

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ СОЦИОКУЛЬТУРНОГО ПРОСТРАНСТВА СОВРЕМЕННОСТИ

Радевич Екатерина Владимировна,

кандидат философских наук, доцент кафедры философии и методологии науки,
Белорусский государственный университет

Аннотация. В статье рассматривается состояние современного социокультурного пространства, которое можно охарактеризовать как виртуализированное, погруженное в сферу символических интеракций, порождающее неизвестные до этого формы идентичности, профессиональной ориентации и творческой деятельности. Такие трансформации культуры стали возможными благодаря интенсивному развитию информационных и компьютерных технологий, при помощи которых, в том числе, моделируется реальное социокультурное пространство. К таким технологиям относится непосредственно «виртуальная реальность» (VR) и «дополненная реальность» (AR), которые способны обеспечить если не полную замену, то, по крайней мере, создать симуляцию «реальной» реальности и обеспечить полное в нее погружение.

Ключевые слова: виртуальная реальность; дополненная реальность; виртуализация культуры.

VIRTUALIZATION OF THE SOCIOCULTURAL SPACE OF MODERNITY

Radevich Ekaterina V

PhD in Philosophy, Cand. of Sciences, Associate Professor of the Department of Philosophy
and methodology of science,
Belarusian State University

Abstract. The article examines the state of modern socio-cultural space, which can be characterized as virtualized, immersed in the sphere of symbolic interactions, giving rise to previously unknown forms of identity, professional guidance and creative activity. Such cultural transformations became possible thanks to the intensive development of information and computer technologies, with the help of which, among other things, real socio-cultural space is modeled. Such technologies directly include «virtual reality» (VR) and «augmented reality» (AR), which can provide, if not a complete replacement, then at least create a simulation of «real» reality and provide complete immersion into it.

Keywords: virtual reality; augmented reality; virtualization of culture.

Одним из существенных результатов развития информационно-телекоммуникационных и компьютерных технологий становится появление особого рода реальности – виртуальной. Она моделируется компьютерными средствами, создает объемное изображение, звук и эффект «присутствия». Это своеобразное единство техники и человека, его восприятия и воображения. Однако понимание данного феномена уже давно вышло за рамки компьютеризации. В современной культуре понятие «виртуализация» начинает использоваться для характеристики новых экономических, политических и других феноменов социальной реальности. Сегодня такие явления, как «виртуальное обучение», «виртуальная дружба», «виртуальные деньги», «виртуальная занятость», не являются экстраординарными. Таким образом, вся социальная и культурная жизнь начинает виртуализироваться, т. е. перемещаться в поле виртуальных коммуникаций, которые носят символический характер. Не случайно характеристикой современной культуры становится симулякр [1], а социальные интеракции все чаще переходят из сферы реального взаимодействия в виртуальное, в связи с чем очень часто начинают носить анонимный и, как следствие, неподконтрольный характер. Кроме того, виртуальное пространство дает возможность его участникам «примерять» на себя множество ролей, становиться носителями разных идентичностей, выбирая их по своему усмотрению, что было невозможно в обществах эпохи модерна [2].

В процессе исторического развития от индустриального этапа к постиндустриальному человечество одновременно переходит из жизни в реальном обществе к виртуальному. Как отмечал П. Вирилио: «Мы уже не в состоянии отделить развитие сети от технического прогресса, который в ближайшие десять лет выразится в оцифровке всей аналоговой информации, составляющей знание. Цифровые коды грозят стать основой всей коммуникации» [3, с. 89].

Постепенное «погружение» общества в виртуальную реальность нарушает связь между поколениями. Современное информационно-коммуникативное пространство (символический универсум) способствует появлению новой реальности – виртуальной, в которой формируются новые ценностные установки, императивы поведения людей. Это новое пространство достаточно сильно отличается от всех ранее известных человеку и характеризуется нелинейностью взаимодействия людей, принципиальной детерриторизацией и появлением особой сетевой культуры в пространстве интернета. Сетевая культура имеет сильную

логическую организованность и механизм саморегуляции, что позволяет ей управлять поведением человека за ее пределами, выстраивать определенные программы деятельности, которые не только влияют на индивидуальное и общественное сознание, но также мистифицируют социокультурную реальность. Появляется новый тип идентичности – «сетевой», который еще больше обнажает проблему социокультурной идентичности.

Виртуализированная реальность не только порождает возможность для появления множества идентичностей, но и создает благоприятные условия для манипулирования сознанием индивида. «Множество примеров манипуляции сознанием имеет место в политике, здесь за счет виртуализации создаются искусственные образы (качества) политиков, тиражируемые по всем каналам массовой информации», – заключает Ю. Н. Тарасов в работе «Философские проблемы информатики» [4, с. 46].

Д. В. Иванов при анализе виртуализации социальной и культурной реальности отмечает, что «контраст между прежней и новой формами стратификации обозначает дифференциацию статусов внутри среднего слоя на основе стиля жизни, т. е. эстетизацию потребления, и формирование в условиях кризиса системы социальных гарантий неравенства между интегрированными в новую экономику имиджевой спекуляции и в киберкультуру и не интегрированными в них» [5, с. 142].

Под действием современных ИКТ изменяется семиотическое поле культуры, поскольку трансформируются сами социокоды, фиксирующие специфику той или иной культурной традиции. Новый тип информационной культуры становится гипертекстуальным – это уже не однородное пространство культурных смыслов, а нелинейная последовательность, которая задается новыми коммуникационными технологиями, позволяющими осуществлять «прыжок» в семантическом пространстве информации. Такая полифоничность в выборе и создании культурных кодов стала возможна благодаря сетевым технологиям, в первую очередь интернету [2]. В пространстве интернета также отсутствует непрерывность, возможность совершать «скачок» в тексте и даже между различными текстами, постоянно менять свою позицию. Это радикально трансформирует установку всей классической эпохи на статичные формы, непререкаемые авторитеты, неизменные формы коммуникации.

Анализируя современную виртуализированную культуру, можно выделить следующие ее особенности:

- иммерсивность: виртуальная культура позволяет людям погрузиться в виртуальное окружение и взаимодействовать с ним. С помощью виртуальной реальности или расширенной реальности пользователи могут ощущать себя частью виртуального мира, взаимодействовать с объектами и другими людьми, создавая глубокие и захватывающие впечатления;

- глобальность: виртуальная культура преодолевает географические и временные ограничения. Люди из разных стран и континентов могут взаимодействовать и обмениваться культурными идеями, не выходя из своих домов. Это способствует глобальному сотрудничеству и разнообразию, позволяя познавать и ценить культуры других народов;

- доступность: виртуальная культура делает культурные ресурсы и контент более доступными для широкой аудитории. Люди могут получать доступ к культурным материалам, таким как книги, фильмы, музыка и произведения искусства, через цифровые платформы и онлайн-сервисы. Это расширяет возможности образования, развлечения и обогащения культурного опыта;

- интерактивность и участие: виртуальная культура предлагает возможность взаимодействия и активного участия. Пользователи могут стать соавторами и создателями культурных контентов. Виртуальные платформы и онлайн-сообщества также способствуют совместному творчеству и обмену идеями;

- мультимедийность: виртуальная культура объединяет различные формы искусства и медиа. Это может включать в себя комбинацию текста, звука, изображений, видео, анимации и интерактивности. Мультимедийный характер виртуальной культуры позволяет создавать более богатые и эмоционально насыщенные культурные произведения;

- новые формы выражения и эксперименты: виртуальная культура предоставляет возможности для новых форм выражения и экспериментов. Такие технологии, как искусственный интеллект, виртуальная реальность, аугментированная (дополненная) реальность и блокчейн, открывают новые горизонты в творчестве и позволяют художникам и культурным деятелям осуществлять новые идеи и концепции.

Таким образом, можно сделать вывод, что современная виртуализированная культура продолжает развиваться и преобразовываться с модернизацией информационно-коммуникационных технологий. Она представляет собой неотъемлемую составляющую современной социокультурной реальности, образуя новые формы коммуникации, деятельности, профессиональной ориентации и, что самое главное, новые

культурные коды, которые претендуют на универсальный и общезначимый характер и позволяют поставить вопрос о возможности заменить ими традиционные и устоявшиеся основы культуры.

Список литературы

1. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр. – М. : Издательский дом «ПОСТУМ», 2015. – 240 с.

2. Радевич, Е. В. Глобальное информационное пространство современности: естественное vs виртуальное / Е. В. Радевич // Проблема соотношения естественного и социального в обществе и человеке : сб. ст. XI Всерос. с междунар. участием очной науч. конф. / Забайкал. гос. ун-т ; под общ. ред. Н. Д. Субботиной, Ю. В. Гавриловой, Н. С. Зиминой. – Чита, 2020. – С. 104–112.

3. Вирилио, П. Информационная бомба. Стратегия обмана / П. Вирилио ; пер. с фр. И. М. Окуневой. – М. : Гнозис : Фонд науч. исслед. «Прагматика культуры», 2002. – 190 с.

4. Тарасов, Ю. Н. Философские проблемы информатики : курс лекций : учеб. пособие / Ю. Н. Тарасов. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Моск. психол.-соц. ин-т ; Воронеж : Модэк, 2007. – 135 с.

5. Иванов, Д. В. Императив виртуализации: современные теории общественных изменений / Д. В. Иванов. – СПб. : Изд-во С.-Петербур. ун-та, 2002. – 212 с.