

Moskvičova Julija, kandydat mystectvoznavstva, vykladač kafedry muzykoznavstva ta instrumentalnoji pidhotovky Vinnyckoho deržavnoho pedahohičnoho universytetu im. M.Kocjubynskoho

Transformational processes in the museum sphere of the modern Vinnitsa region

The article examines peculiarities of the transformational processes in the museum sphere of the Ukrainian state independence period. A museum in cooperation with the other socio-cultural institutions – educational and cultural establishments, community organizations, national-cultural associations – is gradually transforming into significant cultural center. The major factors of transformation of the museum as a socio-cultural institution include development of information and communication technologies, political and economic changes in the society.

The article provides an analysis of the traditional and innovative directions in the activity of the leading museums of the region. Among the most successful innovations one can name potters' *en plein air* (museum of the potter art named after O. Lutsyshyn), the Art Salon, Center of the museum pedagogics, project «Telemuseum. The history of one painting» (Art Museum), etc. Thus the museum is approximating to the entertainment industry component, its recreational function is actively developing.

The major problems of the museums functioning, related to protection and preservation of the museum fund and strengthening of the material-technical base, have been identified in the article as well as the possible solutions of the given problems have been outlined. The basic forms and methods of financial provision of the museums in the process of their transformation turns to be an effective legislative basis, support of the business organizations (sponsorship, charity), commercial activity of their own, technology of establishing the contact with the public. Aiming at enlargement of the museum audience and examining the guests' needs, the museum establishments introduce various marketing technologies. Over the time of Ukraine's independence the museums of Vinnitsa region have stimulated their activity targeted on regaining historical memory, restoring national traditions, cooperation with art organizations in terms of coordination of regional and country-wide events.

Key words: museum, transformational processes, socio-cultural institution.

Надійшла до редакції 7.10.2015 р.

УДК 008:004(045):379.8

Сопотницький Віталій Вадимович, аспірант Київського національного університету культури і мистецтв

ВІРТУАЛЬНІ РОЗВАГИ ЯК ЕЛЕМЕНТ Е-КУЛЬТУРИ

Розкриваються теоретичні підходи до розуміння змісту та сутності е-культури. Особлива увага прикута до розкриття культуротворчого потенціалу сучасного елемента е-культури – віртуальної розваги. Визначено і охарактеризовано вплив віртуальних розваг на розвиток загальної та індивідуальної культури.

Ключові слова: е-культура, віртуальна розвага, креативні індустрії, комунікація, соціалізація.

Глобалізаційні процеси, що охопили всі сфери людського буття, актуалізували чимало першочергових завдань, які потребують негайного вирішення. Одним із таких є змістовне дозвілля і відпочинок, що дозволить ввести людину в культурну комунікацію.

Реалії сьогодення характеризуються невгамовним розвитком інформаційно-технологічного світу, який помітно впливає на розвиток людини, процеси її соціалізації, хомінізації та інкультурації. Процеси включення людини до світу культури відбуваються завдяки продуктам, породженим і запропонованим сучасними інформаційними, технічними, культурними індустріями. Однією з форм масової культури, яка передбачає стимулювання та мотивування поширення здобутків у сфері культури за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій, є так звана електронна культура (е-культура), феномен якої є об'єктом уваги науковців.

Так, канадський культуролог, фахівець у сфері комунікацій Г. Маклюєн, досліджуючи вплив електронних носіїв на реальну комунікацію доводить, що при всіх негативних процесах, викликаних стрімким розвитком електронної культури, саме культурний продукт залишається одним із головних засобів реальної комунікації між людьми. На думку вченого, процес руйнування порядку, що є результатом нового розподілу навичок, супроводжується значним культурним відставанням, при якому люди вимушені споживати запропоновані масові культурні продукти сумнівної якості, що може призвести і значною мірою вже призвело до певного культурного зубожіння [7; 14].

Директор Інституту Маклюєна К. Вельтман, аналізуючи тенденції розвитку цифрової культури, наголошує на вагомій ролі Інтернету в поширенні так званого масового, віртуального культурного продукту. Дослідник розглядає культуру як форму різного способу розуміння (мова), діяння (ремесла, техніки), різні способи самовираження і, нарешті, різні способи отримання знання. К. Вельтман

вважає, що саме розвиток цифрового середовища стосовно сфери культури, є частиною величезного зсуву, враховуючи той факт, що Інтернет за останні десятиліття набув популярності серед користувачів. Дослідник актуалізує значення багатомовності і різних способів отримання культурного знання, що дозволить порушити питання про створення осмисленого Інтернету, інформаційні ресурси якого допоможуть зберегти унікальні способи самовираження і отримання знання на національному, регіональному і, в особливості, місцевому рівнях, заснованому на унікальності власних культур. І, нарешті, треба працювати разом над новими моделями культури, які зберігають нашу унікальність, не випускаючи з поля зору загальні для нас риси [3].

Особливості електронної репрезентації культурних продуктів у мережі Інтернет досліджує й Н. Браккер, яка наголошує, що перспективи інформаційних технологій в процесі збереження культурних цінностей і функціонуванні сучасної мережі закладів культури є необхідною умовою для їх ефективного функціонування і підвищення споживчої цінності [2].

Досліджуючи проблемне поле питань функціонування е-культури (інституційні, аксіологічні, футурологічні, епістемологічні, онтологічні, праксеологічні), зумовлені розвитком ІКТ, А. Алексеев наголошує на особливому значенні віртуалістичної проблеми, яка, на його думку, пов'язана з виникненням якісно нової соціокультурної реальності, в якій комп'ютери, мультимедіа та Інтернет відкривають нові форми сприйняття природного, людського і суспільного реального. Саме віртуальність, дослідник пов'язує з розвитком електронних комунікацій. Е-культуру, А. Алексеев розглядає не як техногенне явище, а соціокультурний феномен, що впливає на ментальність, культуру, способи сприйняття, трансляції соціокультурної інформації [1].

Аналіз вищезазначених досліджень дозволив констатувати, що е-культура являє певну форму передачі культурних традицій, обміну культурними товарами та послугами, незважаючи на часові, просторові, ідентичні кордони, глобальні, глокальні і локальні форми її прояву за допомогою електронних засобів комунікації. Ці підходи слід використати і для аналізу значення потенціалу е-культури в сучасній мережі культурних індустрій.

Критикуючи процеси масовізації та тиражування «культурного виробництва», одним із перших про роль і значення культурних індустрій заговорив Т. Адорно. Аналізуючи праці дослідника, С. Зуєв визначає, що предметом критики була стандартизація культурного життя, пов'язана з перетворенням культурних продуктів у споживчу цінність. Поняття «культурної індустрії» обіймало, насамперед, канали розповсюдження і саме цією обставиною пояснюється активна увага з боку як споживача, так і наукового світу [5; 9]. Остання розглядалася виключно з позиції економічної привабливості, доступності, а також масового споживчого ефекту.

Вітчизняні науковці, досліджуючи соціальну сутність культурних індустрій, констатують: сучасні культурні індустрії викликають різні погляди щодо їх споживчої цінності. Так, О. Олійник наголошує, що серед дослідників, як і серед споживачів продукції культурних індустрій, наявна гостра суперечність між тими, хто вбачає в останніх благо («ключ до культурної демократії та надійний засіб зробити її ефективною на практиці») та тими, чиє ставлення до них є недовірливим і негативним. Особливі нарікання зумовлює домінування стандартизованих форм продукції, заснованих на «загальниках», ефемерності й убогості змісту творів, у яких переважає різного роду банальність вираження [8; 7].

Одна з вагомих частин всієї розмаїтої мережі культурних індустрій належить віртуальним розвагам, глобальне павутиння яких присутнє в кожному домі. Вони стали значною частиною проведення вільного часу, мають своє відображення майже в кожній родині і характеризуються рядом таких ознак, як приємне проведення часу, при цьому не покидаючи улюбленого місця; захоплюючі сюжетні лінії, сучасна графіка з високою точністю і деталізацією; гра без обмежень як просторових, так і часових; доступність; відсутність конкуренції тощо. Віртуальне дозвілля характеризується своєю цільовою аудиторією – переважно діти, молодь, яка, на наш погляд, є вразливою до якості запропонованих віртуальним світом розваг.

Термін «віртуальність» є активно обговорюваним науковою спільнотою і характеризується міждисциплінарністю. «Віртуальність» стала об'єктом дослідження філософів, психологів, педагогів, культурологів тощо. Віртуальне дозвілля характеризується власною сформованою е-культурою, яка активно функціонує в сучасному житті. Про це наголошує М. Кастельс, який розглядає віртуальну реальність із філософсько-психологічних позицій і виводить її як самостійну і автономну реальність, що породжує власну комунікаційну систему. На думку дослідника, нова комунікаційна система, що має електронну основу, сприймається споживачами віртуальних розваг реально і це має не завжди позитивний результат [9].

Реалії сьогодення засвідчують, що нині багато клінік поряд із лікуванням алкогольної та наркотичної залежності, пропонують послуги з позбавлення від ігроманії. В багатьох країнах проводяться

дослідження щодо небезпеки впливу віртуальних розваг на психіку людини. Віртуальна розвага поглинає свідомість людини, особливо таких вразливих вікових категорій, як діти, підлітки. Саме вони вбачають привабливість віртуальних розваг в їх локальному розумінні, що визначаються доступністю (як часовою, так і матеріальною), різноманітністю запропонованих форм, необмеженістю у використанні, відповідністю до потреби, технологічними можливостями, захоплюючими сюжетними лініями тощо. Науковці наголошують на споживчій вартості цих розваг, що не завжди несуть у собі позитивний ефект. Віртуальна розвага замінює для дитини, підлітка реальний світ. Сутнісний принцип віртуального дозвілля полягає у заміщенні реальних речей і вчинків образами – симуляціями. Такого роду заміщення дає підставу для цілісного опису соціокультурних змін у світі, що характеризується таким явищем, як віртуалізація світу [6; 17]. Але сучасний світ визнає глобальність проблеми, а саме відсутність реальної комунікації, соціалізації, негативний вплив на стан здоров'я (особливо актуалізуючи психічні розлади). Людина, занурена у віртуальний світ розваг, не відчуває ні часу, ні реальності.

Вирішення досліджуваної теми є об'єктом уваги світового наукового товариства. Вже кілька років поспіль вчені займаються вивченням впливу віртуальних розваг на розвиток підростаючого покоління. Дитина, що багато часу проводить у віртуальному світі, менше спілкується з сім'єю, що є основним механізмом її соціалізації; захоплення віртуальним світом знижує успішність у навчанні. Надлишок віртуальних розваг у період соціалізації дитини істотно знижує її комунікативні навички. У зв'язку з вищезазначеним, актуалізується питання так званого живого, змістовного дозвілля, в якому відсутні будь-які передавачі віртуального світу.

Ефективне функціонування закладів культури (парки, клуби, музеї, творчі колективи, гуртки тощо) дозволять дитині поринути у світ активного спілкування з однолітками, тим самим формуючи їй комунікативну культуру, соціальну адаптацію.

Науковці, визначаючи негативний вплив віртуального світу, наголошують, що саме посилення віртуальних зв'язків веде до послаблення і розриву зв'язків між людьми, руйнує в реальному світі дружбу, любов, сім'ю. Психологи і психіатри застерігають, що глибоке занурення у віртуальний світ загрожує майже повною втратою зв'язку з реальністю. У результаті, людину реальні цінності перестають хвилювати. В той час як справжні цінності – земля і житло – стають все дорожче і менш доступними для більшості людей, ціни на гаджети, ігрові приставки, модні телефони та інші розваги, продовжують падати, що робить їх більш доступними [4].

Вищезазначене дає право констатувати, що доступність технічних засобів передачі віртуальних розваг викликана негнатовним споживчим ефектом, що характеризується масовістю в їх використанні. Про попит, економічну привабливість, споживчу масовість свідчить активна розробка і впровадження нових віртуальних розваг. Величезна кількість корпорацій, включаючи Oculus, Valve, Samsung, HTC, Microsoft, Google, розглядають різні способи впровадження цієї технології в життя, але компанія The Void вирішила вивести віртуальну реальність на абсолютно новий рівень, оголосивши про відкриття першого в світі парку розваг Virtual Reality Center, де користувачі зможуть повністю поринути у світ віртуальної реальності. Як повідомляє ресурс Business Insider, парк буде відкритий на початку наступного року в штаті Юта, США. Пізніше компанія планує відкрити подібні парки у великих містах по всьому світу [10].

Цей факт дозволяє зробити висновок, що наступ віртуального світу є невідворотним. Але констатуючи невідворотний технічний бум, активне входження віртуального світу в життя людини, акцентуємо й на позитивних практиках впровадження віртуальних розваг у життя людини. Так, віртуальна розвага, запропонована закладом культури, в жодному випадку не зменшує його функціонального значення в процесах соціалізації, інкультурації людини. Наприклад музеї, галереї, виставкові заклади пропонують віртуальні екскурсії, театри – вистави, бібліотеки – віртуальні читання тощо.

Предметом активного обговорення серед науковців є віртуальні розваги як привід успішної соціалізації. Мета таких досліджень полягає в підвищенні комунікативної складової віртуальних розваг. Для соціалізації подібні ресурси привабливі можливістю знайти нові знайомства навіть тим, хто в реальному житті не знаходить на них часу або не має бажання. Віртуальні розваги за інтересами потенційно мають можливість підібрати нові теми для спілкування з новими знайомими. Це не лише дає можливість йти у світ гри і відпочити від щоденних завдань і обов'язків, а й знайти нові інтереси поза віртуальним світом, пізнати нові культури, відкрити нові світи.

Вищезазначені форми віртуального дозвілля, як важливої складової е-культури, визнані і владному рівні. Прикладом активного державного втручання у формування позитивного компоненту е-культури є розроблена і ухвалена Стратегія розвитку інформаційного суспільства в Україні, норми якої передбачають розбудову такої е-культури, яка б дозволила зберегти, розвивати і популяризувати найкращі здобутки української культури. Саме національні культурні блага (культурний товар та послуга) мають стати предметом віртуальної розваги.

У Стратегії визначено основні заходи, які, на думку авторів, створять умови для розвитку потужного культуротворчого потенціалу е-культури, що, в свою чергу, дозволить: підвищити ефективність використання і забезпечення доступу до документів, що зберігаються у бібліотечних фондах; сприяти створенню в електронній формі культурних цінностей, їх збереженню та забезпеченню широкого доступу; забезпечити процеси переведення в електронну форму документів архівних, бібліотечних, музейних фондів, інших фондів закладів культури та створити електронні інформаційно-пошукові системи з історії, культури, народної творчості, сучасного мистецтва України; накопичити національні інформаційні ресурси в економічній, науково-технічній, соціальній, національно-культурній сфері, охороні навколишнього природного середовища з обов'язковим створенням української лінгвістичної системи та українського лінгвістичного порталу в Інтернеті; підтримати діяльність державних, інших організацій із збереження в суспільстві культурних і моральних цінностей, традицій патріотизму і гуманізму з використанням інформаційно-комунікаційних технологій [11].

Вищезазначене дозволяє зробити висновок, що для формування ефективної і дієвої е-культури, в її глобальному, глокальному і локальному розумінні необхідне чітке розуміння визначення ролі і місії е-культури в наступних питаннях, а саме: розбудові і становленні української держави як важливої форми збереження, популяризації і розвитку національної культури її унікальності; як потужного виховного потенціалу е-культури для різних соціально-вікових, демографічних категорій населення.

Культуроворчий потенціал віртуальних розваг, як важливої складової е-культури, потребує комплексного, інтегрованого наукового осмислення. З метою відмежування від різних підходів щодо сутності е-культури, як складової всього інформаційного простору, маємо визначити дієві практичні рекомендації для функціонування в ній базової мережі закладів культури з популяризації вироблених ними культурних продуктів через глобальну мережу Інтернет, що, в свою чергу, дозволить вивести віртуальну розвагу на значущу, соціально корисну площину.

Список використаної літератури

1. **Алексеев А. Ю.** Электронная культура в контексте постнеклассической методологии [Электронный ресурс] / А. Ю. Алексеев // Культура: теория и практика : электрон. науч. журн. – Режим доступа: <http://theoryofculture.ru>. – Загл. с экрана.
2. **Браккер Н. В.** Стратегия цифрового сохранения собрания культурных ценностей [Электронный ресурс] / Н. В. Браккер. – Режим доступа: <http://www-library.univer.kharkov.ua/pages/nmbk/strategy-for-digital-preservation-cultura-collections.pdf>. – Загл. с экрана.
3. **Вельтман К.** Тенденции и проблемы развития цифровой культуры [Электронный ресурс] / К. Вельтман. – Режим доступа: <http://bivran.ru/veletman-kim/main.html>. – Загл. с экрана.
4. **Виртуальные развлечения – наркотик для создания пассивной биомассы** [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gifakt.ru>. – Загл. с экрана.
5. **Зуев С.** В начале был текст / С. В. Зуев // Отечественные записки. – 2005. – № 4. – С. 8–10.
6. **Иванов Д. В.** Виртуализация общества / Д. В. Иванов. – СПб. : Петербург. Востоковедение, 2000. – 96 с.
7. **Маклюэн Г. М.** Понимание Медиа. Внешние расширения человека / Г. М. Маклюэн ; пер. с англ. В. Николаева ; закл. ст. М. Вавилова. – М. : Жуковский : «КАНОН-пресс-Ц» : «Кучково поле», 2003. – 464 с.
8. **Олійник О.** Культурні індустрії: соціальна сутність, стан та перспективи розвитку в Україні : автореф. дис. ... канд. культурології : 26.00.01 / О. С. Олійник. – К., 2008. – 19 с.
9. **Опрышко С.** Виртуальные миры – развлечение или зависимость? [Электронный ресурс] / С. Опрышко. – Режим доступа: <http://orgyshko.com/>. – Загл. с экрана.
10. **Первый парк развлечений с «глубоким погружением» открывается в США** [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ua.korrespondent.net>. – Загл. с экрана.
11. **Про схвалення Стратегії розвитку інформаційного суспільства в Україні** : Розпорядження Кабінету Міністрів України від 15 травня 2013 р. № 386-р. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/>. – Заголовок з екрану.

References

1. **Alekseev A.Iu.** Elektronnaia kultura v kontekste postneklassycheskoi metodolohyy. Elektronnyi nauchnyi zhurnal «Kultura: teoriya y praktyka» [Elektronnyi resurs] / A. Iu. Alekseev. – Rezhim dostupa: <http://theoryofculture.ru> – Zahl. s ekrana.
2. **Brakker N. V.** Stratehiya tsyfrovoho sokhraneniya sobranyia kulturnykh tsennostei [Elektronnyi resurs] / N. V. Brakker. – Rezhim dostupa: <http://www-library.univer.kharkov.ua/pages/nmbk/strategy-for-digital-preservation-cultura-collections.pdf>. – Zahl. s ekrana.
3. **Veltman Kym.** Tendentsyy y problemy razvytiya tsyfrovoy kultury [Elektronnyi resurs] / K. Veltman. – Rezhim dostupa: <http://bivran.ru/veletman-kim/main.html> – Zahl. s ekrana.
4. **Vyrtualnye razvlecheniya – narkotyky dlia sozdaniya passyvnoi biomassy.** [Elektronnyi resurs]. – Rezhim dostupa: <http://gifakt.ru>. – Zahl. s ekrana.

5. **Zuev S.** V nachale byl tekst / S. V. Zuev // Zhurnal Otechestvennye zapysky. – 2005. – № 4. – S.8-10.
6. **Yvanov D. V.** Vyrtualyzatsiya obshchestva / D. V. Yvanov. – SPb. : «Peterburhskoe Vostokovedeniye», 2000. – 96 s.
7. **Makliuzn H. M.** Ponymanye Medya. Vneshnye rasshyreniya cheloveka / H. M. Makliuzn // per. s anh. V. Nykolaeva ; zakl. st. M. Vavylova. – M. : Zhukovskiy «KANON-press-Ts», «Kuchkovo pole», 2003. – 464 s.
8. **Oliinyk O.** Kulturni industrii: sotsialna sutnist, stan ta perspektyvy rozvytku v Ukraini : avtoref. dys. ... kand. kulturolohii : 26.00.01 / O. S. Oliinyk. – K., 2008. – 19 s.
9. **Oprushko S.** Vyrtualnye myry – razvlechenye yly zavysymost? [Elektronnyi resurs] / S. Oprushko. – Rezhim dostupa: <http://opryshko.com/>. – Zahl.s ekrana.
10. **Pervui park razvlechenyi s «hlubokym pohruzhenyem» otkruvaetsia v SShA.** [Elektronnyi resurs]. – Rezhim dostupa: <http://ua.korrespondent.net>. – Zahl. s ekrana.
11. **Pro skhvalennya Stratehiyi rozvytku informatsiynoho suspil'stva v Ukraini:** Rozporyadzhennya Kabinetu Ministriv Ukrainy vid 15 travnya 2013 r. № 386-r. [Elektronnyy resurs]. – Rezhym dostupu: <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/>. – Zahl. z ekranu.

Сопотницький Віталій Володимирович, аспірант Київського національного університету культури і мистецтв

Виртуальные развлечения как элемент е-культуры

Раскрываются теоретические подходы к пониманию содержания и сущности е-культуры. Особое внимание приковано к анализу культуровороческого потенциала современного элемента е-культуры – виртуального развлечения. Определено и охарактеризовано влияние виртуальных развлечений на развитие как общей, так и индивидуальной культуры.

Ключевые слова: е-культура, виртуальное развлечение, креативные индустрии, коммуникация, социализация.

Sopotnytskyi Vitalii, aspirant Kievskogo nationalnogo universiteta kulturu i iskvstv

Virtual amusements as the element of E-culture

The article discusses the theoretical approaches to the comprehension of e-culture, its essence and content. The article analyzed the scientific refinement allowed the authors to state that e-culture is a certain form of transmission of cultural traditions, exchange of cultural goods and services. It determined that the possibility of such an exchange is determined by a certain independence from the temporal, spatial, identical boundaries.

The author actualizes the preparation for virtual entertainment which will allow a person to enter into a real cultural communication. In particular noted that virtual entertainment has become a significant part of the free time, is reflected in almost every family. Analyzing substantial component of virtual entertainment, the author identifies and describes a number of common features that attract consumers of the given kind of vacation. These actor include: a pastime, without leaving your favorite places; exciting story lines, modern graphics with high precision and detail; game without limitation as spatial and temporal; accessibility; lack of competition, and so on.

The study allowed the author to conclude that most consumer effect belongs to children, youth and young adults who are more vulnerable to the proposed virtual world of entertainment. In the article the author analyzes the positive and negative factors of influence on the person of virtual entertainment.

In conclusion, the author stated that culture-capacity virtual entertainment as an important component of e-culture requires a comprehensive, integrated scientific understanding. For the purpose of separating the different approaches to the essence of e-culture, as part of the entire information space, we define effective practical recommendations for the operation of the basic network of cultural institutions to promote made them cultural products through a global network of Internet, which in turn will bring virtual entertainment on meaningful, socially useful plane.

Key words: e-culture, virtual amusement, creative industries, communication, socialization.

Надійшла до редакції 1.11.2015 р.

УДК 364.446

Сидоровська Євгенія Андріївна, старший викладач кафедри філософії
Київського національного університету культури і мистецтв

ДОЗВІЛЛЯ У КОНТЕКСТІ ПРОБЛЕМИ «СВОБОДИ І НЕОБХІДНОСТІ»

Аналізуються питання «свободи і необхідності» як у культурі, так і дозвіллевій діяльності. Зазначається, що в сучасних умовах конструктивним є підвищення значимості тих шарів культури, що тривалий час знаходились поза увагою державних інститутів, що стверджували лише інституціолізовані цінності масової культури, реабілітація естетико-художніх цінностей, що сприяють індивідуалізованому дозвіллю, ствердження свободи, без якої не існує ані дозвілля, ані культури.

Ключові слова: дозвілля, дозвіллева діяльність, свобода, свобода волі, необхідність.