

УДК 316.74:796

Г.Ю. БАТЮК

КУЛЬТУРА ЯК СОЦІАЛЬНИЙ ФЕНОМЕН: ІНТЕГРАЦІЯ РЕАЛЬНОГО ТА ВІРТУАЛЬНОГО

Батюк Ганна Юріївна — аспірант Класичного приватного університету (м. Запоріжжя)

У статті подається аналіз понять «культура» та «віртуальна культура», розглядаються питання формування суб'єкта сучасної культури та впливу на процес його формування віртуального простору всесвітньої мережі Інтернет. У дослідженні також порушуються питання щодо особливостей віртуальної культури та проблем інтеграції реального і віртуального в сучасній культурі.

Ключові слова: культура, віртуальна культура, інформатизація, віртуальна реальність, віртуалізація суспільних зв'язків, світовий культурний простір, культурна діяльність.

В статье подан анализ понятий «культура» и «виртуальная культура», рассматриваются вопросы формирования субъекта современной культуры и влияния на процесс его формирования виртуального пространства всемирной сети Интернет. В исследовании также поднимаются вопросы особенности современной виртуальной культуры и проблем интеграции реального и виртуального в современной культуре.

Ключевые слова: культура, виртуальная культура, информатизация, виртуальная реальность, виртуализация общественных связей, мировое культурное пространство, культурная деятельность.

In the article the analysis of concepts «culture» and «virtual culture» is submitted, the questions of the modern culture formation and of the Internet virtual space influence to this process are considered. The research also gives the consideration to the modern virtual culture features and problems, and to the questions connected to the integration of real and virtual things in modern culture.

Keywords: culture, virtual culture, informatization, virtual reality, virtualization of social connections, world cultural space, cultural activity.

© Г.Ю. Батюк, 2012

Актуальність теми дослідження. Сучасне телекомунікаційне середовище, створене людиною в ході останньої науково-технічної революції, виступає сферою моделювання віртуальних каналів і форм соціальних взаємодій. В умовах зростаючої активності інформаційного обміну між людьми та постійного вдосконалення технічних засобів комунікації формується культура, в якій зазнають перетворення практично всі форми взаємодії. Інформатизація в сучасному суспільстві приводить до трансформацій соціокультурних інститутів, які, в свою чергу, організують процеси соціальних взаємовідносин та впливають на механізми культурного наслідування.

Сьогодні все більш актуальним стає питання осмислення сучасного стану культури та особливостей існування людини в культурі, що трансформується під впливом розвитку комп'ютерних технологій. Постійне підвищення рівня використання інформаційних технологій, яке характерне для сучасного етапу розвитку культури, супроводжується становленням нових форм соціального та культурного життя суспільства. Новий тип культури, що формується в цих умовах, на сьогодні малодосліджений, внаслідок чого вимагає наукового осмислення.

Досліджуючи дану тему, соціологічний аналіз культури зустрічаємо, в першу чергу, в наукових працях О.Конта, М.Вебера, Е.Дюркгейма. Серед українських авторів, що протягом останніх десятиліть активно розробляють проблеми соціології культури, варто відзначити М.В.Гончаренка, В.П.Іванова, Є.К.Бистрицького, О.М.Семашко та ін. Значний вклад у розвиток соціології культури внесли також К.Маннгейм, Г.Зіммель,

Й.Вайс, П.Бурдьє, Т.Парсонс, Л.Коган, В.Болгов, Є.Соколов, П. Сорокин, В.Чурбанов, Л.Г.Юнін та ін.

Рівень дослідження віртуальної культури досить неоднозначний, оскільки, з одного боку, вже протягом досить тривалого часу дана тема розробляється багатьма науковцями. Такий висновок можна зробити, вивчаючи праці провідних зарубіжних авторів, таких як Д.Белл, П.Бурдьє, Дж.Гелбрейт, М.Кастельс, Е.Тоффлер, Р.Портер, Ф.Уебстер, Е.Холл, К.Шеннон, що у своїх дослідженнях подають аналіз, який висвітлює комунікативні процеси інформаційного суспільства.

З іншого боку, незважаючи на достатньо велику кількість наукових праць на тему феномена віртуальної культури (та особливостей комунікацій, що обумовлюють виникнення даного феномена), аналіз наукових джерел переконує, що віртуальна комунікація постійно змінюється, іноді витісняючи інші види комунікації, тому відстеження останніх змін практично не може втратити актуальність. Остання думка, особливо відноситься до характеристик загальної культури, на яку в процесі віртуальних інтеракцій принципово впливає динамічна віртуальна культура.

Постановка завдання дослідження. У дослідженні ставимо завдання проаналізувати основи та визначити поняття «культура» і «віртуальна культура», а також визначити функціональне призначення віртуальної комунікації у формуванні суб'єкта сучасної культури.

Викладення основного матеріалу дослідження. Отже, культура, як предмет соціологічного аналізу, є сукупністю структур та процесів, пов'язаних з функціонуванням суспільства на різних рівнях

розвитку, системою контролю за соціальною поведінкою. Як соціальний феномен, культура є складним та поліструктурним явищем. Вона інтегрована в різноманітні сфери життєдіяльності людини. Звідси неоднозначність самої дефініції культури, її логічної структури, сутності та форм [1].

П.Сорокін характеризував культуру, як систему цінностей, за допомогою яких суспільство інтегрується та підтримує функціонування і взаємозв'язок інститутів [2]. Він також підкреслював, що будь-яка група має культуру. Більше того, на його думку, ані соціальна група, ані індивід не можуть існувати без культури.

Сучасний німецький філософ Ф.Тенбрук розглядає культуру як суспільний фактор. І говорить про те, що оскільки вона є репрезентативною культурою, тобто виробляє ідеї, значення й цінності, які дійсні в силу їх фактичного визнання, вона охоплює всі вірування, уявлення, світогляди, ідеї та ідеології, котрі впливають на соціальну поведінку, оскільки вони або активно поділяються людьми, або користуються пасивним визнанням [3].

На нашу думку, для більш повного розгляду співвідношення культури та віртуального середовища мережі Інтернет, необхідно також звернути увагу на те, що поряд із духовною, існує й культура матеріальна. Проте матеріальна культура у цьому розумінні не являє собою матеріальне життя суспільства. Вона дає характеристику матеріальній діяльності людей з точки зору впливу на розвиток індивіда, на відкриття й використання здібностей та можливостей людини. Виходячи з цього культуру можна визначити як систему послідовних правил, що передаються із минулого в майбутнє, від того, що вже відбулось, до того, що має відбутися. Іншими словами, культура формує людину і створюється самою людиною та суспільством. Отже, щоб бути повноправним членом суспільства, людина має володіти культурою цього суспільства, формувати себе відповідно до вимог суспільства.

Тут варто звернути увагу саме на питання співвідношення культури та віртуального середовища. Згідно з науковими дослідженнями з даного питання, останнім часом має місце тенденція до ототожнення віртуальної реальності із усією людською культурою та суспільною свідомістю в цілому. Так, Є.В.Ковалевська щодо цього стверджує, що винайдення писемності, книгодрукування, театру, кіно і, нарешті, комп'ютерної віртуальної реальності – це є віхи на шляху віртуалізації нашого життя, відходу від реальності даного нам світу й виходу в інші віртуальні реальності [4].

Н.А. Носов говорить про те, що віртуальна культура має всі шанси у майбутньому стати повноцінною культурою, що матиме особливий, віртуальний спосіб розуміння й пояснення світу. На його думку, приводом для такого висновку слугує те, що ідея віртуальності стає все більш визнаною у різних сферах науки, а також те, що виникає соціальна необхідність у нових способах пояснення світу [5].

Вважаємо, що віртуальна реальність як така має додаткові ознаки, що відрізняють її від ін-

ших проявів культури. Та більш логічно було б стверджувати, що вона є частиною культури, а вся культура не є віртуальною. Незважаючи на те, що сьогодні людина все більше занурюється у віртуальний світ, а в деяких випадках навіть межі цих двох реальностей стираються, не варто всю культуру, все життя людини як духовне, так і матеріальне, розглядати як культуру віртуальну.

Для підтвердження останньої думки можна навести концепцію, запропоновану П.Є.Солоповим, згідно з якою, в культурі кожного суспільства багато відносного та випадкового, що обумовлене суб'єктивними пристрастями людей. Проте для кожного суспільства його культура, що склалась в силу багатьох об'єктивних і суб'єктивних обставин, існує як єдина та цілісна система. Цій культурі люди у своїй масі повинні підкорятись як об'єктивній для них реальності, яка не може бути замінена будь-якою довільно створеною віртуальною реальністю. У цьому сенсі культура не може бути тотожною віртуальній реальності [6].

Поняття віртуальної реальності охоплює багато галузей знань і в багатьох нині інтегрується з комп'ютерними технологіями. Звичайно, що у кожного процесу є як свої позитивні, так і негативні сторони. Тип культури, що формується під впливом постійного інтенсивного впровадження комп'ютерних інформаційних технологій в повсякденну культуру засобами масової комунікації, поєднує в собі здебільшого випадкові елементи різних культур. Процес насичення віртуального середовища інформацією важко назвати керованим та передбачуваним, а отже, всі явища, що мають місце у цьому середовищі, сукупність структур та процесів у ньому, можуть мати різний вплив на соціальну поведінку та культуру.

Так, Н.А.Носов вважає, що поки основний наголос у розвитку віртуальної культури робиться швидше на негативні явища культури, зокрема насилля, тобто на «антикультуру», ніж дійсно на саму культуру, що направлена на вдосконалення та піднесення індивіда. Проте він також говорить, що в майбутньому віртуальна культура може стати культурою повноцінною, якщо матиме особливий, віртуальний спосіб мислення, розуміння та пояснення світу [5].

У цьому питанні погоджується з ним А.І.Воронов, згідно з твердженням якого, входження віртуальної реальності потребує від нас духовної тверезості, щоб зберегти потенціал культури, який ми маємо [6].

Під впливом трансформації соціокультурних процесів формуються певні особливості віртуальної культури. Хоча віртуальну реальність не можна назвати загальнокультурною практикою, вона все ж має достатньо великий потенціал для зародження інших культурних моделей суб'єктивності. Через специфіку просторової організації віртуальної реальності у віртуальній культурі формується асоціативна логіка мислення, тобто має місце нелінійний спосіб існування комунікаційного суб'єкта, віртуалізація суспільних зв'язків, зростає роль соціальних інститутів, що формують середовище віртуальних комунікацій. Це відбувається через

моделювання іншого «часу» і «соціуму», який відрізняється від реального.

Досліджуючи питання інтеграції реального і віртуального в культурі, звертаємо увагу на погляди італійського філософа Умберто Еко стосовно культурного простору та його структури. Подаючи у своїх наукових працях аналіз культурного простору, він висуває ідею «відсутньої структури». Тобто, на його думку, діяльність людини пов'язана з інтерпретацією знаків, крім того, вона цією інтерпретацією практично вичерпується. Щодо віртуальної культури можна говорити про те, що статуси об'єкта і знака виявляються невиразними [7].

О.Конт розглядає культурні явища, як інтегральні елементи суспільства. Так, наприклад, Г.Спенсер у «Теорії інститутів» намагається встановити зв'язок між культурними явищами та суспільною організацією як такою. Згідно з його соціологічними дослідженнями, інститут виступає перш за все, гарантом цілісної суспільної організації, а також гарантом розвитку визначених категорій культурних явищ [8]. Ця позиція деякою мірою суперечить поглядам О.Конта стосовно визначальної ролі культурних факторів в інтеграції суспільства та розуміння суспільства як виключно культурної системи. За Г.Спенсером, принциповою ознакою суспільства як системи є співпраця індивідів і груп. Це означає, що інтеграція суспільства ґрунтується насамперед на суспільній організації як такій, а не на культурних факторах. Хоча британський соціолог трактує останні як інтегральні елементи суспільства, проте в його теорії простежуються витoki понятійного відокремлення суспільства і суспільної організації від культурних явищ, культури в цілому. Особливо це помітно, коли Г.Спенсер підкреслює роль соціальних інститутів, організаційних груп суспільства у прийманні та розвитку тих чи інших культурних явищ [9].

Віртуальна культура, формування якої обумовив швидкий розвиток засобів масової комунікації, є орієнтованою на цінності та інтереси переважної більшості, вона поєднує мінливе і стабільне. Така культура розрахована для «масового вжитку», це продукт новітнього часу. Увага до неї викликана її можливостями у подоланні закритості та відмежування національних культур, інтеграції таких культур у світовий культурний простір.

Висновки. Підбиваючи підсумки проведено-

го теоретичного аналізу, можна констатувати, що людство поступово переходить від писемної культури до екранної та від індустріальної цивілізації до інформаційної. Шляхи інтеграції віртуальної реальності і культури достатньо широкі, оскільки охоплюють дуже розмаїті сфери діяльності людини. Тепер дедалі актуальнішим стає питання оцінки наслідків даного процесу. У дослідженій літературі з цього приводу зустрічаємо дуже різний спектр думок. У роботі були представлені і проаналізовані різні підходи та думки дослідників щодо питання про шляхи інтеграції віртуальної реальності і людської культури, про наслідки цього інтеграційного процесу.

Варто зазначити, що соціологія звертає особливу увагу на ті елементи культури, що втілюючись у соціальних взаємодіях індивідів та груп, є свого роду механізмами, які забезпечують співорганізованість суб'єктів, фізично ізольованих один від одного. Таким чином, забезпечується функціонування систем взаємодії людей, що поєднані спільними нормами і цінностями та відокремлення їх від інших груп та спільнот.

Важливою характеристикою віртуальної культури можна назвати її неоднорідність, що пов'язана в першу чергу з особливостями структурування та ціннісного відбору соціального досвіду, а також із особливостями процесу пізнання. Певний відповідний тип віртуальної культури, який об'єднує в собі випадкові елементи культур різних груп, спільнот, народів, формується внаслідок інтенсивного й безперервного впровадження комп'ютерних технологій у повсякденну культуру. Такі елементи з певною закономірністю залишаються у свідомості індивідів. У цьому випадку ми не говоримо про ціннісний відбір та структурування соціального досвіду, що маємо у випадку направленої й організованого процесу пізнання, який реалізується засобами системи освіти.

Культура є особливим аспектом усієї різноманітності матеріальної та духовної діяльності людей. Культурна діяльність, а саме створення, поширення та засвоєння культурних цінностей людей є невід'ємним чинником збереження культури. За об'ємом предметів та явищ, що вони в собі охоплюють, поняття «культура» та «людська діяльність» однакові, вони збігаються, проте різняться вони за змістом людської діяльності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Городяненко В. Г. Соціологія : Підручник / В. Г. Городяненко. — 3-тє вид., доп. — К. : ВЦ «Академія», 2008. — 544 с. — (Серія «Альма-матер»)
2. Сорокин П. А. Человек. Цивилизация. Общество / Общ. ред., сост. и предисл. А. Ю. Согомонов; Пер. с англ. — М.: Политиздат, 1992. — 116 с
3. Tenbruck F.H. Repräsentative Kultur / Sozialstruktur und Kultur / Hrsg. von H. Haferkamp. Frankfurt am Main: Suhrkamp. - 1990. - S.29
4. Ковалевская Е.В. Компьютерные виртуальные реальности: некоторые философские аспекты / Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. - М., 1998. - С. 37-43
5. Носов Н.А. Виртуальная цивилизация // Виртуальные реальности в психологии и психопрактике. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 1: - М., 1995
6. Солопов Павел Евгеньевич. Философские проблемы виртуалистики : Дис. ... канд. филос. наук : 09.00.08. - М., 2000
7. У. ЭКО. «Отсутствующая структура. Введение в семиологию». — ТОО ТК «Петрополис», 1998. — 432 с
8. Спенсер Г. Основания социологии. Социология как предмет изучения / Западноевропейская социология XIX века. Тексты. М., 1996. С. 279-341
9. Соціологія: Навч. посібник / За редакцією С.О. Макеєва. — К.: «Українська енциклопедія» ім. М.П. Бажана, 1999. — 344с./ Режим доступу : http://pidruchniki.com.ua/14410821/sotsiologiya/suspilstvo_kultura
10. Конт О. Дух позитивной философии / Антология мировой философии. В 4-х т. Т. 3. Буржуазная философия конца XVIII в. —

- первых двух третей XIX в. / Ред. коллегия: И.С. Нарский (ред.-сост. третьего тома и автор вступит. статьи). – М.: Мысль, 1971. – 760 с
11. Arnaud Pierre. Sociologie de Comte. Paris, Presses Universitaires de France, 1969. – 234p / Режим доступа : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/assr_00039659_1970_num_29_1_1843_t1_0185_0000_4