УДК 130.2:168.522  *Волвенко Н.М.*

  **ВІРТУАЛЬНА КУЛЬТУРА В УМОВАХ ГЛОБАЛІЗАЦІЇ**

 Відмінною ознакою віртуальної культури сьогодення стало моделювання можливої реальності буття завдяки комп’ютерним технологіям, які відкрили перед людиною нові можливості. Електронні комунікації орієнтують парадигму культури на процес віртуалізації, який породжує новий вид культури – віртуальну культуру. Віртуальна культура як, безумовно, складний феномен глобалізації, потребує серйозного філософсько-культурологічного осмислення та аналізу. Процеси розвитку і розповсюдження комп’ютерних технологій віртуалізації дуже стрімкі, і предметне поле соціально-філософських досліджень по даному напрямку тільки починає складатися.

 Серед наукових робіт вітчизняних та зарубіжних авторів роботи соціально-філософського та культурологічного напрямку, що зачіпають проблему співвідношення категорій «цивілізація» і «культура», яка починає досліджуватися в епоху Просвітництва, коли цивілізація уявлялася як певний ідеальний стан суспільства, необхідно відмітити наступні: Ф. Гізо (основи етноісторичної концепції цивілізацій), Л. Моргана (цивілізація як етап суспільного розвитку), М. Я. Данілевського (основи культурно-історичних типів цивілізацій). Д. Белла, М. Кастельса (сутність цивілізацій осмислюється крізь призму технологічних змін).

 Проблематика формування нової культури в умовах глобалізації, яка обумовлена інформаційно-технологічним розвитком, відображена в роботах таких сучасних авторів, як П. Леві, А. Лемос, Я. Мацек, С. Мірзах тощо.

 Перші елементи філософського розуміння феномену віртуальності були закладені в Античності в контексті осмислення проблеми основних станів всього сущого (Платон, Аристотель). Розвиваючи онтологію Аристотеля, Фома Аквинський осмислив поняття «віртуальне» як синонім потенційного. В такому значенні дана категорія розвивалася в роботах Д. Скота та М. Кузанського. Позиція множинності буття була подовжена в працях Г. Лейбніца, І. Канта, А. Бергсона.

 Поняття «віртуальна культура» розглядається в роботах Дж. Берна, С. Джонса, М. Кастельса, Е. Хоукса тощо. Антропологічне дослідження мешканців віртуального всесвіту Second Life проведено Т. Боелсторфом.

 Оскільки віртуальна культура аналізується нами як феномен глобалізації, з чим нерозривно пов’язані проблеми взаємодії та взаємовпливу культур, то суттєвими для даного аналізу є роботи з філософії діалогу культур. Аналіз діалогу культур проводився в працях М. Бубера, М. Бахтіна, В. Біблера, Ю. Лотмана. Діалог як найбільш продуктивна форма взаємовідносин різних культур розглядається в роботах О. Гусейнова, В. Межуєва, Е. Шнайдера тощо. Діалог культур у кіберпросторі представлено у Н. Амрус, П. Пом’є.

 Підкреслимо, що більшість досліджень, що зачіпають питання тотальної віртуалізації сучасного суспільства, проведено в економічній, психологічній, соціальній або політичній площинах. Разом з тим, незважаючи на значну кількість робот, безпосередньо пов’язаних з дослідження віртуальної культури, питання природи віртуальної культури як феномену глобалізації до сих пір не стало предметом самостійного дослідження з позицій філософії культури. З цього випливає, що розглядання віртуальної культури з позицій філософсько-культурологічного аналізу уявляє особливий науковий інтерес, потребує детального опрацювання та розвитку. На наш погляд, віртуальну культуру необхідно розглядати, перш за все, як теоретичну концепцію.

 Сучасний етап глобалізації характеризується формуванням нового віртуального простору, що породжує свої культурні практики. У процесі систематизації навчань про віртуальності в контексті філософської антропології і філософії культури обґрунтовано, що різноманітність точок зору може бути зведено до аналізу явища віртуальності як феномену свідомості (індивідуальної або колективної) і як технологічного феномену [1; 2].

 В теперішний час глобалізація, будучи об’єктивним історичним процесом, проходить ще один етап свого розвитку, найважливішим технологічним атрибутом якого стали комп’ютерні віртуальні технології [3]. В цих умовах формується електронний віртуальний простір, який став невід’ємною частиною глобальної реальності, що породжує культурні практики, засновані на використанні комп’ютерних технологій і є всезагальними для користувачів комп’ютерів. До них відносяться різноманітні форми й види онлайн діяльності, а також види діяльності, пов’язані зі створенням творів мистецтва за допомогою комп’ютерних програм.

 Електронний віртуальний простір утворює безліч віртуальних середовищ. Віртуальність, яка є властивістю людської свідомості, завдяки інформаційним технологіям, стає новою формою культурного вираження [4; 5]. В філософії віртуальна реальність розуміється і як протилежність реальності, і як її подовження, і як результат розвитку комп’ютерних технологій. Захопленість віртуальною реальністю в дослідженнях останніх років обумовлюється суміщенням технічного тлумачення з філософськими та психологічними значеннями [1]. Комп’ютерна (електронна) віртуальна реальність – це значний прояв створеної віртуальності в сьогоденні. Електронну віртуальну реальність за архітектурою можна поділити на автономну та мережеву, в результаті взаємодії з якими людина формує віртуальну культуру.

 В формуванні уявлень про віртуальну культуру в історії філософської думки можна виділити: ранні дослідження описового характеру, які приймали одну з двох форм – «технологічна утопія» або «технологічна антиутопія»; дослідження, де основна увага була зосереджена на появі феномену віртуальних суспільств; дослідження, де увага зосереджена на аналізі соціальних, культурних та економічних взаємодій, які відбуваються в мережі Інтернет, включаючи соціальне конструювання реальності, створення етичних кодексів поведінки в Інтернеті. Спостерігається багатозначність визначень і характеристик віртуальної культури, що пояснюється емпіричною та феноменологічною орієнтацією більшості досліджень [6; 4].

 На наш погляд, віртуальні форми діалогічних відносин породжують нові форми діалогу культур, які умовно можна позначити як віртуальний діалог, реально-віртуальний діалог, віртуально-реальний діалог. Перший відбувається в свідомості читача-користувача, коли віртуальне середовище виступає сховищем і засобом передачі інформації, подібно паперової енциклопедії або документальному фільму, але відрізняється можливістю нелінійного прочитання. Другий відбувається , коли користувач комп’ютеру «читає» твір розробників програм. Тут ведеться реальний діалог з віртуальним об’єктом, в який закладено природній інтелект автору. Третій виражається у виді діалогів з реальними співрозмовниками, в результаті яких осягаються образи іншої культури.

 Соціальна реальність постіндустріальної цивілізації продовжується у віртуальному середовищу, яке утворено сучасними технологіями зв’язку. Це середовище становиться «посередником» у діалогу. В умовах «машинної комунікації» можна виділити такі форми діалогічних відносин, як: 1) діалоговий режим як засіб взаємодії користувача і програми, в результаті якого відбувається безпосередній, двосторонній обмін інформацією; 2) діалог з віртуальним співрозмовником-людиною, коли взаємодія людей дистанціюється технікою.

 Спираючись на форми діалогових відносин в умовах «машинної комунікації» і на напрямки розуміння смислового діалогу «людина-комп’ютер», виділяються характерні для віртуального середовища форми діалогу культур: 1) віртуальний діалог, що відбувається в свідомості читача-користувача, який відвідує, наприклад, віртуальний музей або Інтернет-ресурс, який присвячено артефактам і історії культур різноманітних епох і країн; 2) реально-віртуальний діалог, коли користувач комп’ютеру «читає» твір розробників програм; 3) віртуально-реальний діалог, що виражається у виді діалогів з реальними співрозмовниками, в результаті яких осягаються образи іншої культури.

 Отже, в умовах глобалізації завдяки інформаційним технологіям відбувається формування нового віртуального простору, який є сферою реалізації віртуальної культури. Культурні зміни, які зараз відбуваються, дозволяють говорити про появу нового «засобу буття». Сучасна людина існує як у світі фізичному, 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 й принципах навігації в абстрактних ландшафтах інформації та знань.

**РЕЗЮМЕ**

 *Розглянуто проблематику формування нової культури в умовах глобалізації, яка обумовлена інформаційно-технологічним розвитком. Віртуальна культура аналізується як феномен глобалізації, з чим нерозривно пов’язані проблеми взаємодії та взаємовпливу культур. Дана характеристика формуванню нового віртуального простору, що породжує свої культурні практики.*

***Ключові слова****: віртуальна культура, віртуальна середа, діалог культур.*

 **VIRTUAL CULTURE IN THE CONDITIONS OF GLOBALIZATION**

 **SUMMARY**

 *We consider the problems of the formation of a new culture in a globalizing world, due to information technology development. Virtual culture is analyzed as the phenomenon of globalization, what are inextricably linked problems of interaction and mutual influence of cultures. The characteristic of the formation of the new virtual space, generating their own cultural practices.*

***Keywords****: virtual culture, the virtual environment, the dialogue of cultures.*

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Немеш О.М. Віртуальна діяльність особистості: структура та динаміка психологічного змісту: Монографія / О.М.Немеш. Київ: Слово, 2017. 391 с.

2. Українська та зарубіжна культура: навч. посіб. / М. М. Закович [та ін.]; ред. М. М. Закович. Київ: Знання, 2000. 662 с. (Вища освіта XXI століття).

3. Уэбстер Ф. Теории информационного общества/ пер. с англ. М.: Аспект Пресс, 2004. 400 с.

4. Дупак В.Г. Метафізика віртуальної реальності: аналіз філософських концепцій // *Вісник Житомирського державного університету.* Випуск 66. Філософські науки. 2012. С. 27-31.

5. Журба М. А. Культура некультури // *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка.*  Луганськ: ЛГУ ім. Т. Шевченка, 2010. -№ 7 (194). С. 95-101.

6. Шейко О. С. Традиція як фактор саморозвитку суспільства: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук: спец. 09.00.03 «Соціальна філософія та філософія історії». Запоріжжя, 2001. 20 с.