

СОЦІОЛОГІЯ КУЛЬТУРИ

УДК 316

БАТЮК Г.Ю.

ГЕНЕЗА ВІРТУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ В СУЧАСНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

У статті розглядаються тенденції формування й розвитку віртуальної культури в суспільстві, а також визначається роль комп'ютерних технологій та глобальної мережі Інтернет у формуванні нового типу віртуальної культури. Визначаються також особливості нового типу віртуальної культури, зокрема у середовищі мережі Інтернет як принципово нової сфери соціальної взаємодії, та місце індивіда в ній.

Ключові слова: *віртуальна культура, генеза, інтернет.*

Актуальність теми дослідження. Проблематика дослідження віртуальної реальності сьогодні є досить широкою і, крім наукової сфери кібернетики, знаходить відображення в рамках культурологічної, психологічної та соціально-філософської проблематики. Серед проблем, які охоплює дослідження феномену віртуальної реальності в різних галузях науки, можна виділити й тему формування в межах культури постмодерну нової, віртуальної культури, що має ряд специфічних особливостей. Інтернет-культура, яка є однією із складових сучасної культури в цілому, має власну специфіку розвитку та функціонування. Актуальність обраної теми наукового дослідження вбачаємо також у тому, що роль глобальної мережі Інтернет, яка є не лише засобом масової комунікації, а й утворює принципово нову сферу соціальної взаємодії, що впливає на всі сфери життя людини, є досить важливою в процесі формування суспільства. Тож дослідження й вивчення соціокультурних аспектів формування комп'ютерної культури в мережі Інтернет визначає необхідність соціологічного осмислення процесів у контексті становлення інформаційного суспільства і є важливою умовою засвоєння та використання надбань сучасної віртуальної культури.

Постановка завдання дослідження. Таким чином, ставимо перед собою завдання щодо визначення основних напрямів у дослідженні феномену віртуальної культури, її розвитку в умовах віртуального простору мережі Інтернет та її специфічних особливостей як однієї із складових культури сучасного суспільства.

Огляд наукових досліджень і публікацій. Першими “культурний потенціал” віртуальної реальності у своїх наукових працях розглядали

Дж. Ланьє, М. Крюгер та У. Брикен. На початку 90-х рр. минулого століття віртуальна реальність та культура стали об'єктом наукових досліджень філософів, соціологів, психологів, мистецтвознавців. Дискурс віртуальної реальності виявляє свої зв'язки із традицією дослідження соціокультурних аспектів засобів комунікації, філософією науки і техніки, із соціальною та когнітивною психологією М. Маклюена. Він у своїх дослідженнях, зокрема в науковій праці "Розуміння медіа: Зовнішнє розширення людини", аналізує властивості різних видів медіа та вибудовує певну їх структуру, а також вказує на медійність і комунікативність культури та її роль у розвитку суспільства.

У нашому дослідженні зазначеного питання спираємося також на положення, визначені у книзі професора соціології Мануела Кастельса "Виникнення мережевого суспільства" – першого тому його трилогії "Інформаційний вік: економіка, суспільство та культура", де він, враховуючи попередній досвід досліджень з окресленого питання, намагається зацікавити читача виявленням нових тенденцій у суспільному житті інформатизованого суспільства.

У науковій праці А. Моля "Соціокультурна динаміка", яка була опублікована у 1967 р., нас зацікавили положення концепції "мозаїчної культури" як праобраз моделі сучасної віртуальної культури та власне інформаційно-семіотичний підхід до культури.

В рамках психології, філософії та соціології культурологічний підхід до розгляду комп'ютерних віртуальних реальностей знаходимо у працях Н.Б. Кириллової, Ю.В. Наседкиної, Н.А. Носова, Н.П. Петрової, Ю.А. Петренка, М.Ю. Розіна, Н.А. Слядневої, Е.П. Соколова, С.С. Хоружого та ін.

Виклад основного матеріалу дослідження. Елементи віртуальності характеризували нашу дійсність з давніх часів, коли про існування комп'ютерної техніки та мережевих технологій не могло бути і мови. В останні ж десятиліття культурний простір зазнає фундаментальних змін, які перш за все пов'язані з новою інформаційною ситуацією. Інформаційні технології нового століття значно розширили звичний світ за рахунок кіберпростору та віртуальної реальності.

На думку, Н.А. Слядневої, у всі історичні епохи людство існувало у двох вимірах – у фізичному, речовому світі та в інформаційному просторі. Останній складався із міфів, знань та помилкових суджень, ідей образів, реальних фактів і витворів фантазії. Співвідношення цих пластів буття було різним. Науково-технічний прогрес й інформатизація суттєво змінили обсяг, насиченість і динаміку інформаційного середовища людини [1].

Дійсно, якщо раніше людина жила у світі реальних відносин, що відповідали діапазону повсякденного життя, то починаючи з ХХ ст. велика кількість людей уже знаходиться не в інформаційно обмеженому колі буття із переважання матеріальних і соціальних параметрів, а занурена в інформаційний простір нового часу, що постійно розширюється і для якого характерна віртуалізація реальності. На нашу думку, соціальна філософія і соціальна прагматика цієї тенденції полягає в тому, що сучасна людина є

інфозалежною і змушена сприймати все більшу у відносному вираженні й усе більш розширену в абсолютному розрахунку частину оточуючого світу через інформацію, спостерігаючи за його станом на віртуальному екрані [1].

Тут звертаємось до наукових праць М. Кастельса, який називає цей рівень екранної культури реальною віртуальністю і стверджує, що всі культури створюються з комунікативних процесів. Оскільки всі форми комунікації засновані на виробництві та споживанні знаків, не існує розмежування між реальністю та символічним відображенням [2].

А. Моль у своїх наукових працях зазначає, що соціальна культура – це культура багатьох індивідів, що утворюють соціальну групу, у свою чергу, індивідуальна культура являє собою екран знань, на який індивід проектує повідомлення, які отримує із зовнішнього світу [3].

Зважаючи на процеси в розвитку віртуальної культури на Заході, цілком можемо у своєму дослідженні спиратись на наукові здобутки А. Моля, який до того ж прагнув показати вплив засобів масової комунікації, до яких, напевно, можемо віднести всесвітню соціальну мережу Інтернет, процес витіснення традиційної “гуманітарної” культури минулого “мозаїчною” культурою майбутнього.

Аналізуючи сучасний віртуальний простір Інтернет та віртуальну реальність, поступово приходимо до того, що сучасна культура прагне до самопізнання людини. Крім того, величезні можливості мережі дають значний поштовх до розвитку багатьох напрямів і явищ у культурі як такій. Така комунікація сприяє розвитку великої кількості наукових підходів, релігій та містично-шаманських уявлень про світ, різноманітних культурних напрямів тощо. Саме активність і нестандартний підхід сьогодні відіграють дуже важливу роль у винайденні альтернативних шляхів розвитку суспільства. У віртуальному просторі всесвітньої мережі, де не існує обмежень у комунікації для представників різних народів і культур між собою, достатньо сприятливих умов для поєднання випадкових елементів культур різних народів. Вони поєднуються, утворюючи особливу, віртуальну культуру, що знаходить своє відображення в “реальній” культурі та поведінці індивідів у суспільстві.

У мережі Інтернет це відбувається шляхом передачі певного “культурного повідомлення”, як його називає А. Моль, до певної обмеженої групи, яка його схвалює чи ні, ця стадія може бути відсутня, а далі – доступ до нього отримують всі користувачі мережі, відбувається масова комунікація [3]. Засвоєння суспільством такої інформації породжує ще один процес культурної комунікації, а саме: зворотний вплив на автора та його ідею. Інтернет у цьому плані є досить ефективним каналом передачі інформації, серед основних недоліків якого, проте, можна назвати обмеженість доступу для певних категорій, перенасиченість інформацією, можливість неправдивого висвітлення проблеми та відсутність відповідальності за некоректну інформацію чи формування самого повідомлення.

Сучасна соціокультурна комунікація спрямована здебільшого на те, щоб спонукати людей до певних соціальних дій, бути активними, думати, розуміти, вдосконалюватися. Тож прагнення за допомогою комп'ютерних засобів та віртуальної реальності сприяти різного роду творчості та зробити їх засобом самореалізації й самовираження є досить важливим моментом у формуванні віртуальної культури та культури в цілому. Віртуальний простір Інтернету, де обсяг культурної інформації різного характеру надзвичайно великий, також значно сприяє цим процесам саме завдяки своїм специфічним особливостям. Він знімає багато обмежень, роблячи простим комунікацію та процеси культурного обміну, спрощує та уможлиблює доступ до надбань світової культури. Проте, з іншого боку, Інтернет розмиває етичні обмеження, даючи змогу штучно формувати певні явища й погляди, що не завжди сумісні з традиційними цінностями і культурою.

Проте Інтернет, як й інші медіа-технології, виконує фундаментальну культурну функцію трансляції, втілюючи досвід в експліцитні, як їх називає М. Маклюен, явища. Відбувається це шляхом переведення себе і певних явищ у різні формати даних. М. Маклюен аналізує властивості різних видів медіа, вибудовуючи певну їх структуру за принципом включення попереднього в наступний таким чином, що кожний новий медіум змінює фізичні та соціальні координати існування людини, прагнучи вийти за межі попередніх і за межі існуючих стандартів культури [4].

Вважаємо, що така модель генезису дає змогу не лише комплексно вивчити та визначити взаємну залежність і вплив технологій та культури, а й наблизитись до розуміння специфіки нових медіа в цілому. Комп'ютерні технології і створений ними особливий віртуальний простір включаються в загальну логіку культури, що мають риси своїх "попередників", про які писав М. Маклюен. На нашу думку, це дуже важливий момент, що дає підстави говорити не про зміни, які спричинені самими лише технологіями, а про складний культурний генезис, що має особливу логіку. Фактично будь-який елемент культури як штучно створеної "природи" може розглядатись як зовнішнє розширення людини. Таким чином, М. Маклюен вказує на медійність, комунікативність культури, виділяючи цю її функцію як вирішальну для розвитку суспільства. При цьому він стверджує, що домінуючим фактором впливу конкретного розширення на людину є технологія, в якій це розширення реалізовано [4]. Сукупність соціальних умов, у контексті яких функціонує медіакультура, і є медіасередовищем. Тобто глобальну мережу Інтернет також можна вважати каналом, що побудований на ідеологічних, емоційних і навіть підсвідомих очікуваннях індивіда, це середовище, де певною мірою естетизуються та транслуються культурні коди [4].

В культурній індустрії відбувається реверсія технології і культурних практик: технологічні засоби проникають у світ повсякденного досвіду, який, у свою чергу, накладає обмеження і регулює соціалізацію

технологій, технологія трансформується в культуру і в соціальні практики. Так, наприклад, віртуальний простір Інтернету сприяв перевороту в розважальній культурі і її глобальному поширенню та посиленню її домінуючої ролі. Варто також зауважити, що в сучасній віртуальній культурі художня творчість не втратила виховної, очищувальної та спонукальної функцій. Комунікація художника та “глядача” завдяки технічним можливостям комп’ютерної техніки стає більш інтенсивною, широкою, багатогранною, ніж багато років тому. Індивід стає учасником культурного простору, завдяки інтерактивності медіа- та відеоарту, не відчуває себе віддаленим від культурного інституту, а навпаки, соціальна роль, яку він засвоює, вчить його бути не об’єктом, а суб’єктом у соціокультурному просторі. Вона вчить мати право активного вибору та участі. Це, у свою чергу, відповідає ідеям сучасного суспільного розвитку.

Висновки. Отже, підбиваючи підсумки проведеного дослідження, можемо зауважити, що важливою характеристикою віртуальної культури є її мозаїчність, пов’язана з особливостями процесу пізнання. Як наслідок інтенсивного впровадження комп’ютерних технологій у повсякденну культуру, безперервного та невпорядкованого потоку інформації, що поширюється головним чином за допомогою засобів масової комунікації, зокрема глобальної мережі Інтернет, формується певний тип віртуальної культури, що поєднує в собі випадкові елементи різних культур. У ній не відбувається ціннісного відбору та структурування пізнання, що є основною відмінністю комп’ютерної віртуальної культури від культури в її традиційному розумінні.

Саме у віртуальному просторі зберігається значна кількість інформації: наукової, художньої та повсякденного характеру. Вихід у цей віртуальний культурний простір не лише зробив простішим її використання, забезпечивши доступ до скарбів світової художньої та інтелектуальної культури, а і спростив комунікацію, внаслідок чого Інтернет став місцем спілкування та культурного обміну світового масштабу. Відсутність географічних та політичних обмежень стали значним інтегруючим фактором у розвитку сучасної культури і цивілізації. З іншого боку, Інтернет розмиває етичні обмеження, породжує нову етику та дає змогу штучно формувати і навіть нав’язувати погляди, що несумісні з традиційними людськими цінностями.

Аналізуючи стан сучасної віртуальної культури, можемо також говорити про те, що тут наявні не лише зміни, спричинені самими лише технологіями, а й зазначити, що в умовах сучасного інформатизованого суспільства, зокрема під впливом мережі Інтернет, формується багато нових явищ у культурі. Крім того, індивід у цій культурі стає учасником культурного простору, тобто з об’єкта перетворюється на суб’єкта.

Дослідження генезису віртуальної реальності в контексті проблем технологічного та культурного детермінізму дає можливість більш комплексного аналізу, де специфічна логіка нових медіа знаходить складні конфігурації технологічних та культурних впливів, що створюють

специфічні, оригінальні феномени віртуальної культури, яка динамічно розвивається, зберігаючи при цьому спільність з попередніми формами медіатехнологій. Подальші дослідження в цьому напрямі можуть дати дійсно цікавий і продуктивний результат.

Список використаної літератури

1. Сляднева Н.А. Современный человек в виртуальном мире: проблема информационно-аналитической культуры личности [Электронный ресурс] / Н.А. Сляднева. – Режим доступа: <http://www.galactic.org.ua/SLOVARI/p4.htm>.
2. Castells M. The Information Age: Economy, Society and Culture. Vol. I. The Rise of the Network Society. Blackwell Publishers / M. Castells. – Massachusetts, USA. Oxford, UK, 1996. – P. 21.
3. Моль А. Социодинамика культуры : [пер. с фр.] [Электронный ресурс] / А. Моль ; [предисл. Б.В. Бирюкова]. – 3-е. изд. – М. : Изд-во ЛКИ, 2008. – 416 с. – Режим доступа: http://yanko.lib.ru/books/cultur/mol_sociodinamika_cult-a.htm.
4. McLuhan M. Understanding Media. The Extension of man [Электронный ресурс] / М. McLuhan. – Routledge ; London ; New York, 2001. – Режим доступа: <http://www.cyberchimp.co.uk/U75102/mcluhan.htm>.
5. Кириллова Н.Б. Медиакультура как интегратор среды социальной модернизации : дис. ... д-ра культурологических наук : 24.00.01 / Н.Б. Кириллова. – М., 2005. – 354 с
6. Наседкина Ю.В. Виртуальная реальность как явление современной культуры / Ю.В. Наседкина // Культурологические исследования 04 : сб. науч. тр. – СПб. : Астерион, 2004. – С. 81–85.
7. Петренко Ю.А. Научная реальность как культурный конструкт / Ю.А. Петренко // История и философия науки взаимосвязи – парадигмы и дискурсы : матер. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, 26–27 января 2006 г.). – СПб. : ЛЭТИ, 2006. – С. 207–208.

Батиук Г.Ю. Генезис виртуальной культуры в современном обществе

В статье рассматриваются тенденции формирования и развития виртуальной культуры в обществе, а также выделяется роль компьютерных технологий и глобальной сети Интернет в формировании нового типа виртуальной культуры. Определяются также особенности нового типа виртуальной культуры, в частности в глобальной сети как принципиально новой сфере социального взаимодействия, и роли индивида в ней.

Ключевые слова: виртуальная культура, генезис, интернет.

Batiuk G. The Genesis of a Virtual Culture in Modern Society

The article gives the basic tendencies of virtual culture formation and development in the modern society. Also the role of computer technologies and the Internet in formation of the new type virtual culture is provided. It shows the main features of this virtual culture, in particular in a global network as to essentially new sphere of social interaction, and a role of the individual in it are defined also.

Key words: virtual culture, the genesis, the Internet

Надійшла в редакцію 25 вересня 2011 року