

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ**

ВОЛИНЕЦЬ ВІКТОРІЯ ОЛЕКСІВНА

УДК 008:004.946:004.738.5

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ КУЛЬТУРИ В ДОБУ ІНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГІЙ

26.00.01 – теорія та історія культури

**Автореферат
дисертації на здобуття наукового ступеня
кандидата культурології**

Київ-2019

Дисертацією є кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Роботу виконано у Київському національному університеті культури і мистецтв, Міністерство культури України.

Науковий керівник: кандидат педагогічних наук, доцент
Трач Юлія Василівна,
Київський національний університет культури і мистецтв, доцент кафедри комп'ютерних наук.

Офіційні опоненти: доктор культурології
Денисюк Жанна Захарівна,
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, завідувач відділу наукової та редакційно-видавничої діяльності;

кандидат культурології
Макарова Марія Володимирівна,
Київський університет імені Бориса Грінченка,
доцент кафедри бібліотекознавства та інформології.

Захист відбудеться 29 березня 2019 року о 16.00 годині на засіданні спеціалізованої вченої ради Д 26.807.02 у Київському національному університеті культури і мистецтв за адресою: 01601, м. Київ, вул. Є. Коновальця, 36.

Із дисертацією можна ознайомитись у науковій бібліотеці Київського національного університету культури і мистецтв за адресою: 01601, м. Київ, вул. Є. Коновальця, 36.

Автореферат розіслано 28 лютого 2019 р.

Вчений секретар спеціалізованої вченої ради

А. М. Підлипська

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Обґрунтування вибору теми дослідження. Сучасному суспільству притаманний стрімкий розвиток комп'ютерних інформаційних технологій і систем телекомунікацій. За останні роки в цій царині відбулися якісні зміни, пов'язані з формуванням і функціонуванням інтернету, який став не лише системою зберігання і передавання надвеликих обсягів інформації, а й новою повсякденною реальністю і простором життєдіяльності величезної кількості людей, в яких виникають нові інтереси, мотиви, настанови, а також форми психологічної і соціокультурної активності.

Комп'ютерна віртуальна реальність є сьогодні чинником масштабних змін, вираженням сучасних культурних тенденцій, унаслідок чого вона перетворюється на метафору при аналізі стану культури, його теоретичному осмисленні. Переважна більшість досліджень, присвячених вивченню комп'ютерної віртуальної реальності, здійснена в межах психології та філософії (М. Журба, Є. Каріна, М. Носов, С. Хоружий та ін.), з позицій естетики та мистецтвознавства (А. Прохоров, О. Шандренко та ін.), педагогіки (С. Литвинова та ін.). Зокрема, М. Журбою здійснено онтичний зріз віртуальної культури в системі координат *virtus-ontos*, що дало можливість виокремити основні проблеми віртуальної самоідентифікації людини. О. Шандренко розглянуто феномен моди ХХ ст. у контексті віртуальної реальності. І. Сальник з'ясовано особливості віртуальності як принципу і технології навчання. Однак у працях цих та багатьох інших авторів: а) віртуальна реальність розглядається в загальному контексті розвитку комп'ютерних технологій; б) відсутня єдність у розумінні сутності комп'ютерної віртуальної реальності та визначенні підходів при її міждисциплінарному вивченні; в) не обґрунтовані цілісні концепції і теорії комп'ютерної віртуальної реальності; г) комп'ютерна віртуальна реальність досліджується без залучення методологічного інструментарію культурології. Зважаючи, що комп'ютерні віртуальні реальності – це соціокультурне явище, що відповідає рівню розвитку суспільства і нинішній конфігурації культури, а електронні комунікації орієнтують парадигму останньої на процес віртуалізації, необхідним є культурологічне вивчення комп'ютерної віртуальної реальності та віртуалізації – процесу, який породжує новий вид культури – віртуальну культуру. Вказані обставини й обумовлюють актуальність заявленої теми.

Метою дослідження є з'ясувати сутність процесу віртуалізації культури як соціокультурного явища.

Відповідно до мети визначено такі **завдання**:

- розкрити стан наукової розробки проблеми віртуалізації культури та зміст ключових термінів дослідження;
- з'ясувати властивості віртуальної реальності та її вплив на культуру сучасного суспільства;
- розкрити особливості різних типів і різновидів комп'ютерної віртуальної реальності;

- дослідити вплив комп'ютерної віртуальної реальності на трансформацію видів творчості і форм діяльності;
- з'ясувати особливості функціонування віртуальних співтовариств.

Об'єкт дослідження – взаємодія комп'ютерної віртуальної реальності та культури в добу інтернет-технологій.

Предмет дослідження – особливості впливу віртуалізації на сучасну культуру.

Методи дослідження. Багатоаспектність об'єкта дослідження визначила загальну його міждисциплінарну спрямованість. Міждисциплінарний і діалектичний підходи уможливили синтезування різних концепцій інформаційного суспільства, теорій філософії техніки й інформатики з цієї проблеми. Системний підхід дав змогу розкрити цілісність феномена віртуальної реальності, виявити її вплив на трансформаційні процеси в сучасній культурі; культурологічний – виявити механізми трансформації культури в інформаційному суспільстві. Для аналізу віртуальних реальностей були використані методи і принципи, розроблені в культурології, мистецтвознавстві, комп'ютерних науках. Таким чином, основним методологічним підґрунтям дослідження став комплексний міждисциплінарний підхід.

Наукова новизна одержаних результатів полягає в тому, що у дисертації:

вперше:

- аргументовано, що розвиток сучасної культури характеризується формуванням комп'ютерного віртуального простору, що породжує відповідні культурні практики;

- обґрунтовано, що віртуальну реальність слід розглядати не лише як техніко-технологічне явище, а й соціокультурне;

- віртуалізацію охарактеризовано як один із чинників розвитку сучасної культури;

- на основі аналізу діалогічного складника культури виявлено характерні форми міжкультурного діалогу у комп'ютерному віртуальному середовищі;

удосконалено:

- знання про типи і різновиди комп'ютерної віртуальної реальності;

- уявлення про комп'ютерну віртуальну реальність як підставу появи нових видів творчості і форм діяльності;

набули подальшого розвитку:

- методологічний інструментарій культурологічної рефлексії процесу віртуалізації культури;

- висновки про особливості функціонування віртуальних співтовариств.

Практичне значення одержаних результатів полягає в можливості їх використання при викладанні курсів з теорії культури для студентів-гуманітаріїв, а також для студентів технічних напрямів, пов'язаних із вивченням соціогуманітарних аспектів розвитку інформаційних технологій (у вигляді розділу чи окремого курсу «Віртуальна культура»).

Особистий внесок здобувача. Дисертація є самостійним дослідженням у галузі теорії та історії культури. Теоретичні обґрунтування, практичні

розробки, фактологічні дані, висновки і положення наукової новизни здобуті автором у результаті самостійних досліджень. Усі наукові праці є одноосібними.

Апробація матеріалів дослідження здійснювалася на Науково-практичній конференції професорсько-викладацького складу, докторантів, аспірантів, магістрів і студентів КНУКіМ «Інформаційно-комунікаційні технології в культурі, мистецтві, освіті» (Київ, 2013); Науково-практичній конференції «Духовні цінності українського народу у світлі співпраці суспільствознавства і богослов'я» (Київ, 2013); Всеукраїнській науково-практичній конференції «Народознавчі студії пам'яті В. Т. Скуратівського» (Київ, 2013); Всеукраїнській науково-практичній конференції «Соціальні комунікації: стан, проблеми, тенденції» (Київ, 2014); Всеукраїнській науково-практичній конференції «Стратегії розвитку інформаційного, культурно-освітнього та економічного простору України» (Київ, 2014); Всеукраїнській науково-практичній конференції «Інноваційна діяльність – стратегічний напрям розвитку бібліотек ВНЗ» (Київ, 2014); Всеукраїнській науково-практичній конференції «Становлення сучасного українського суспільства: політичні, управлінські, економічні та правові аспекти» (Київ, 2015); Всеукраїнській науково-практичній конференції «Культура як феномен сучасного глобалізованого суспільства» (Рівне, 2015); Міжнародній науковій конференції «Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку» (Харків, 2015); Міжнародній науково-практичній конференції «Особистість, суспільство, політика» (Київ – Люблін, 2015); Міжнародній науково-практичній конференції «Перспективи розвитку сучасної науки» (Львів, 2016); Всеукраїнській науково-практичній конференції «Проблеми розвитку документально-інформаційних систем у сучасному інформаційно-комунікаційному середовищі» (Рівне, 2016); Міжнародній науково-практичній конференції студентів і молодих вчених КНУКіМ «Інформаційні технології в соціокультурній сфері, освіті та економіці» (Київ, 2017); Міжнародній науково-практичній конференції «Креативні технології, підприємництво і менеджмент в організації соціокультурної сфери XXI століття» (Київ, 2018).

Публікації. Основні положення, наукові результати та висновки дослідження висвітлені в 17 одноосібних публікаціях, 6 з яких опубліковано у фахових виданнях, затверджених МОН України, 2 – у виданнях, внесених до міжнародних наукометричних баз, 9 – праці апробаційного характеру.

Структура та обсяг дисертації. Робота містить вступ, три розділи, висновки, список використаних джерел (395 найменувань), додаток. Загальний обсяг дисертації становить 225 сторінок, із яких 195 – основного тексту.

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ РОБОТИ

У **Вступі** обґрунтовано вибір теми дослідження, визначено мету, завдання, об'єкт і предмет, обґрунтовано методологію, наукову новизну, розкрито практичне значення одержаних результатів, наведено дані про особистий внесок здобувача, апробацію та кількість публікацій.

У Розділі 1 «Віртуалізація культури як об'єкт наукового пізнання» розкрито стан наукової розробки проблеми, здійснено аналіз концептуальних підходів до вивчення проблематики віртуального, а також з'ясовано зміст ключових термінів дослідження.

У підрозділі 1.1. «Стан наукової розробки проблеми» узагальнено напрацювання українських і зарубіжних дослідників з питань віртуальної реальності, комп'ютерної віртуальної реальності у межах гуманітарних дисциплін і з позицій комп'ютерних наук.

Формування концепції віртуалізації суспільства, яке зафіксував японський фахівець у галузі стратегічного менеджменту К. Омає, було розпочате германськими соціологами А. Бюлем і М. Паєтау, канадськими соціологами М. Вайнштейном і А. Крокером, а також французькими філософами П. Вірлію, Ф. Гваттарі та ін. у широкому культурному контексті. Проблема віртуальної реальності як природного феномена з його законами, принципами, властивостями досліджується у працях Д. Іванова, М. Опьонкова, Ю. Осипова та ін. Класифікації віртуальних реальностей наводяться в дослідженнях Т. Кірік, Ю. Наседкіної та ін. Осмислення ролі віртуальної реальності у сучасному суспільстві здійснено в працях С. Дацюка, О. Каріної та ін.

Масштабними дослідженнями, присвяченими інтернету, є «Галактика Інтернету» М. Кастельса, в якому істотна увага зосереджується на розвитку і впливі інтернету на суспільство, і «Нетократія» О. Барда та Я. Зодерквіста, присвячене новим конфігураціям влади і нерівності, пов'язаним із поширенням глобальної мережі Інтернет. Проблематика формування нової культури в умовах глобалізації, обумовленої інформаційно-технологічним розвитком, відображена в працях сучасних авторів: В. Ємелін, С. Мізрах, Е. Степп та ін. Поняття «віртуальна культура» та її сутність розглядається в працях М. Кастельса, М. Муртазіної, Д. Усанової та ін.

Аналіз цих праць дає підстави констатувати, що переважній їхній більшості бракує системного комплексного аналізу трансформацій, пов'язаних із процесами віртуалізації сучасної культури. Частково це пов'язане з тим, що складний синтетичний характер досліджуваного об'єкта не піддається достатньо повному опису з позицій окремої науки, теорії чи концепції, а також тим, що теорія значно відстає від стрімко змінюваної практики використання технологій комп'ютерної віртуальної реальності у різних сферах життєдіяльності суспільства. Неоднозначність підходів до розгляду питань віртуалізації культури вимагає залучення висновків різних наук з метою розуміння сутності цього процесу.

У підрозділі 1.2. «Концептуальні підходи до вивчення проблематики віртуальності» проаналізовано теорії і точки зору українських і зарубіжних дослідників з позицій філософії, культурології та ін. стосовно проблематики віртуальності.

Віртуальна реальність (комп'ютерна, телевізійна, психологічна, діалогічна та ін.) є об'єктом розгляду в ряді сучасних концептуальних підходів: комунікативний М. Маклюєна, хвильовий Е. Тоффлера, симулятивний Ж. Бодрійєра, диференційний Ж. Дельоза, поліонтичний М. Носова, діалогічний

М. Опьонкова, суб'єктний І. Корсунцева та ін. Реально-віртуальний підхід до проблем віртуальності розроблений М. Кастельсом; актуалогічний – Д. Пивоваровим; соціологічний підхід до аналізу віртуалізації соціальних інститутів культури – Д. Івановим та ін. Більшість підходів до феномена віртуальної реальності є взаємовиключними, однак вони дають можливість вивчити предмет з різних точок зору, виявити найістотніші властивості, а також розглянути особливості функціонування віртуальної реальності та її взаємодії з іншими реальностями. Така багатоплановість якнайкраще визначає явище віртуальності, надзвичайно різноманітне у своїх проявах, що настійливо вимагає пошуку певної єдності, спроможної органічно поєднати досягнуті результати дослідження віртуальності в ціле, здатне виконати методологічну роль у сучасному науковому пізнанні. Найбільш прийнятним з точки зору культурології є розгляд віртуальної реальності услід за М. Маклюеном, який виявився одним із небагатьох мислителів докомп'ютерної доби, хто точно визначив (у межах комунікативного підходу) базові принципи, які стали основою багатьох знакових явищ сучасної інформаційної доби. Тенденція до ліквідації державних кордонів, знищення мовних бар'єрів й «анулювання» гігантських відстаней між континентами, що ледь намітилася в еру телефону, радіо і телебачення, стає сьогодні реальністю при наявності глобальної комп'ютерної мережі Інтернет, що миттєво пов'язує будь-які точки планети, та масового впровадження комп'ютерних віртуальних технологій.

У підрозділі 1.3. *«Термінологічний апарат дослідження»* розкрито зміст понять «віртуальний», «віртуальна реальність», «комп'ютерна віртуальна реальність», «віртуалізація культури», «віртуальна культура».

Прикметник «віртуальний», який на початку свого виникнення застосовувався в антропологічних дослідженнях, а згодом «перейшов» у сферу онтології і донині не має відповідного концептуального опрацювання, широко використовується дослідниками різних галузей. Його вживання у словосполученні «віртуальна реальність» зумовило появу різновекторних наукових досліджень у всьому світі. Віртуальна реальність володіє багатозначним семантичним змістом з нечіткими межами: О. Генісаретський розглядає її як психологічну реальність, К. Таратута виокремлює її характеристики, пов'язані з комп'ютерами, завдяки яким відбувається становлення технічно-міфологічної картини світу, І. Маньковська та В. Мотлевський роблять акцент на інтерактивності віртуальної реальності, О. Юхвид розуміє під віртуальною реальністю таку реальність, яка актуалізується завдяки творчій силі особистості. Загалом дослідницький інтерес до явища віртуальної реальності в сучасному суспільстві ґрунтується значною мірою на поєднанні комп'ютерного, некомп'ютерного, філософського розуміння і розуміння віртуальності з точки зору теорії культури. Найбільш прийнятним у науковому співтоваристві є визначення віртуальної реальності як сукупності комп'ютерних систем, які забезпечують візуальні і звукові ефекти, що занурюють глядача в уявний світ за екраном. Відтак, віртуалізація – це процес створення комп'ютерної віртуальної реальності за допомогою відповідних технологій, у результаті якого формується особлива віртуальна

культура, в якій віртуальне середовище побудоване засобами комп'ютерних технологій. У віртуальній культурі реальність повністю занурена у віртуальні образи та вигаданий світ, які не є фантазіями, а дійсною силою, що творить, оскільки, крім візуальних переживань, вона надає інформацію для пізнання культурного простору, проведення дозвілля, спілкування тощо.

У Розділі 2 «Комп'ютерна віртуальна реальність як засіб віртуалізації культури» розглядається історія виникнення комп'ютерної віртуальної реальності та її прояви в сучасній культурі.

У підрозділі 2.1. *«Розвиток інтернет-технологій як передумова виникнення та поширення комп'ютерної віртуальної реальності»* наведено коротку історію розвитку мережі Інтернет як унікального конгломерату комп'ютерних мереж, що являють собою єдиний інформаційний простір, і як базису для виникнення та поширення комп'ютерної віртуальної реальності.

Поява глобальної мережі Інтернет стала передумовою виникнення кіберсоціуму та повномасштабного розвитку особливого анклаву соціальної реальності – віртуальної реальності. Вплив досвіду, що переноситься людиною з комп'ютерних віртуальних реальностей на реальність константну, є неоднозначним. Комп'ютерній віртуальній реальності властиві ознаки ілюзорності, інтерактивності, принципи оборотності, мережевий лібералізм тощо. Комп'ютерна віртуальна реальність є особливим віртуальним середовищем, де надається можливість для реалізації бажань людини, виконання яких у реальному житті неможливе через фізичні закони. Сьогодні комп'ютерні віртуальні реальності занурення попри стрімкі темпи свого розвитку доступні лише незначній кількості людей у світі, однак у міру їх повсюдного поширення вони дедалі більше впливатимуть на соціокультурні процеси. Використання людиною технічних пристроїв комп'ютерної віртуальної реальності, нові способи і рівні взаємодії між людьми, людьми і машинами можуть призвести до децентрації суб'єкта (Ж. Дельоз).

У підрозділі 2.2. *«Вплив комп'ютерної віртуальної реальності на сучасну культуру»* розглядаються процеси віртуалізації, які породжують новий вид культури – віртуальну культуру.

Формування віртуальної реальності в першу чергу пов'язане із заміщенням реальності симуляцією – базовим способом генерації подібності у комп'ютерній віртуальній реальності. Підґрунтям функціонування традиційних інститутів (економічних, політичних та ін.) стають образи, а культурним змістом віртуалізації – симуляція інституціональної основи суспільства.

Віртуалізація культури знаходить свій прояв у створенні віртуальних музеїв і бібліотек, форм віртуального дозвілля (чати для спілкування, соціальні мережі тощо), віртуальних турів та інших численних соціокультурних практик. Ці процеси істотно впливають на створення єдиної віртосфери як нового культурного рівня соціальної спільноти, що обумовлює появу і поширення віртуальних культурних явищ, які в останні роки все частіше стають більш затребуваними, ніж реальні. Характеристиками соціального буття інформаційного суспільства під впливом віртуалізації стають такі його властивості, як

динамічність, плюралістичність, фрагментарність. Трансформації від впливом віртуалізації є швидкоплинними, такими, що втрачають свою змістовну визначеність, визначаючи процес темперування соціокультурного життя. Універсальний характер віртуальної культури задає сьогодні нові способи існування людини, однак у паралелі із процесами глобалізації спостерігається зростання соціальної нерівності, загострення несправедливості, форми протидії яким переносяться у віртуальні соціальні мережі.

У підрозділі 2.3. «*Специфіка міжкультурного діалогу у віртуальному середовищі*» розкрито сутність діалогу в контексті культурологічної рефлексії, виокремлено характерні форми міжкультурного діалогу у віртуальному середовищі.

У сучасному суспільстві відбувається витіснення безпосереднього спілкування технічно- і машинно-опосередкованими комунікаціями: виникає певний тип діалогової культури – «машинна комунікація» (А. Городищева). Міжкультурний діалог, на відміну від економічної, політичної та культурної співпраці, передбачає зміну культурних паттернів – форм соціальної організації, моделей поведінки, ціннісних орієнтацій, форм культурної творчості та способу життя. Глобальні засоби комунікації, зокрема інтернет, створили унікальний механізм спілкування людей за допомогою комп'ютерів незалежно від географічного положення, гарантувавши тим самим небачений розквіт інтеркультурних контактів, що сприяє формуванню колективного інтелекту (культури за Ю. Лотманом) на засадах віртуального середовища.

Специфіка міжкультурного діалогу у комп'ютерному віртуальному просторі виявляється в можливості відкритого, необмеженого часовими і просторовими межами комунікування, в якому віртуальне середовище стає «посередником», а часом і «квазіспіврозмовником». Формами діалогічних відносин в умовах «машинної комунікації» є: 1) діалоговий режим як спосіб взаємодії користувача і програми, в результаті якого відбувається двосторонній обмін інформацією; 2) діалог із віртуальним співрозмовником, коли взаємодія людей дистанціюється технікою. Відносини, що встановлюються між учасниками віртуального спілкування, є основою віртуалізації культури.

У Розділі 3 «**Практичні виміри віртуалізації культури**» виокремлено ознаки різних комп'ютерних віртуальних реальностей, з'ясовано специфіку нових видів творчості та форм діяльності, що виникли під впливом технологій віртуальної реальності, а також розкрито особливості функціонування віртуальних співтовариств.

У підрозділі 3.1. «*Типи і різновиди комп'ютерної віртуальної реальності*» наведено класифікації комп'ютерної віртуальної реальності.

Тенденції розвитку віртуальної реальності у світі та специфічні ознаки, за якими виокремлюються різні типи реальностей, – рівень або глибина занурення у віртуальний простір, реальність відображуваних віртуальних об'єктів і своєрідний спосіб взаємодії з ними – дають теоретикам і практикам підстави для розробки її класифікації. Віртуальну реальність поділяють на такі типи: пасивна, обстежувана інтерактивна і, власне, віртуальна (Ф. Воройський); модельована та інтерактивна (С. Дацюк); та види, залежно від характеру

взаємодії людини з віртуальним середовищем: пасивну, дослідницьку й активну (І. Кондратьєв). Електронні віртуальні реальності класифікуються як імітаційні, умовні, прожективні та пограничні (В. Розін). Типами віртуальних реальностей, основою яких є складна технічна система (комп'ютер разом з апаратним і програмним забезпеченням), є: віртуальні реальності занурення (імерсивні) і віртуальні реальності глобальних комп'ютерних мереж, які, у свою чергу, поділяються на віртуальні реальності, що виникають у процесі пошуку і структуризації інформації в комп'ютерних мережах, і комунікативні віртуальні реальності (Т. Кірік). Комп'ютерні віртуальні реальності також поділяють на віртуальні реальності занурення і комунікативні віртуальні реальності, або віртуальні реальності інтернет-занурення (Ю. Наседкіна). З точки зору застосування 3D-візуалізації і систем віртуальної реальності виокремлюють три суміжні між собою технології: Virtual reality, VR – віртуальна, Augmented Reality, AR – доповнена та Mixed reality, MR – змішана реальності. Однак жодна з цих класифікацій не розкриває специфіку технологій віртуальної реальності з точки сфери їх застосування, а також її учасників/споживачів, які задовольняють свої потреби з її допомогою.

Таку різноплановість точок зору учених і практиків на питання типології віртуальної реальності можна пояснити: а) неправомірним ототожненням технологій віртуальної реальності кінця 1990-х рр. і сучасних розробок у цій сфері; б) відсутністю чітких критеріїв типології і відповідних методологічних підходів, що ускладнює процес класифікації видів віртуальної реальності; в) швидкими темпами розвитку VR-технологій, що провокує істотне відставання теорії від практики.

У підрозділі 3.2. *«Комп'ютерна віртуальна реальність як передумова появи нових видів творчості та форм діяльності»* охарактеризовано зв'язки комп'ютерних віртуальних реальностей з театром і кіно, «мережевим мистецтвом», гіпертекстовою літературою та ін.

Музеї як складник сучасного культурно-дозвілєвого середовища активно використовують технології комп'ютерної віртуальної реальності: віртуальні музеї – це технологія безконтактної інформаційної взаємодії користувача з музейним середовищем, комп'ютерна система, яка забезпечує певні візуальні і звукові ефекти. Основними варіантами використання комп'ютерних віртуальних реальностей у театральних постановках є: віртуальні декорації, або проекція, репрезентація внутрішнього світу героя, його думок, снів, фантазій; участь у театральній постановці поряд з живими акторами віртуальних героїв, аватарів. Безліч взаємозв'язків та аналогій мають віртуальна реальність і кіно (зокрема ефект занурення). Їхні взаємовпливи виразно простежуються на рівні сюжету, використання 3D графіки (але поки це скоріше маніфестація можливостей, ніж новий напрям кіно без людей) тощо. Гіперлітература (різновид літературного мистецтва), яка звертається до розгалужених сюжетів й інтертекстуальності, оперує не текстами, а текстопороджуючими системами. Заданий автором віртуальний гіпертекст може бути прочитаний лише за допомогою комп'ютера, завдяки інтерактивності читача.

Цей процес суттєво визначає специфіку розвитку різних видів мистецтва та створює підґрунтя для виникнення нових його видів. Нет-арт, або «мережеве мистецтво», відокремлюючись від звичних 2D- і 3D-живопису, графіки, скульптури або інсталяції, користується постійно оновлюваними перевагами «високих» технологій та інтернету, вільним розміщенням і доступом до робіт. Віртуальність інтернет-мистецтва призводить до того, що воно функціонує як активний, загальнодоступний, публічний соціокультурний простір, в якому відбувається зближення художніх, технологічних і соціальних аспектів мистецтва і реальності. Розвиток комп'ютерних віртуальних реальностей надає нові всеосяжні можливості представникам мистецьких професій, але творчі експерименти з комп'ютерними віртуальними реальностями сьогодні обмежені через часткову їхню доступність широкому колу користувачів.

У підрозділі 3.3. «*Особливості функціонування культури віртуальних співтовариств*» досліджено специфіку функціонування віртуальних співтовариств як форми міжособистісної, міжкультурної та ін. взаємодії.

В сучасному суспільстві інтернет з механізму передавання інформації перетворюється на соціальну технологію, яка структурує та об'єднує людей, а також на самостійну сферу життя, функціонування якої призводить до трансформації сучасного соціокультурного простору, виникнення нових соціокультурних паттернів – віртуальних співтовариств. Чинником та інструментом формування соціокультурних груп і співтовариств, простором розвитку нових культурних норм спілкування стає глобальна комп'ютерна мережа. Особливістю функціонування віртуальних співтовариств є те, що використання інтернет-технологій у процесі спільної діяльності людей дає змогу більшою мірою, ніж раніше, здійснювати її регулювання на основі прямих інформаційних обмінів і взаємодій між усіма членами співтовариства. Це уможливорює конструювання членами віртуальних співтовариств нових правил соціокультурної поведінки і відповідних регулятивних інституційних механізмів. Серед причин об'єднання користувачів у співтовариства: втамування інформаційного «голоду» за допомогою комунікативних взаємодій; організаційні підстави; соціокультурні особливості комунікаційних відносин учасників у традиційних географічних співтовариствах, що не дають можливості розширювати сферу неформальних інтеракцій, тощо.

Віртуальне співтовариство є новою формою соціальної групи, що вирізняється інтерактивним характером взаємодії своїх членів, які можуть взаємовигідно обмінюватися цікавою і корисною інформацією; відсутністю географічних і психологічних бар'єрів у спілкуванні, обумовленою анонімністю комунікації в інтернеті; можливістю самопрезентації і самовираження з урахуванням наявних в індивіда здібностей; добровільним членством і неформальною структурою комунікації в режимі реального часу; можливістю створювати власне коло спілкування.

ВИСНОВКИ

У **Висновках** узагальнено результати дослідження, окреслено перспективи подальшої розробки теми роботи.

1. Культурологічне осмислення віртуальності може бути представлене як динаміка таких ключових варіантів: 1) віртуальність як утопія – ідеальна реальність: аксіологічний конфлікт того соціокультурного устрою, який мав би бути, і того, яким він насправді є; 2) віртуальність як внутрішній світ, суб'єктивно-переживана індивідом реальність; 3) віртуальність як уявна, імітаційна реальність («псевдореальність»): симуляція або виробництво реальності, імідажеве конструювання дійсності; 4) віртуальність як інформаційно-технологічний простір – кіберпростір: технічно-опосередковане середовище, інформаційний ресурс сучасного суспільства, медійне середовище культури тощо.

Процес віртуалізації культури загалом можна представити як взаємовплив культури і технології як складника культури. Проте у ряді теоретичних напрямів гуманітарних наук розвиток технологій визначається як ключовий чинник культурної і соціальної динаміки сучасності, оскільки саме технологія є тією породжуючою силою, що перетворює культуру і впливає на неї. У формуванні уявлень про процес віртуалізації культури та її результат – віртуальну культуру можна виокремити: а) дослідження описового характеру, які можна означити як «технологічну утопію» або «технологічну антиутопію»; б) наукові розвідки, в яких основна увага зосереджена на появі феномена віртуальних співтовариств; в) праці, автори яких аналізують соціальні, культурні та економічні взаємодії, що відбуваються в глобальній мережі, включаючи соціальне конструювання реальності, створення етичних кодексів поведінки в інтернеті тощо. Така багатозначність визначень і характеристик віртуальної реальності, віртуалізації культури пояснюється емпіричною і феноменологічною орієнтацією більшості досліджень.

2. Процес віртуалізації культури безпосередньо пов'язаний із моделюванням можливої реальності буття за допомогою комп'ютерних технологій, які відкрили перед людиною безпрецедентні можливості: розширення меж творчості, відпрацювання на віртуальних тренажерах отриманих навичок у безпечному віртуальному середовищі, конструкторської діяльності, навчання мануальній техніці ведення операцій в медицині, формування нових видів мистецтва, неможливих у фізичному світі, тощо. Віртуалізація культури – це новітній процес, у результаті якого створюються нові віртуальні феномени сучасної культури, які об'єднують користувачів, споживачів і розробників в один інформаційно-комунікаційний простір, в якому всі учасники взаємодіють, не прив'язуючись до часу та простору, але обмежуючись технічними засобами доступу. Результатом віртуалізації культури стає формування віртуальної культури, в якій віртуальне середовище побудоване засобами комп'ютерних технологій. У віртуальній культурі реальність повністю занурена у віртуальні образи та вигаданий світ, які не є фантазіями, а дійсною силою, що творить,

оскільки, крім візуальних переживань, вона надає інформацію для пізнання культурного простору, проведення дозвілля, спілкування тощо.

3. Розвиток технологій комп'ютерної віртуальної реальності призводить до радикальної зміни стійкого поля культури, що традиційно склалося та виражається через такі ефекти: трансформації соціальної структури сучасного суспільства; традиційних типів ідентифікації, культурного простору/часу, типів комунікації, мислення і свідомості; традиційного поля соціальної стратифікації; способів і видів соціалізації та інкультурації індивіда; стійких мовних практик; соціокультурних переваг і дозвіллевих орієнтацій населення. Відносини людини зі світом під впливом віртуалізації культури, з одного боку, сприяють розвиткові особи, розширюють культурне поле її життя, породжують нові смислоутворюючі центри; з іншого – чинять деформуючу дію, змінюючи образ мислення і менталітет, культурні норми і цінності. Спостерігається тенденція до індивідуалізації, що полягає в розширенні діапазону сценаріїв стилю життя, форм «включеності» в соціум за допомогою входження до віртуальних співтовариств. Посилення психологічної залежності в результаті тривалого перебування у віртуальному просторі характеризується сильною залежністю від цієї діяльності і втратою контролю над своїми діями. Це може призвести до перетворень індивіда шляхом якісної трансформації його комунікативної і пізнавальної діяльності, що, однак, не гарантує успішності соціальної поведінки.

4. Попри широке обговорення фундаментальних і функціональних характеристик віртуалізації суспільства як суто технологічної проблеми, взаємодія у віртуальному середовищі – це передусім взаємодія між людьми, як і зберігання інформації – це комунікація між майбутнім і минулим, а процес збирання інформації – дії з її правильною адресації. Звернення до діалогічного складника культури виявляє іманентну потребу кожного індивіда в творчості, яка може реалізуватися у взаємодії з оточуючим середовищем, іншими індивідами як носіями культури та ін. У віртуальному середовищі діалог є продуктивним обміном у ході міжкультурної взаємодії, при якій відсутня будь-яка виразна домінанта однієї із сторін. Формами діалогічних відносин є: 1) діалоговий режим як спосіб взаємодії користувача і програми, в результаті якого відбувається двосторонній обмін інформацією; 2) діалог із віртуальним співрозмовником, коли взаємодія людей дистанціюється технікою.

5. В межах сучасної культурології комп'ютерну віртуальну реальність слід класифікувати з точки зору її учасників/споживачів, які задовольняють свої потреби з її допомогою: а) візуалізовано-пошукова – орієнтована на отримання інформації чи естетичної насолоди, коли споживач за допомогою технічних засобів відображення (комп'ютер, смартфон) може переглядати та отримувати інформацію про віртуальні продукти/феномени (віртуальні музеї, віртуальні тури, віртуальні виставки, електронні бібліотеки, віртуальні карти міст та ін.); б) дозвіллева (блоги, соціальні мережі, комп'ютерні ігри та ін.); в) комунікативна (можливість актуального та мережевого режимів спілкування та ін.); г) навчальна (навчання техніці на віртуальних тренажерах, дистанційне, он-лайн навчання та ін.).

6. Застосування технологій комп'ютерної віртуальної реальності призвело до трансформації вже існуючих видів мистецтва (література, кіно та ін.), а також створення абсолютно нових, і надалі така тенденція лише посилюватиметься. Виникатимуть все нові види мистецтва, що спиратимуться на використання потенціалу технологій віртуальної реальності, зі своїми особливостями і критеріями оцінювання, жанрами і напрямками, публікою і критикою. Найбільш цікавими будуть можливості, які відкривають комп'ютерні віртуальні реальності занурення – це особливий тип віртуальної реальності, що несе колосальну потенцію впливу на культуру і суспільство. З їх розвитком пов'язані нові форми культурної практики і реалізація творчого потенціалу людини. Віртуальна реальність сприяє появі нових культурних практик, а отже, нових способів їх сприйняття, що збільшує роль суб'єкта цих практик і наділяє його рядом авторських функцій.

7. Поява віртуальних мережеских співтовариств під впливом віртуалізації культури – результат інтеракції з новою реальністю, що відтворюється шляхом ігрових сценаріїв, вираженою через символічні, ціннісно-нормативні та поведінкові елементи. Вони є сьогодні однією зі сфер, поряд з індустрією комп'ютерних ігор, кіноіндустрією, освітою і медициною та ін., інтеграція в які комп'ютерної віртуальної реальності є неминучою. Їхню структуру можна представити як сукупність: користувачів, паттернів комунікативних взаємодій, засобу соціальної регуляції (соціальні норми і правила), соціальних ресурсів (довіра, соціокультурна орієнтація, контент та ін.). Цінність онлайн-співтовариств полягає в їхньому значному інтегративному потенціалі. Глобальна мережа як технологічна основа віртуального спілкування виконує об'єднуючу функцію, сприяє інтеграції світу, забезпечуючи ефект присутності «тут і зараз» у над-національному просторі мережі. У віртуальних мережеских співтовариствах існує стратифікація по праву доступу до інформації і владних ресурсів, при цьому порівняння статусно-рольових позицій відбувається у межах єдиного соціокультурного середовища з використанням критеріїв, що вважаються важливими в системі цінностей цього співтовариства.

8. Специфічними ознаками спілкування у віртуальному співтоваристві є: а) свобода і креативність, що дає змогу долати міжкультурні бар'єри і легко створювати нові комунікативні лінії діалогу; б) демократичність, анонімність і здатність до саморозвитку; в) толерантність по відношенню до різних відхилень соціально-нормативного характеру; г) соціально-рольова універсальність ідентичності (формат інтернет-спілкування вбирає в себе увесь соціально-рольовий спектр, який максимально повно відображає смисловий, ціннісний і статусний пласт суспільного буття); д) необмеженість комунікації просторово-часовими межами і незалежність спілкування від територіальних, мовних та інших умовностей. Віртуальна самопрезентація може обумовлювати культурну ідентичність за рахунок приналежності до певного віртуального співтовариства та/або протиставлення себе цій спільноті, або навмисно конфліктної поведінки.

Аналіз віртуалізації культури як соціокультурного явища вимагає не лише подальшого масштабного наукового дослідження широкого кола питань, а й вивчення експертами, які представляють окремі професійні групи.

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА

Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації

Статті у наукових фахових виданнях України

1. Волинець В. О. Принципи формування віртуальних мережеских співтовариств // *Культура і мистецтво у сучасному світі*. 2013. № 14. С. 22–28.
2. Волинець В. О. Віртуальність як ознака сучасного культурного розвитку // *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2014. № 32. С. 151–157.
3. Волинець В. О. Віртуальна реальність: поняття та сутність // *Питання культурології*. 2014. № 30. С. 35–41.
4. Волинець В. О. До проблеми культурологічного вивчення віртуальної реальності // *Культура і сучасність: альманах*. 2016. № 1. С. 127–132.
5. Волинець В. О. Мультимедіа: поняття, сутність та сфери застосування // *Міжнародний вісник. Культурологія. Філологія. Музикознавство*. 2016. № 1. С. 98–102.
6. Волинець В. О. Віртуалізація культури як об'єкт наукового гуманітарного пізнання // *Міжнародний вісник. Культурологія. Філологія. Музикознавство*. 2018. № 2 (11). С. 69–72.

Статті у виданнях, внесених до міжнародних наукометричних баз

7. Волинець В. О. Субкультура віртуального співтовариства: поняття та особливості // *Вісник Маріупольського державного університету. Серія: Культурологія*. 2015. № 10. С. 81–89.
8. Волинець В. О. Віртуальна реальність у соціокультурному просторі сучасності // *Культура України*. 2016. № 52. С. 120–128.

Опубліковані праці апробаційного характеру

9. Волинець В. О. Форми і методи розширення складу віртуальних співтовариств // *Громадська взаємодія як екзистенція демократичного суспільства: матеріали XIII наук.-практ. конф., 23 травня 2013 р., м. Київ. Київ, 2013. С. 126–128.*
10. Волинець В. О. Віртуальність культури як реалія сучасного етапу розвитку суспільства // *Стратегії розвитку інформаційного, культурно-освітнього та економічного простору України: матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., 20–21 травня 2014 р., м. Київ. Київ, 2014. С. 146–148.*
11. Волинець В. О. Правове регулювання Інтернет-відносин: проблеми та перспективи // *Становлення сучасного українського суспільства: політичні, управлінські, економічні та правові аспекти: матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., 27 березня 2015 р., Київ. Київ, 2015. С. 135–137.*
12. Волинець В. О. Особливості функціонування віртуального співтовариства // *Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку:*

матеріали Міжнар. наук. конф., 26–27 листоп. 2015 р., м. Харків. Харків, 2015. С. 13–16.

13. Волинець В. О. Мультимедіа як феномен культури // Проблеми розвитку документально-інформаційних систем у сучасному інформаційно-комунікаційному середовищі : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., 10 лютого 2016 р., м. Рівне. Рівне, 2016. С. 158–160.

14. Волинець В. О. Динаміка культурних функцій віртуальної комунікації // Особистість, суспільство, політика: матеріали III Міжнар. наук.-практ. конф., 15–16 лютого 2016 р. Ч. 1. Люблін : Wyższa Szkoła Ekonomii i Innowacji w Lublinie (Polska), 2016. С. 96–98.

15. Волинець В. О. Віртуальна реальність у творах сучасного мистецтва // Перспективи розвитку сучасної науки : матеріали IV Міжнар. наук.-практ. конф., 2–3 грудня 2016 р., м. Львів. Львів, 2016. С. 152–156.

16. Волинець В. О. Типи і різновиди комп'ютерної віртуальної реальності // Інформаційні технології в соціокультурній сфері, освіті та економіці : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. студентів і молодих вчених, 18–19 квітня 2017 р., м. Київ. Київ, 2017. С. 268–269.

17. Волинець В. О. Віртуальний простір як невід'ємна складова глобальної реальності // Креативні технології, підприємництво і менеджмент в організації соціокультурної сфери XXI століття : матеріали II Міжнар. наук.-практ. конф., 16–17 жовтня 2018 р., м. Київ. Київ, 2018. С. 155–158.

АНОТАЦІЯ

Волинець В. О. Віртуалізація культури в добу інтернет-технологій. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата культурології зі спеціальності 26.00.01 – теорія та історія культури. – Київський національний університет культури і мистецтв, Міністерство культури України. Київ, 2019.

У дисертації виявлено особливості віртуалізації культури, звернено увагу на неоднорідність віртуальності у культурі, вказано на виникнення віртуальної культури як наслідку віртуалізації суспільства, яка формує нові принципи взаємодії з культурними цінностями. Відзначено, що комп'ютерна віртуальна реальність може забезпечити освоєння людиною культури, в межах якої вона формується як особистість, але водночас вона сприяє становленню постійно оновлюваної віртуальної культури.

Зазначено, що процес віртуалізації істотно впливає на створення єдиної віртуосфери як нового культурного рівня соціальної спільноти, що обумовлює появу і поширення віртуальних культурних феноменів, які в останні роки все частіше стають більш затребуваними, ніж реальні.

Ключові слова: комп'ютерна віртуальна реальність, віртуалізація, віртуальна культура, інтернет, віртуальне співтовариство, інформаційно-комунікаційні технології, інформаційне суспільство, культура, культурні практики.

SUMMARY

Volynets V. O. Culture virtualization in the era of Internet technologies. – Qualifying scientific work on the rights of the manuscript.

Thesis for the Degree of Candidate of Cultural Studies, specialty 26.00.01 – Theory and History of Culture. – Kyiv National University of Culture and Arts, Ministry of Culture of Ukraine. Kyiv, 2019.

The dissertation looks into the peculiarities of culture virtualization; it draws attention to the virtuality's heterogeneity in culture, thus pointing out the virtual culture emergence as a result of the virtualization of society, forming new principles of interaction with cultural values. A computer virtual reality is noted to ensure the human to perceive culture. This reality forms a personality, the same time contributing to a constantly updated virtual culture formation.

The virtualization process is noted to significantly affect the creation of a united virtosphere as a new cultural level of the social community, causing the virtual cultural phenomena emergence and spread. In recent years these phenomena are increasingly becoming more popular than real.

Key words: computer virtual reality, virtualization, virtual culture, internet, virtual community, information and communication technologies, information society, culture, cultural practices.

АННОТАЦИЯ

Волынец В.А. Виртуализация культуры в век интернет-технологий. – Квалификационный научный труд на правах рукописи.

Диссертация на соискание ученой степени кандидата культурологии по специальности 26.00.01 – теория и история культуры. – Киевский национальный университет культуры и искусств, Министерство культуры Украины. Киев, 2019.

В диссертации выявлены особенности виртуализации культуры, обращено внимание на неоднородность виртуальности в культуре, указано на возникновение Homo Virtualis и виртуальной культуры как следствие виртуализации общества, формирующей новые принципы взаимодействия с культурными ценностями. Определена роль интерактивных возможностей интернета в социокультурной деятельности. Интернет рассмотрен как виртуальное пространство для свободного общения, обмена информацией и культурного обмена, а также благоприятная среда для возникновения новых видов творчества и форм деятельности. Выяснены и проанализированы принципы формирования виртуальных сетевых сообществ, в частности рассмотрены основные модели их функционирования и развития, основные этапы коллективной идентичности в рамках социальной структуры.

Отмечено, что процесс виртуализации существенно влияет на создание единой виртосферы как нового культурного уровня социальной общности, которая обуславливает появление и распространение виртуальных культурных феноменов, в последние годы все чаще становящиеся более востребованными, чем реальные. Виртуальная реальность превращает людей в пользователей персональных компьютеров и практически всех или почти всех технологических новшеств. Виртуализация культуры определена как новейший процесс, в

результате которого создаются новые виртуальные феномены современной культуры, объединяющие пользователей, потребителей и разработчиков в одно информационно-коммуникационное пространство, в котором все участники взаимодействуют, не привязываясь ко времени и пространству, но ограничиваясь техническими средствами доступа.

Обращено внимание, что для социокультурного пространства современности характерна динамичность, причем доминирующими становятся качества культуры, вызванные процессами не только информатизации, но и глобализации. Отмечено, что виртуальная реальность может обеспечить освоение человеком культуры, в рамках которой она формируется как личность, но в то же время виртуальная реальность представляет постоянно обновляемую виртуальную культуру – культуру виртуального общения и поведения. Под влиянием тотальной виртуализации меняются и познавательные запросы человека. Возникновение Homo Virtualis, человека, ориентированного на виртуальность, человека виртуальной культуры, стало значимым социально-культурным признаком функционирования виртуальной реальности. Homo Virtualis, став творцом, носителем и потребителем виртуальных культурных феноменов, основные свои социокультурные потребности удовлетворяет в виртуальном мире, в котором Homo Virtualis работает, учится, отдыхает, общается, получает информацию. Именно для Homo Virtualis и с помощью Homo Virtualis создаются не только такие новые виртуальные феномены, как «виртуальные деньги», «виртуальные магазины», «виртуальная дружба», «виртуальная любовь», но и «виртуальные музеи», «виртуальные библиотеки», «виртуальные туры», «виртуальный досуг», «виртуальные службы знакомств» и даже «виртуальное государство» – целый виртуальный мир. Такое положение культуры потенциально содержит новые угрозы субъектам, порождаемых ими самими. Однако, это единый, целостный процесс, и его результат зависит от самого человека.

Констатировано, что процесс превращения обычной реальности в ее неявную форму с помощью современных информационно-коммуникационных технологий и является виртуализацией. Указано на виртуализацию культурных практик, в том числе тех, которые находят свое проявление в создании виртуальных музеев, библиотек и т.д., что обеспечивает бесплатный доступ к культурному достоянию человечества всем социальным группам, в том числе и людям с ограниченными возможностями. Это становится фактором привлечения людей в мир культуры, виртуального досуга (чаты для общения, социальные сети и т.д.).

Приведены конкретные примеры действующих виртуальных музеев Украины, в частности Виртуальный музей нематериального культурного наследия Украины, Виртуальный Национальный музей Тараса Шевченко и др. Целью создания украинских виртуальных библиотек является интеграция культуры народов Украины в европейское и мировое информационное пространство, укрепления культурных связей и формирования положительного имиджа Украины в мире, а также создание электронных копий печатных документов для сохранения культурного наследия, находящегося в фондах библиотек и других учреждений культуры («Культура Украины» – проект Национальной парламентской библиотеки Украины). Создание виртуальных туров сделало возможным осуществление

виртуальных 3D-путешествий культурными памятниками Украины, виртуальными НСК «Олимпийским» и горнолыжными трассами «Буковеля» и др.

Ключевые слова: компьютерная виртуальная реальность, виртуализация, виртуальная культура, интернет, виртуальное сообщество, информационно-коммуникационные технологии, информационное общество, культура, культурные практики.