує гіпотезу щодо фрагментації кіберпростору. Причини виникнення

соціальних груп у мережі можна сформулювати як досягнення індивідуальних цілей через створення групи. Група виникає для того, щоб обслуговувати інтереси своїх членів, і не більше того. Як тільки учасники «вичерпують» один одного, група розпадається. Дослідження доводять, що у великих стабільних соціумах, які уникли розпаду, можна виділити дві характеристики: 1) тверду систему управління (занадто активні та із сумнівною лояльністю члени соціуму, сукупна енергія яких може загрожувати його існуванню); 2) традиції в таких соціумах не просто підтримуються, а їм надається головне значення [3]. Усе це сприяє перетворенню такого мережевого соціуму на закрите товариство, тобто на ту ж саму фрагментацію.

Використання інформаційно-телекомунікаційних технологій змінює форми й стилі комунікації людей, фрагментуючи її не лише в часі, але й у просторі. Нині спостерігається розосередженість й складність зв'язків у мережевих співтовариствах, тому що індивіди, які складають кожне співтовариство, є одночасно учасниками інших як реальних, так і віртуальних співтовариств, і для них цілком відкрита можливість переходу в інше співтовариство. Соціальні практики можуть ініціюватися й корегуватися залежно від особливостей фрагменту інформаційно-комунікативного середовища, в якому перебуває в цей момент індивід. Мережеві співтовариства значною мірою полегшують координацію спільних дій, але роблять малопередбачуваною їхню послідовність. Єдиної культури Інтернету, яка б утилізувалася в інституціональних нормах, просто не існує. У кожному фрагменті є свої правила і норми здійснення соціальних практик.

Отже, для мережевих співтовариств характерна відсутність сталих інституціональних закріплених відносин. Соціальні інститути більшою мірою ґрунтуються на індивідуальних стратегіях, які часто перетворюються на тактики повсякденної взаємодії та поширюються в повсякденному житті.

Для пояснення цих явищ найбільше підходять поняття часової й просторової фрагментації, що фіксують «нестабільність» людського буття, відсутність якої-небудь тривалої часової чи просторової фіксації свого соціального стану в межах існуючих соціальних інститутів [3].

Часову фрагментацію можна простежити у сфері економіки — зростання горизонтальної професійної мобільності й у сфері сімейних стосунків. Так, інформаційно розвинена молодіжна група сучасного суспільства схильна часто змінювати місце роботи. Можливості цієї мобільності відкриваються більшою мірою завдяки інформаційно-комунікативному середовищу, яке надає інформацію про кадрові потреби роботодавців.

Другий аспект фрагментації — просторовий, який можна продемонструвати на взаємозв'язку процесу становлення інформаційно-комунікативного середовища і зростаючих міграційних потоків в усіх його формах: трудова міграція, політичні біженці, культурний обмін і навіть довгостроковий туризм. Групи іммігрантів не бажають вливатися в соціокультурне життя суспільства й ідентифікуватися з ним. Завдяки глобальним системам телекомунікації ідентифікація йде в іншій якості — корпоративній, регіональній, глобальній (космополітичній). Така ситуація призводить до внутрішнього дискомфорту особистості, що, у свою чергу, відбувається на соціальних практиках [4].

Отже, інформаційно-телекомунікаційні технології, які застосовуються сьогодні дуже широко, характеризуються інтерактивністю, гіпертекстуальністю, анонімністю. А для інформаційно-комунікативного середовища, яке створюється за допомогою цих технологій, властиві віртуальність, глобальність і фрагментарність. Завдяки віртуалізації, в інформаційно-комунікативному середовищі все більше розширюються взаємовідносини між деперсоналізованими суб'єктами з одночасним інституціональним закріпленням цих відносин. Такі відносини й інститути стають лише «симуляцією» людських стосунків, комунікацією без комунікантів. У межах цих процесів відбувається іграція соціальних інститутів. В інформаційно-комунікативному середовищі виникає паралельне «життя», але вже зі своїми нормативними критеріями оцінки соціальної поведінки, що зумовлює роздвоєність свідомості, ціннісно-змістову дезорієнтацію, перед якою пасують традиційні норми контролю зі сторони суспільства. Фрагментація інформаційно-комунікаційного простору, у свою чергу, створює певні аморфні субкультурні утворення, що не дозволяє молодій людині ідентифікуватися в статусно-рольовій системі інформаційно-комунікативного середовища. Завдяки зазначеним процесам інформаційно-комунікативне середовище стає умовою поширення нового способу життя й мислення, що сприяє формуванню нового соціокультурного середовища. І цей процес відбувається, перш за все, саме в молодіжній спільноті. Уже сьогодні в молодіжному середовищі сформувалася група людей з високим рівнем набутих навичок обробки, збереження й передачі інформації, для якої все виразнішими стають відмінності в ціннісних орієнтаціях, у системі міжособистісних комунікацій, у формі організації і проведення дозвілля, у музичних, телевізійних і літературних перевагах тощо. Наведене вище дозволяє констатувати, що долученість молоді до інформаційно-комунікативного середовища за допомогою опанування сучасних інформаційно-телекомунікаційних технологій належить до факторів, які визначають нову лінію



культурної диференціації в молодіжному середовищі. А це дозволяє дійти висновку, що соціокультурною підставою формування сучасної молодіжної культури є інформаційно-комунікативне середовище, здатне формувати нові субкультури і контркультури.

Наведені положення можуть бути перспективами подальшого вивчення.

### Список літератури

1. Зотов В. В. Новые информационные технологии: фактор трансформации общественно-экономической формации или начало информационного общества / В. Зотов // Вестник Моск. академии рынка труда и информационных технологий. — 2006. — С. 8–11.
2. Зотов В. В. Игроизация как форма институализации социальных коммуникаций в виртуальной реальности / В. Зотов // Материалы XIII м/н конф. студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов»: Т.1. Глобалистика. История. Социология. — М. : Изд-во МГУ, 2006. — 451 с.
3. Нестеров В. К вопросу о динамике сетевых сообществ [электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/groupdyn>
4. Петрова А. А. Взаимосвязи тематических ресурсов: свойства аудиторий и сообществ в телекоммуникационной среде [Электронный ресурс].— Режим доступа: <http://www.ict.edu.ru/vconf/index.php?a=vconf&c>

*Надійшла до редколегії 15.05.2012 р.*

УДК 027.8

О. М. КУЧЕРОВА

## ОРГАНІЗАЦІЙНО-ФУНКЦІОНАЛЬНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ ШКІЛЬНИХ БІБЛІОТЕК: ІСТОРИКО-КОМУНІКАЦІЙНИЙ АСПЕКТ

*Висвітлено організаційно-теоретичні питання створення бібліотеки у загальноосвітніх навчальних закладах; розглянуто генезис шкільної бібліотеки в освітньому соціально-комунікаційному просторі.*

**Ключові слова:** історико-комунікаційний підхід, соціально-комунікаційний простір, інформаційно-освітнє середовище, шкільна бібліотека.

*Освещены организационно-теоретические вопросы создания библиотек в общеобразовательных учебных заведениях; рассмотрен генезис школьной библиотеки в образовательном социально-коммуникационном пространстве.*

**Ключевые слова:** социальные коммуникации, историко-коммуникационный подход, образовательное социально-коммуникационное пространство, информационно-образовательная среда, школьная библиотека.