

ВІРТУАЛЬНА КУЛЬТУРА ЯК ФЕНОМЕН ГЛОБАЛІЗАЦІЇ:

ФІЛОСОФСЬКО-КУЛЬТУРОЛОГІЧНЕ ОСМИСЛЕННЯ

Одним з актуальних напрямків філософської думки останніх років є осмислення глобалізації, зумовленої розвитком техніки, технологій зв'язку та інформації. Цей напрямок глобалізації визначає необхідність філософського розуміння того, які зміни у сфері культури вона спричиняє за собою, сприяє або перешкоджає діалогу культур, спричиняє появу нових видів культури.

Дане дослідження присвячене аналізу віртуальної культури як феномену глобалізації. Відмітною ознакою віртуальної культури стало моделювання можливої реальності буття за допомогою комп'ютерних технологій. Вони відкрили перед людиною безпрецедентні можливості: розширення меж творчості, конструкторської діяльності, навчання мануальної техніки ведення операцій в медицині, формування нових видів мистецтва, неможливих у фізичному світі (наприклад, «цифрові» жанри мистецтва) і т. п. Використання комп'ютерних технологій значно полегшило трудову діяльність людини, забезпечила широкі можливості для самореалізації, освіти і самоосвіти. Завдяки мережі Інтернет людина вийшла за межі однієї країни, мови, культури. В той же час з'явилися нові проблеми і нові питання.

Електронні комунікації орієнтують парадигму культури на процес віртуалізації, який породжує новий вид культури – віртуальну культуру. Будучи, безумовно, складним і багатоплановим феноменом глобалізації, вона вимагає серйозного філософсько-культурологічного осмислення та аналізу. Процеси розвитку і поширення комп'ютерних технологій віртуалізації настільки стрімкі, що предметне поле філософсько-культурологічних досліджень за даним напрямом тільки починає складатися. Зазначені обставини зумовлюють актуальність заявленої теми.

У ході дослідження було задіяне широке коло наукових праць вітчизняних і зарубіжних авторів. Серед них роботи філософського та культурологічного спрямування, що зачіпають проблему співвідношення категорій «цивілізація» і «культура», яка починає досліджуватися в епоху Просвітництва, коли цивілізація представлялася як якийсь ідеальний стан суспільства. [1, с.21].

Основи культурно-історичних типів цивілізацій були закладені в роботах Н.Я. Данилевського. Дана теорія в подальшому розроблена в працях О. Шпенглера, А. Тойнбі, П. Сорокіна, Х. Ортега-і-Гассета та ряду інших філософів першої половини ХХ ст.

У другій половині ХХ ст. сутність цивілізацій осмислюється крізь призму технологічних змін в працях Д. Белла, М. Кастельса, Е. Тоффлера та ін. В кінці ХХ ст. формується теорія світових, локальних і глобальної цивілізацій, досліджена Б. Н. Кузыком і Ю. В. Яковцом. Ними розробляється концепція соціогенетичних закономірностей динаміки цивілізацій і доводиться, що новим етапом у розвитку генотипу глобальної цивілізації на рубежі тисячоліть став процес глобалізації.

Проблематика формування нової культури в умовах глобалізації, обумовленої інформаційно-технологічним розвитком, відображено в роботах

таких сучасних авторів, як В. А. Ємелін, П. Леві, А. Лемос, Я. Мацек, , Т. Норд, М. Хайм, М. Хаубен, А. М. Хілтон і інші. [2, с.47].

На формування нової комунікативної середовища в культурі ХХ століття зазначено в дослідженнях В. С. Біблера і Ю. М. Лотмана. Інформаційно-комунікативним тенденціям розвитку сучасного суспільства присвячені праці М. Маклюєна і А. Моля. [3, с.124].

Одним з найважливіших наслідків глобалізації на сучасному етапі вчені вважають віртуалізацію життя. Про віртуальну глобалізацію пише Д. Хосмс. Віртуалізацію як особливість постіндустріального суспільства розглядають С. Афанасьєва, А. Бюль, М. Вэйстейм, Ст. Н. Гасилин, М. Кастельс, А. Крокер, Л. А. Тягунова та ін.

Процеси віртуалізації, категорії «віртуальність» і «віртуальна реальність» комплексно аналізуються в роботах П. Леві. Докладна філософська аналітика концепцій «віртуального» і «віртуальної реальності» дана в монографії Е. Е. Таратути. [4, с. 55].

Трактування віртуальної реальності з позицій комп'ютерних технологій представлена роботами таких фахівців у цій сфері, як М. Крюгер, Дж. Ланьє, В. Сазерленд.

Поняття «віртуальна культура» розглядається в роботах К. Ача, Дж. Берна, С. Джонса, Л. М. Земляной, М. Кастеллса, Е. Хоукса та ін. Філософське осмислення феномену віртуальної культури представлено працями Р. Л. Тульчинського.

Оскільки віртуальна культура аналізується як феномен глобалізації, з чим нерозривно пов'язані проблеми взаємодії і взаємовпливу культур, то істотними для проведеного аналізу є роботи з філософії діалогу культур. Аналіз діалогу культур проводився в роботах М. Бубера, М. М. Бахтіна, В. С. Біблера, Ю. М. Лотмана. [5, с.121].

Аналіз зарубіжних і вітчизняних джерел дозволяє зробити висновок, що визначення поняття «віртуальна культура» ще не сформульовано, хоча сам термін активно використовується в наукових роботах. Більшість досліджень, які зачіпають питання тотальної віртуалізації сучасного суспільства, проведено в економічній, психологічній, соціальній або політичній площинах. Разом з тим, незважаючи на значну кількість робіт, безпосередньо пов'язаних з дослідженням віртуальної культури, питання природи віртуальної культури як феномена глобалізації досі не став предметом самостійного дослідження з позицій філософії культури. З цього випливає, що розгляд віртуальної культури з позицій філософсько-культурологічного аналізу становить особливий науковий інтерес, потребує детальної проробки та розвитку.

Метою є дослідження специфіки віртуальної культури як феномену глобалізації. Означена мета дослідження передбачає вирішення наступних завдань:

- розкриття співвідношення культури і глобалізації в умовах віртуалізації;
- систематизація вчення про віртуальності з позицій філософії культури;
- обґрунтування характерних форм діалогу культур у віртуальному середовищі;

Теоретичною базою дослідження є праці зарубіжних філософів, антропологів, психологів, лінгвістів, релігієзнавців, соціологів, а також економістів і політологів, присвячені глобалізації, віртуалізації і змін, що відбуваються в культурній сфері.

Дослідження має філософсько-культурологічний характер. Віртуальна культура осмислюється насамперед як теоретичне поняття. У

роботі застосовано комплексний, міждисциплінарний підхід, який передбачає залучення висновків різних наук, використані філософсько-антропологічний, соціокультурний, аксіологічний підходи, застосовані методи порівняльного та історико-культурологічного аналізу для розуміння генезису віртуальної культури. В результаті чого:

- аргументовано, що сучасний етап глобалізації характеризується формуванням нового віртуального простору, що породжує свої культурні практики;

- у процесі систематизації вчень про віртуальності в контексті філософії культури обґрунтовано, що різноманіття точок зору може бути зведено до аналізу явища віртуальності як феномену свідомості (індивідуального або колективного) і як техніко-технологічного феномена;

Основні положення. В даний час глобалізація, будучи об'єктивним історичним процесом, проходить черговий етап свого розвитку, найважливішим технологічним атрибутом якого стали комп'ютерні віртуальні технології. В цих умовах формується електронний віртуальний простір, що стало невід'ємною частиною глобальної реальності, породжує культурні практики, засновані на використанні комп'ютерних технологій і є загальними для користувачів комп'ютерів. До них належать різноманітні форми і види онлайн діяльності (форуми, чати, мережеві конференції, Інтернет-блоги, віртуальні представництва тощо), а також види діяльності, пов'язані зі створенням творів мистецтва за допомогою комп'ютерних програм.

Електронний віртуальний простір утворює безліч віртуальних реальностей (віртуальних середовищ). Віртуальність, яка є властивістю людської свідомості, завдяки інформаційним технологіям, стає новою формою культурного вираження. У філософії віртуальна реальність розуміється і як протилежність реальності, і як її продовження, і як результат

розвитку комп'ютерних технологій. Захопленість віртуальною реальністю в дослідженнях останніх років обумовлюється сполученням технічного тлумачення з філософськими і психологічними значеннями. Комп'ютерна (електронна) віртуальна реальність – це значний прояв створеної віртуальності на сьогоднішній день.

У формуванні уявлень про віртуальну культуру в історії філософської думки можна виділити: ранні дослідження описового характеру, які часто брали одну з двох форм – «технологічна утопія» або «технологічна антиутопія»; дослідження, де основна увага була зосереджена на появу феномена віртуальних спільнот; дослідження, де увага зосереджена на аналізі соціальних, культурних і економічних взаємодій, що відбуваються в мережі Інтернет, включаючи соціальне конструювання реальності, створення етичних кодексів поведінки в Інтернеті. Спостерігається багатозначність визначень і характеристик віртуальної культури, що пояснюється емпіричною і феноменологічною орієнтацією більшості досліджень. [6, с.65].

Віртуальні форми діалогічних відносин породжують нові форми діалогу культур, які умовно можна позначити як віртуальний діалог, реально-віртуальний діалог, віртуально-реальний діалог. Перший відбувається у свідомості читача-користувача, коли віртуальне середовище виступає засобом передачі інформації, подібно паперовій енциклопедії або документального фільму, але відрізняється можливістю нелінійного прочитання. Другий відбувається, коли користувач комп'ютера «читає» твір розробників програм. Тут ведеться реальний діалог з віртуальним об'єктом, в який вкладено природний інтелект автора. Третій виражається у вигляді діалогів з реальними співрозмовниками, в результаті яких усвідомлюються образи іншої культури.

Буття релігійної сфери у віртуальному середовищі на даний момент зосереджено, в основному, в мережі Інтернет, також зустрічаються комп'ютерні програми та відеоігри, присвячені релігійній тематиці. В мережі Інтернет релігійні організації можуть вести діалог з віруючими, використовуючи нові форми передачі інформації, які можуть бути класифіковані як: сайти інформаційного характеру, релігійно-орієнтовані сайти та сайти, що маніпулюють релігійним свідомістю. Використання релігійними організаціями форм ведення діалогу, характерних для віртуального середовища, веде до необхідності визначення допустимих меж трансформації традиційних релігійних практик. Особливе місце в ряду питань, пов'язаних з буттям релігійної сфери у віртуальному середовищі, займає питання визначення статусу ікони у віртуальному просторі.

У науковій літературі, як вітчизняній, так і в зарубіжній, існує великий розкид думок з питань сутності явища «глобалізація» таких як: становлення транснаціональних корпорацій, банків і держав, інтенсифікація світової свідомості, формування сфери транснаціональної політики, інформаційно-комунікаційна революція, цикли диференціації-інтеграції. Незважаючи на різноманіття формулювань і поглядів, багато вчених сходяться на думці, що глобалізація має неоднозначний, суперечливий характер, являє собою відмінну тенденцію сьогодення, пов'язану з сучасними досягненнями науково-технічного прогресу, новітніми технологіями, яка повинна сприйматися як причина для розвитку та/або зміни культури.

Глибоке осмислення явища глобалізації дається в роботах Н. Я. Пітерса, А. Н. Чумакова, які обґрунтовують, що глобалізація – це об'єктивно-історичний процес. Основні положення, які використовуються у роботі для розгляду впливу глобалізації на культуру, задані працями А. Н. Чумакова, А. А. Гусейнова. Розуміння глобалізації як історичного процесу, що сприяє певній уніфікації суспільного життя, при цьому ніскільки не усуває

культурне розмаїття, дозволяє оцінювати її вплив як рух у розвитку від локальних проявів цивілізації до цивілізаційної єдності, глобальної культури (сверхкультуре), що виникає поверх існуючих культур, не скасовуючи і не стираючи їх відмінностей. Протягом століть глобалізація розширювала сфери і простор комунікацій, політики, економіки і т. п. І в останній чверті ХХ століття вона створила новий віртуальний простір, що породжує свої культурні практики. [6, с.72].

На основі проведеного аналізу поглядів вчених на поняття «віртуальна реальність» можемо зробити висновок: комп'ютерна (електронна) віртуальна реальність – найзначніший прояв створеної віртуальності на сьогоднішній день. Цим і обумовлюється, що сучасні уявлення про віртуальну реальність в основному зводяться саме до механізмів електронної віртуальної реальності.

Електронну віртуальну реальність по архітектурі можна розділити на автономну і мережеву. Автономна електронна віртуальна реальність – це віртуальна реальність, що генерується в процесі взаємодії з комп'ютерними системами. Її особливістю є можливість повернення до деякого збереженого стану за бажанням єдиного «творця» віртуальної реальності. Мережна електронна віртуальна реальність – це віртуальна реальність, що генерується користувачами комп'ютерної мережі, разом з тим її зміна має бути доступною більш ніж одній людині.

Такі явища, як віртуальні спільноти, дистанційна робота, web-освіта, віртуальні церкви і т. п., демонструють зрушення соціальної активності фізичного простору у віртуальний простір, створений інфотехносредой. На підставі аналізу поглядів науковців на поняття «віртуальний простір» і «кіберпростір» представляється можливим зробити висновок, що віртуальний простір, створений інфотехносредой,

рівносильно кіберпростору, за умови розуміння під останнім терміном сфери інформації, отриманої за допомогою електроніки.

Про формування віртуальної культури (саме з використанням цього терміна) заговорили на початку 1990-х. У цей період стався ряд подій, які зробили доступними для широкої публіки мільйони серверів мережі Інтернет: у 1990 р. Т. Бернерс-Лі створив службу World Wide Web (WWW), в 1991 р. він запустив перші в світі web-сервер, web-браузер і сайт <http://info.cern.ch/>, в 1993 р. Національний центр з використання суперкомп'ютерів створив перший в світі графічний веб-браузер Mosaic. Хоча комп'ютерні мережі існували з 1969 року (а мережу Інтернет з 1983 р.) і в 1980-х для спілкування та публікації файлів активно використовувалася мережа UseNet, саме з 1993 р. почалося масове підключення до мережі Інтернет та утворення віртуальних спільнот. [7, 102].

Термін «віртуальна культура» використовується для позначення широкого спектру різних явищ, а також те, що віртуальна культура розглядається в більшості з них у контексті понять «віртуальне співтовариство» і «віртуальне суспільство».

В результаті узагальнення зібраних приватних визначень робимо висновок, що поняття «віртуальна культура»: це вид культури, де віртуальне середовище, побудовано засобами комп'ютерних технологій, як мережева, так і автономна, є способом буття людини.

Дослідження в основному пов'язані з мережевим електронним простором, що обумовлюється докорінною зміною способу життя і свідомості людини завдяки впровадження мережевих технологій передачі даних і можливості ведення комп'ютерно - опосередкованого діалогу. Основою розвитку віртуальної культури є безліч діалогів: від готівкових діалогів до діалогу культур. Віртуальна культура формує нові принципи взаємодії з культурними цінностями. Доступність інформації про культурні

цінності різних народів створює комфортні умови для творчості, для діалогу культур. Віртуальна культура передбачає, з одного боку, масовість як закономірність функціонування і розвитку, з іншого, розширення меж творчості, нові способи художньої діяльності, прояви унікальності, індивідуалізацію, в цих умовах виникають нові естетичні потреби, зазнають зміни уявлення про форми культурної продукції, під впливом тотальної віртуалізації змінюються пізнавальні запити людини.

При роботі людини з системними, прикладними та інструментальними програмними продуктами відбувається смисловий діалог «людина – комп'ютер» (тут мається на увазі комп'ютер як система програмно-апаратних засобів обробки інформації), тобто діалог, що має предметно-змістовою спрямованістю або смисловою взаємодією, що виходять за межі функціональності програмного продукту. Виділяються два напрямки розуміння смислового діалогу «людина – комп'ютер». Перший – прояв штучного інтелекту, перевіряючого логічність висловлювань співрозмовника. Другий – форма діалогу «читач – автор твору». [7, с. 43].

Спираючись на форми діалогових відносин в умовах машинної комунікації» та на напрями розуміння смислового діалогу «людина – комп'ютер», виділяються характерні для віртуального середовища форми діалогу культур:

1) віртуальний діалог, який відбувається у свідомості читача-користувача, який відвідує, наприклад, віртуальний музей або Інтернет-ресурс, присвячений артефактам та історії культур різних епох і країн;

2) реально-віртуальний діалог, коли користувач комп'ютера «читає» твір розробників програм;

3) віртуально-реальний діалог, що виражається у вигляді діалогів з реальними співрозмовниками, в результаті яких усвідомлюються образи іншої культури. [1, с. 114].

Основні висновки роботи полягає в тому, що в умовах глобалізації завдяки інформаційним технологіям відбувається формування нового віртуального простору, що є сферою реалізації віртуальної культури. Культурні зміни які зараз відбуваються дозволяють говорити про появу нового «способу буття». Сучасна людина існує як у фізичному світі, так і в глобальному електронному віртуальному просторі у формі аватарів або облікових записів. Під впливом електронних віртуальних реальностей, що містяться в цьому віртуальному просторі, відбувається формування віртуального суспільства. Це тягне за собою радикальну зміну погляду на світ, формування віртуального світогляду, що базується на полионтичній парадигмі та принципів навігації в абстрактних ландшафтах інформації і знань.

Основні положення і висновки дослідження розширюють предметне поле філософії культури і можуть бути використані для подальшої розробки проблеми культурної глобалізації й віртуалізації. Результати дослідження можуть бути використані в культурній практиці та політиці, пов'язаних з визначенням і спрямованістю впливу електронних комунікацій на різні сфери буття суспільства і людини.

Література

1. Библер В.С. Цивилизация и культура /В.С. Библер. – М.: Наука, 2002. – 302 с.
2. Гусейнов А.А. Мораль и разум /А.А. Гусейнов. – М.: Книга, 2004. – 198 с.
3. Леви П. Конкретные проблемы функционального анализа. /П. Леви. – М.: Логос, 2000. – 267 с.

4. Лотман Ю.М. Феномен культуры. /Ю.М. Лотман. – М.: Книга, 2001. – 176 с.
5. Чумаков А.Н. Глобальный мир: проблема управления. /А.Н. Чумаков. – М.: Проспект, 2015. – 172 с.
6. Чумаков А.Н. Метафизика глобализации. Культурно-цивилизационный контекст. /А.Н. Чумаков. – М.: Проспект, 2016. – 208 с.

Анотація

***Исакова О.І.* Віртуальна культура як феномен глобалізації: філософсько-культурологічне осмислення. - Стаття.**

Дана стаття присвячена аналізу віртуальної культури як феномену глобалізації. Віртуальність, яка є властивістю людської свідомості, завдяки інформаційним технологіям, стає новою формою культурного вираження. Відмітною ознакою віртуальної культури стало моделювання можливої реальності буття за допомогою комп'ютерних технологій. В умовах глобалізації завдяки інформаційним технологіям відбувається формування нового віртуального простору, що є сферою реалізації віртуальної культури. Глобалізація має неоднозначний, суперечливий характер, являє собою відмінну тенденцію сьогодення, пов'язану з сучасними досягненнями науково-технічного прогресу, новітніми технологіями, яка повинна сприйматися як причина для розвитку або зміни культури.

Ключові слова: культура, цивілізація, глобалізація, віртуальність, віртуальна реальність, віртуальний простір.

Аннотация

***Исакова Е.И.* Виртуальная культура как феномен глобализации: философско-культурологическое осмысление. – Стаття.**

Данная статья посвящена анализу виртуальной культуры как феномена глобализации. Виртуальность, которая является свойством человеческого сознания, благодаря информационным технологиям становится новой формой культурного выражения. Отличительной чертой виртуальной культуры стало моделирование возможной реальности бытия с помощью компьютерных технологий. В условиях глобализации благодаря информационным технологиям происходит формирование нового виртуального пространства, что является сферой реализации виртуальной культуры. Глобализация имеет неоднозначный, противоречивый характер, представляет собой отличную тенденцию сегодняшнего дня, связанную с современными достижениями научно-технического прогресса, новейшими технологиями, которая должна восприниматься как причина для развития или изменения культуры.

Ключевые слова: культура, цивилизация, глобализация, виртуальность, виртуальная реальность, виртуальное пространство.

Summary

***E. I. Isakova* Virtual culture as a phenomenon of globalization: philosophical and kulturolohychny understanding. – Article.**

This article is devoted to the analysis of the virtual culture as a phenomenon of globalization. Virtuality, which is a property of human consciousness, thanks to information technology becomes a new form of cultural expression. The hallmark of virtual culture is the possible simulation of the reality of life with the help of computer technology. In the context of globalization through information technologies is the formation of a new virtual space, which is the implementation of a virtual culture. Globalization has an ambiguous, contradictory character, is a great trend today associated with the modern achievements of scientific and technical progress, the latest technology, which should be seen as a reason for development or changing the culture.

Key words: culture, civilization, globalization, virtuality, virtual reality, virtual space.