

*Волинець Вікторія Олексіївна,  
здобувач Київського національного університету  
культури і мистецтв,  
ORCID 0000-0003-3783-508X  
vika-volynets@ukr.net*

## ВІРТУАЛІЗАЦІЯ КУЛЬТУРИ ЯК ОБ'ЄКТ НАУКОВОГО ГУМАНІТАРНОГО ПІЗНАННЯ

**Мега статті** полягає в аналізі наукових досліджень з проблематики віртуального та з'ясуванні їх сутнісних ознак. **Методологія дослідження.** Вибір методів дослідження зумовлений метою статті й предметом дослідження, зокрема застосовано системний підхід до опрацювання праць з віртуалізації культури. **Наукова новизна.** Виокремлено основні напрями досліджень з проблематики віртуалізації, представниками яких охарактеризовано специфіку зіткнення науково-технічного прогресу з культурою. **Висновки.** Наведено три основні напрями, в межах яких виявлено найбільш важливий теоретичний потенціал для вивчення феномена віртуальності: першим напрямом представлений прибічниками теорії віртуальної реальності, віртуалізації тощо, які підкреслюють сучасність феномена віртуальності і його техногенну сутність; другим – це феноменологія соціального світу; третій – ряд сучасних соціально-філософських концепцій, в яких явно чи латентно простежується думка, що віртуальність є іманентною культурі або ж культура іманентна віртуальності, і в цьому сенсі вона не може бути протиставлена реальності. Згідно з результатами розглянутих досліджень, культура починає все більше втрачати риси лінійності і передбачуваності розвитку, а сучасна соціокультурна реальність все більше отожднюється з віртуальністю.

*Ключові слова:* віртуальність, віртуальна реальність, віртуалізація, віртуальна культура, комп'ютерні технології.

*Волинець Вікторія Алексеевна, соискатель Киевского национального университета культуры и искусств*

### Виртуализация культуры как объект научного гуманитарного познания

**Цель статьи** заключается в анализе научных исследований по проблематике виртуального и выяснении их сущностных признаков. **Методология исследования.** Выбор методов исследования обусловлен целью статьи и предметом исследования, в частности применен системный подход к обработке работ по виртуализации культуры. **Научная новизна.** Выделены основные направления исследований по проблематике виртуализации, представителями которых охарактеризована специфика столкновения научно-технического прогресса с культурой. **Выводы.** Приведены три основных направления, в рамках которых выявлен наиболее важный теоретический потенциал для изучения феномена виртуальности: первым направлением представлено сторонниками теории виртуальной реальности, виртуализации и т.п., подчеркивают современность феномена виртуальности и его техногенную сущность; второй – это феноменология социального мира; третий – ряд современных социально-философских концепций, в которых явно или латентно прослеживается мысль, что виртуальность является имманентным культуре или культура имманентная виртуальности, и в этом смысле она не может быть противопоставлена реальности. Согласно результатам рассмотренных исследований, культура начинает все больше терять черты линейности и предсказуемости развития, а современная социокультурная реальность все больше отождествляется с виртуальностью.

*Ключевые слова:* виртуальность, виртуальная реальность, виртуализация, виртуальная культура, компьютерные технологии.

*Volynets Viktoriia, applicant, Kyiv National University of Culture and Arts*

### Virtualization of culture as an object of scientific humanitarian knowledge

**The purpose of the article** is to analyze scientific research on the problems of the virtual and to find out their essential features. **Methodology.** The choice of research methods is due to the purpose of the article and the subject of the study, in particular, the system approach to the processing of works on virtualization of culture has been applied. **Scientific Novelty.** The main directions of research on the issue of virtualization are highlighted, whose representatives characterize the specificity of the collision of scientific and technological progress with culture. **Conclusions.** There are three main directions in which the most essential theoretical potential for studying the phenomenon of virtuality is revealed: the first direction is represented by the supporters of the theory of virtual reality, virtualization, etc., emphasize the modernity of the phenomenon of virtuality and its technogenic essence; the second is the phenomenology of the social world; the third is a series of modern socio-philosophical concepts in which the idea that virtuality is an immanent culture or a culture of immanent virtuality is traced in a manifest or latent way, and in this sense it cannot be counterposed to reality. According to the results of the studies examined, culture begins to lose more and more lines of linearity and predictability of development, and modern socio-cultural reality is increasingly identified with virtuality.

*Key words:* virtuality, virtual reality, virtualization, virtual culture, computer technology.

Актуальність роботи. Втрата реальності – одна з найпопулярніших тем на теперішній час для обговорення в широких наукових колах і критики зі сторони культурологів. Віртуальність, віртуалізація, дереалізація, симулякр – це перелік найбільш популярних епітетів, що використовуються з метою характеристики особливостей сучасної культури. Віртуальна культура як наслідок віртуалізації останньої розглядається дослідниками як явище, яке перебуває в транзитній стадії свого формування. Очевидно, що вплив і наростання «дієвої сили» віртуальної культури в нашому житті стає все більш значущим: життя сучасного й успішного homo sapiens нерозривно пов'язане з цифровими пристроями (мобільний телефон, планшет, комп'ютер), що дають змогу за допомогою Інтернету бути завжди в курсі подій, відкриваючи доступ до віртуального простору як горизонту майбутнього. Це підтверджує той факт, що під впливом віртуалізації відбуваються трансформації соціокультурної реальності на різних рівнях: соціальної структури суспільства, культурного простору, типів комунікації і мислення, мовних і дозвіллевих практик. Наукова рефлексія вказаних процесів – одна з найбільш поширених тем для вивчення, – незліченна кількість публікацій представників різних дисциплін створює ситуацію, що вимагає узагальнення наявних результатів та з'ясування їх сутнісних ознак.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вимога критичного осмислення того, що відбувається, змушує більшість дослідників розпочати пошук витоків трансформацій, причин того, що сьогодні називають «загибеллю» реальності [10], а також дослідження окремих феноменів культури початку ХХІ ст., які б могли прояснити її унікальність. Найбільшої популярності у створенні відповідної концепції набули праці Д. Белла, Х. та Е. Тоффлера, А. Турена – вчених, які розробили теорію «постіндустріального» суспільства. Зокрема, у дослідженнях Д. Белла та М. Кастельса розкрито своєрідність сучасного суспільства та культури. Такі автори, як В. Ємелін, Л. Іонін, Д. Іванов, В. Розін, С. Дацюк та інші пов'язують феномен віртуальності зі змінами в сфері техніки та розвитком комп'ютерних технологій, що зумовило появу більш доступного віртуального середовища для індивіда. Загалом дослідники намагаються виявити смислові характеристики сучасного суспільства та культури. Однак опрацювання їх праць є окремою проблемою, вирішення якої дасть можливість з'ясувати основні напрями культурологічних досліджень, результати яких уможливають виявлення найбільш важливого теоретичного потенціалу для вивчення феномена віртуальності. Таким чином метою статті є аналіз наукових досліджень з проблематики віртуального та з'ясування їх сутнісних ознак.

Виклад основного матеріалу. Зміни, що торкнулися класичних уявлень про розвиток культури і суспільства, зумовили виникнення в кінці ХХ ст. нової термінології в соціальній теорії суспільства. Ще з середини ХХ ст. виразно означився новий етап у розвитку індустріальних суспільств: промислове виробництво потіснилось місцем зростаючій ролі інформаційної сфери. Необхідність відобразити сутність нової епохи призвела до виникнення низки визначень: постмодерністське суспільство (С. Крук, С. Леш, Ж.-Ф. Ліотар), постбуржуазне (Д. Ліхтгейм), постцивілізаційне (К. Боулдінг), посткапіталістичне (Р. Дарендорф), інформаційне (М. Кастельс, Ф. Махлуп, Т. Умсао, М. Порат), технотронне (З. Бжезинський). Незалежно від терміна, культура неминуче і невпинно наповнюється новими формами – ще не так давно друкарська машинка вважалась символом довершеності письма, а сьогодні вже достатньо проговорити потрібний текст і спеціальна програма перетворить голосову інформацію на текст. Ці зміни спонукають дослідників говорити про настання нової ери, в якій навіть праця стає віртуальною, а діяльнісна сторона життя перетворюється на різноманіття віртуальних операцій з віртуальними об'єктами. Переміщення у віртуальний світ, в якому не лише зображення, звуки і відчуття, а й навіть запахи можна моделювати, на думку вчених – питання часу. Подібний фаталізм набув поширення за кордоном, де розвиток наукомістких технологій вже давно перестав дивувати світ, і в Україні, де, попри те, що процеси залучення до нової інформаційної культури стали вельми широкими завдяки державним програмам комп'ютеризації, доступність технічних засобів віртуалізації світу залишається на дуже низькому рівні. Однак це не заважає дослідникам з'ясовувати чи є віртуалізація дійсно проблемою, або ж подібні теорії – результат своєрідної технофобії гуманітаріїв.

Хоча історія виникнення терміна «*virtual*» сягає часів античності та середньовіччя, момент актуалізації терміна «віртуальність» припадає на останні десятиліття ХХ ст., ознаменовані широким впровадженням інформаційних технологій і появою інтернету. Популярний термін «*віртуальна реальність*» був уведений лише у кінці 1970-х років у США для позначення тривимірних

макромоделей, реалізованих за допомогою комп'ютерних технологій. Однак у наш час проблема віртуальної реальності, безперечно, так чи інакше вбудована в певний соціокультурний контекст, і є «лакмусовим папірцем» сучасного типу культури і суспільства. На думку І. Кулагіної, віртуалізація як сформоване явище не може бути просто (політично, ідеологічно, технічно або якимось ще) елімінована із цієї соціокультурної ситуації, адже на основі віртуалізації вибудовується ціла система соціальних відносин, комунікації, соціальних інститутів і видів діяльності. Можливість усунення віртуальності, віртуалізації та інших подібних феноменів за межі дійсності, спроби зупинити «тотальну віртуалізацію» і знизити тенденцію до симулякризації реальності або ж навпаки – підійняти її на «п'єдестал досягнень» цивілізації становлять основу популярної нині полеміки. Зрозуміло, що прийняття тієї чи іншої сторони в цій суперечці означає ще одну спробу одностороннього розгляду проблеми [9].

Отож сучасні концепції культури та суспільства, представлені в працях провідних зарубіжних теоретиків [1; 8], переважно ставлять перед собою головне завдання: пошук таких структурних чи екзистенціальних характеристик сучасності, які могли б концептуально та об'єктивно відобразити її унікальність. У прагненні осягнути суть сучасного типу культури і суспільства ключовим моментом є розгляд проблематики віртуальності. При цьому найбільш поширене і прийняте більшістю трактування віртуальності відсутнє, якщо воно взагалі можливе, а розгляд віртуальності виключно в якості феномена ХХ ст. взагалі потребує окремого обґрунтування. Незважаючи на це, автори значної кількості праць, присвячених проблемі віртуальності, уникають самого формулювання подібного завдання. Для них твердження про вкоріненість цього явища в реаліях сучасного суспільства не підлягає сумніву і є однозначним. Віддаючи належне їх принциповості, варто все ж використовувати всі можливості, які надає культурно-історичний підхід при аналізі феномена віртуальності.

Загалом у наукових дослідженнях проблема віртуальності і віртуалізації повсякденності є на сьогоднішній день культурологічно акцентованою – більшість дослідників феномена віртуальності розглядають його в нерозривному зв'язку із тим соціокультурним контекстом, у межах якого це явище отримало своє поширення. Для цих авторів властиво пов'язувати феномен віртуальності зі змінами в сфері техніки, появою віртуального середовища або віртуального світу (кіберпростору), організованих за допомогою комп'ютерних технологій і втілених у комп'ютерних іграх, інтернеті, мас-медіа тощо. Такий підхід до розгляду віртуальності прослідковується в працях Л. Іоніна, Д. Іванова, С. Дацюка та ін. [7; 6; 5]. Зокрема, Д. Іванов, стверджуючи, що суспільство стає схожим на віртуальну реальність та описується з допомогою таких самих характеристик, наводить універсальні властивості віртуальної реальності: нематеріальність впливу (зображуване виробляє ефекти, характерні для речового); умовність параметрів (об'єкти штучні та змінювані); ефемерність (свобода входу/виходу забезпечує можливість переривання та поновлення існування) [6]. Віртуалізація, на думку Д. Іванова, є «будь-яке заміщення реальності її симуляцією/образом, не обов'язково з допомогою комп'ютерної техніки, але неодмінно із застосуванням логіки віртуальної реальності» [6].

Протилежною є точка зору науковців, які, досліджуючи проблематику віртуальності, робили спроби охарактеризувати процес зіткнення науково-технічного прогресу з культурою та його наслідки. На переконання Ж. Бодрійяра, який здійснив фундаментальний аналіз феномена віртуальності під ім'ям «симулякр», віртуальність в культурі пройшла величезну трансформацію – від фантастичної ілюзії, обумовленої людською сублімацією світу, до надтехнічної подоби реальності: «подія, створена засобами інформації, стає віртуальною. Повсюдно віртуальність (медіатичний (mediatic) гіперпростір з його множинним інтерфейсом) знищує те, що ми могли б назвати, якщо це все ще має якесь значення, реальним рухом історії» [2].

Якщо Ж. Бодрійяр стверджував, що всі форми комунікації засновані на вживанні знаків, а А. Шюц підкреслював значення соціокультурного контексту для цієї комунікації [11], то М. Кастельє закріплює значення знакової комунікації в сучасному образі реальної віртуальності. «Реальна віртуальність – система, в якій сама реальність (тобто матеріально/символічне існування людей) повністю схоплена, повністю занурена у віртуальні образи, у вигаданий світ, світ, в якому зовнішні відображення знаходяться не просто на екрані, через який передається досвід, але самі стають досвідом» [8].

Іншим напрямом дослідження феномена віртуальності є пошук агентів і провідників віртуалізації, таких, як: мас-медіа або ЗМІ, інтернет, комп'ютерні ігри тощо, виявлення їх впливу на повсякденність і життєвий світ людини. Серед таких праць – значна кількість емпіричних і теоретичних досліджень, представлених іменами М. Маклюєна, М. Кастельса, Е. Тофлера, М. Носова та ін.

Необхідно також відзначити, що у зв'язку з інформатизацією шириться сфера впровадження інформаційних технологій в освіті, і, відповідно, збільшується кількість культурологічних і соціологічних досліджень на цю тему. Особлива стурбованість висловлюється стосовно підлітків, для яких занурення в нове віртуальне життя затьмарило всі інші соціально схвалювані форми освіти і дозвілля, знизило потребу в читанні та сімейному спілкуванні тощо [3].

Наведені напрями розгляду проблематики віртуального – далеко не повний список усіх праць, які тією чи іншою мірою торкаються означеного питання. Вони відображають лише загальний «пафос» ставлення до проблем віртуальності. Величезною кількістю публікацій насичена мережа Інтернет, популярність сайтів якої набувається за рахунок оперативності публікування матеріалів і досліджень. Наприклад, на сайті «Витуалистика.ru», крім переліку опублікованих праць дослідників, які займаються дослідженням віртуальних реальностей в їх філософському, технічному, природничому та гуманітарному аспектах, також розміщується інформація про віртуальне життя професійного співтовариства, зайнятого проблематикою віртуальності. [4]. Загалом цим дослідженням властивий емпіричний характер, що, мабуть, є відображенням зростаючої стурбованості в суспільстві щодо розвитку та поширення неодноразово описаних процесів віртуалізації. Всі ці праці так чи інакше демонструють актуальність вивчення проблеми віртуальності в сучасному суспільстві.

Однак обмежуватись при аналізі літератури з проблемами віртуальності лише сучасними концепціями є нелогічним. Головний аргумент проти цього полягає в тому, що сучасна віртуалістика постійно використовує аж ніяк не нею винайдене поняття «*virtual*». Якщо припустити, що віртуалістикою використовується той самий смисл, який був вкладений у це поняття спочатку, то ми б мали можливість ознайомитись із розгорнутою теорією віртуальності.

Висновок. Отже, підсумовуючи вищевикладене, можна навести три основні напрями, в межах яких міститься найбільш важливий теоретичний потенціал для вивчення феномена віртуальності. По-перше, це поширені теорії віртуальної реальності, віртуалізації тощо, які мають на меті підкреслити сучасність феномена віртуальності і його техногенну сутність. У цьому сенсі стає очевидним протиставлення віртуальності і реальності. Боротьба із віртуальністю, що вторгається в межі реального світу під виглядом реклами, телевізійного образу, маніпуляції зі свідомістю за допомогою комп'ютерних ігор, або ж тяжіння до технологічного детермінізму як до неминучої або найкращого варіанту соціокультурного розвитку – виглядає як дві сторони однієї медалі. По-друге – це феноменологія соціального світу, по-третє – це ряд сучасних соціально-філософських концепцій, в яких явно чи латентно простежується думка, що віртуальність є іманентною культурі або ж культура іманентна віртуальності, і в цьому сенсі вона не може бути протиставлена реальності. Також сюди можна віднести ті концепції, в яких фокусується значення віртуалізуючої сутності мови.

Таким чином, у першому напрямі простежується протиставлення двох онтологій, у другому – історія виникнення обох понять та їх еволюція безвідносно до їх аксіологічної оцінки, в третьому – міститься настанова на поєднання цих онтологій в одній реально-віртуальній єдності. Безумовно, в складі цих напрямів представлені дуже різноманітні концепції, інколи не співвідносні одна з одною. Однак, тут проявляється не ексклюзивність тлумачення феномена віртуальності або реальності тим чи іншим дослідником, а стереотиповість такої дихотомії. Наприклад, дослідники першого напрямку зосереджують свою увагу на дихотомії віртуальне-реальне, розглядаючи перше в якості чинника знищення або реплікації другого.

Згідно з результатами розглянутих досліджень, культура починає все більше втрачати риси лінійності і передбачуваності розвитку, стає, за визначенням постмодерністів, різномною, мозаїчною, «блїп-культурою» [10], розмиваючи колись чітко задані межі класичного визначення культурної реальності; сучасна соціокультурна реальність все більше ототожнюється з віртуальністю. Тобто центральною проблемою в такому разі стає зміна традиційно сформованого і сталого поля культури під впливом віртуальних технологій, що провокують подальші дослідження та спроби аналізу й інтерпретації феномена віртуальної реальності та породжуваної нею віртуальної культури.

*Література*

1. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество: опыт социального прогнозирования. / пер. с англ. под ред. В.Л. Иноземцева. Москва: 2004. Академия. 788с.
2. Бодрийяр Ж. В тени тысячелетия, или приостановка года 2000. URL: <http://anthropology.ru/ru/texts/ baudrill/shmill.html> (дата звернення: 12.11.2018).
3. Бутенко И. Л. Подростки: чтение и использование комп'ютера. URL: <http://ecsocman.hse.ru/data/786/725/1217/015Butenko.pdf> (дата звернення: 12.11.2018).
4. Центр виртуалистики. URL: <http://www.virtualistika.ru/centervirt.html> (дата звернення: 12.11.2018).
5. Дацюк С. А. Теория виртуальности. URL: [http://lit.lib.ru/d/dacjuk\\_s\\_a/text\\_0010.shtml](http://lit.lib.ru/d/dacjuk_s_a/text_0010.shtml) (дата звернення: 12.11.2018).
6. Иванов Д. В. Виртуализация общества. Санкт-Петербург: Петербургское востоковедение, 2000. 96с.
7. Ионин Л. Г. Социология культуры: путь в новое тысячелетие. Москва: Логос, 2000. 432с.
8. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. Москва: ГУ ВШЭ, 2000. 606с.
9. Кулагина И. В. Виртуальность как инвариант социокультурной реальности: методологические основания социальных исследований: автореф. дис. канд. филос. наук. Томск: 2004. URL: <http://chloveknauka.com/virtualnost-kak-invariant-sotsiokulturnoy-realnosti-metodologicheskie-osnovaniya-sotsialnyh-issledovaniy>. (дата звернення: 12.11.2018).
10. Тоффлер Э. Третья волна. URL: [http://www.read.virmk.ru/present\\_past\\_pdf/Toffler\\_Tretiya\\_volna.pdf](http://www.read.virmk.ru/present_past_pdf/Toffler_Tretiya_volna.pdf) (дата звернення: 12.11.2018)
11. Шюц А. Смысловая структура повседневного мира: очерки по феноменологической социологии. Москва: Институт Фонда «Общественное мнение», 2003. 336с.

*References*

1. Bell, D. (2004). The future post-industrial society: the experience of sociological forecasting. Moscow: Academy [in Russian].
2. Bodriiyar, Zh. (1998). Millennium Shadows, or Suspension of the Year 2000. Retrieved from: <http://anthropology.ru/ru/texts/ baudrill/shmill.html> [in Russian].
3. Butenko, I.L. (2001). Teens: reading and using computer Retrieved from: <http://ecsocman.hse.ru/data/786/725/1217/015Butenko.pdf> [in Russian].
4. Center for Virtualistics. (2005) Retrieved from: <http://www.virtualistika.ru/centervirt.html> [in Russian].
5. Datsyuk, S.A. (2008). Virtuality theory Retrieved from: [http://lit.lib.ru/d/dacjuk\\_s\\_a/text\\_0010.shtml](http://lit.lib.ru/d/dacjuk_s_a/text_0010.shtml) [in Ukrainian].
6. Ivanov, D.V. (2000). Community virtualization. St. Petersburg: Peterburgskoe vostokovedenie [in Russian].
7. Ionin, L.G. (2000). Sociology of culture: the way to the new millennium. Moscow: Logos [in Russian].
8. Kastel's, M. (2000). Information Age: economy, society and culture. Moscow: State University «Higher School of Economics» [in Russian].
9. Kulagina, I.V (2004). Virtuality as an invariant of socio-cultural reality: methodological foundations of social research Retrieved from: <http://chloveknauka.com/virtualnost-kak-invariant-sotsiokulturnoy-realnosti-metodologicheskie-osnovaniya-sotsialnyh-issledovaniy> [in Russian].
10. Toffler, E. (2004). Third wave Retrieved from: [http://www.read.virmk.ru/present\\_past\\_pdf/Toffler\\_Tretiya\\_volna.pdf](http://www.read.virmk.ru/present_past_pdf/Toffler_Tretiya_volna.pdf) [in Russian].
11. Shyuts, A. (2003). The semantic structure of the everyday world: essays on phenomenological sociology. Moscow: Institut Fonda «Obshchestvennoe mnenie» [in Russian].