

УДК 141.132

**О. І. Ісакова**  
кандидат філософських наук, доцент,  
доцент кафедри суспільно-гуманітарних наук  
Таврійського державного агротехнологічного університету

### ВІРТУАЛЬНА КУЛЬТУРА ЯК ФЕНОМЕН ГЛОБАЛІЗАЦІЇ: ФІЛОСОФСЬКО-КУЛЬТУРОЛОГІЧНЕ ОСМИСЛЕННЯ

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

Дане дослідження присвячене аналізу віртуальної культури як феномену глобалізації. Помітною 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, забезпечило широкі можливості для самореалізації, освіти і самоосвіти. Завдяки мережі Інтернет люди на вийшла за межі однієї країни, мови, культури. Водночас з'явилися нові проблеми і 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 складатись. Зазначені обставини зумовлюють актуальність заявленої теми.

У процесі 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 досліджуватись в епоху Просвітництва, коли цивілізація видавалась ідеальним станом суспільства [1, с. 21].

Основи культурно-історичних типів цивілізацій були закладені в роботах Н. Данилевського. Дана теорія в подальшому розроблена у 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 у працях Д. Белла, М. Кастельса, Е. Тоффлера тощо. У кінці ХХ ст. формується теорія світових, локальних і глобальної цивілізацій, досліджена Б. Кузиком і Ю. 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, зумовленої інформаційно-технологічним розвитком, відображено в роботах таких сучасних авторів, як В. Ємелін, П. Леві, А. Лемос, Я. Мацек, Т. Норд, М. Хайм, М. Хаубен, А. Хілтон тощо [2, с. 47].

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

Одним із 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. Гасилин, М. Кастельс, А. Крокер, Л. 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. 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. Земляной, М. Кастельса, Е. Хоукса тощо. Філософське осмислення феномену віртуальної культури представлено працями Р. Тульчинського.

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

Аналіз зарубіжних і вітчизняних джерел дає змогу дійти висновку, що визначення поняття «віртуальна культура» ще не сформульоване, хоча сам термін активно використовується в наукових роботах. Більшість досліджень, які зачіпають питання тотальної віртуалізації сучасного суспільства, проведено в економічній, психологічній, соціальної або політичній площинах. Разом із тим, незважаючи на значну кількість робіт, безпосередньо пов'язаних із дослідженням віртуальної культури, питання природи віртуальної культури як феномена глобалізації досі не стало предметом самостійного дослідження з позицій філософії культури. Отже, 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 таких завдань:

- розкриття співвідношення культури і глобалізації в умовах віртуалізації;
- систематизація вчення про віртуальність із 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 змінам, 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 з метою розуміння генезису віртуальної культури. У результаті:

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

– у процесі систематизації вчень про віртуальність у 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 феномену.

Нині глобалізація, будучи об'єктивним історичним процесом, проходить черговий етап свого розвитку, найважливішим технологічним атрибутом якого стали комп'ютерні віртуальні технології. У 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, мережіві конференції, інтернет-блоги, віртуальні предствництва 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 зумовлюється сполученням технічного тлумачення з філософськими і психологічними значеннями. Комп'ютерна (електронна) віртуальна реальність – це значний прояв створеної віртуальності на сьогодні.

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 появі 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 до паперової енциклопедії або документального фільму, але відрізняється можливістю нелінійного прочитання. Другий відбувається, коли користувач комп'ютера «читає» твір розробників програм. Тут ведеться реальний діалог із віртуальним об'єктом, в який вкладено природний інтелект автора. Третій виражається у вигляді діалогів із 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. У мережі Інтернет релігійні організації можуть вести діалог із віруючими, використовуючи нові форми передачі інформації, які можуть бути класифіковані як: сайти інформаційного характеру, релігійно-орієнтовані сайти та сайти, що маніпулюють релігійною свідомістю. Використання релігійними організаціями форм ведення діалогу, характерних для віртуального середовища, спричиняє необхідність визначення допустимих меж трансформації традиційних релігійних практик. Особливе місце в ряду питань, пов'язаних із буттям релігійної сфери у віртуальному середовищі, займає питання визначення статусу ікони у віртуальному просторі.

У науковій літературі, як вітчизняній, так і в зарубіжній, існує значна кількість думок із питань сутності явища «глобалізація»: 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 сьогоdnішнього дня, пов'язану із сучасними досягненнями науково-технічного прогресу, новітніми технологіями, яка має сприйматись як причина для розвитку та/або зміни культури.

Глибоке осмислення явища глобалізації дається в роботах Н. Пітерса, А. 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. Чумакова, А. Гусейнова. Розуміння глобалізації як історичного процесу, що сприяє певній уніфікації суспільного життя, при цьому аніскільки не усуває культурне розмаїття, дає змогу оцінювати її вплив як рух у розвитку від локальних проявів цивілізації до цивілізаційної єдності, глобальної культури (надкультури), що виникає поверх наявних 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 ст. вона створила новий віртуальний простір, що породжує свої культурні практики [6, с. 72].

На основі проведеного аналізу поглядів вчених на поняття «віртуальна реальність» можемо дійти висновку: комп'ютерна (електронна) віртуальна реальність – найзначніший прояв створеної віртуальності на сьогодні. Цим і зумовлюється, 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 мережову. Автономна електронна віртуальна реальність – це віртуальна реальність, що генерується у 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 із тим її зміна має бути поступовою більш ніж одній людині.

Такі явища, як віртуальні спільноти, дистанційна робота, web-освіта, віртуальні церкви тощо, демонструють зрушення соціальної активності фізичного простору у віртуальний простір, створюваний інфотехносередовищем. На підставі аналізу поглядів науковців на поняття «віртуальний простір» і «кіберпростір» можна дійти висновку, що віртуальний простір, створюваний інфотехносередовищем, 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 сталась низка 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 у світі web-сервер, web-браузер і сайт <http://info.cern.ch/>, в 1993 р. Національний центр із використання суперкомп'ютерів створив перший у світі графічний веб-браузер Mosaic. Хоча комп'ютерні мережі існували з 1969 р. (мережа Інтернет – з 1983 р.) і в 1980-х рр. для спілкування та публікації файлів активно використовувалась мережа UseNet, саме з 1993 р. почалось масове підключення до мережі Інтернет та утворення віртуальних спільнот [7, с. 102].

Термін «віртуальна культура» використовується для позначення широкого спектру різних явищ, а віртуальна культура розглядається в більшості з них у контексті по-

нять «віртуальне співтовариство» і «віртуальне суспільство».

У результаті узагальнення зібраних приватних визначень доходимо висновку, що поняття «віртуальна культура» – це вид культури, де віртуальне середовище, побудоване засобами комп'ютерних технологій, як мережеве, так і автономне є способом буття людини.

Дослідження в основному пов'язані з мережевим електронним простором, що зумовлюється докорінною зміною способу життя і свідомості людини завдяки впровадженню 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, 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. У цих умовах виникають нові естетичні потреби, зазнають зміни уявлення про форми культурної продукції, під впливом тотальної віртуалізації змінюються пізнавальні запити людини.

Під час роботи людини із системними, прикладними та інструментальними програмними продуктами відбувається смисловий діалог «людина – комп'ютер» (тут мається на увазі комп'ютер як система програмно-апаратних засобів оброблення інформації), тобто діалог, що має предметно-змістову спрямованість або смислову взаємодію, які виходять за межі функціональності програмного продукту. Виділяються два напрями розуміння смислового діалогу «людина – комп'ютер». Перший – прояв штучного інтелекту, що перевіряє логічність висловлювань співрозмовника. Другий – форма діалогу «читач – автор твору» [7, с. 43].

Спіраючись на форми діалогових відносин в умовах машинної комунікації та 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 із 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 нині відбуваються, дадуть змогу 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 поліонтичній парадигмі та принципах навігації в абстрактних ландшафтах інформації і знань.

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

## Література

1. Библер В.С. Цивілізація і 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

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

Зазначена стаття присвячена аналізу віртуальної культури як феномена глобалізації. Віртуальність, яка є властивістю людської свідомості, завдяки інформаційним технологіям стає новою формою культурного вираження. Помітною 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 має сприйматись 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.** – Статья.

Указанная 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

**Isakova E. I. 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.