

Амери Сияхун Мохаммад Амин Абдолхамид Ра

аспирант кафедри філософії, соціології та менеджменту соціокультурної діяльності
Государственного учреждения «Южноукраинский национальный педагогический
университет имени К.Д. Ушинского»

КУЛЬТУРНАЯ ГРАНИЦА КАК ТОПОС ВИРТУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ

Анотація. У статті досліджується роль культурної межі як топосу віртуальної культури, який дозволяє проводити відмінність між реальним і віртуальним світами. Окреслені особливості віртуальної культури і її вплив на життя сучасного постіндустріального суспільства. Доведено, що віртуальній культурі притаманна специфічна просторова організація, яка створюється перш за все за допомогою візуалізації її змісту. Тобто її межі асоціюються з соціальними мережами, сайтами, чатами, блогами, персональними сторінками і т.п., переміщення по яких сприймаються людиною як умовний перетин кордонів віртуальних просторів. Це відрізняє віртуальну культуру від реальної, представленої в єдності духовно-матеріального змісту, що має своїх матеріальних «носіїв» – тілесного людини, численні артефакти, певний географічний простір, територію та ін. Взаємодія людини з реальною культурою, тому, завжди є чуттєво-емоційною комунікацією, живим зв'язком. Для віртуальної культури характерна специфічна тимчасова організація. Вона є нескінченне «зараз», чиста тривалість, що створюється за рахунок «випадання» людини з реального часу. Час віртуальної культури одночасно і стягується в точку, і розтягується, зникає, втрачаючи односпрямованість і незворотність. Таким чином, виявлено, що віртуалізація як феномен соціального життя пов'язана з людиномірністю і виходом за межі реального простору та часу. В роботі зроблено висновок про те, що у віртуальній реальності людина заново знаходить свою ідентичність, як індивідуально-особистісну, так і національно-культурну, тобто будує топологію «Я» / «Інший». У віртуальних, інтеркультурних за змістом комунікаціях виникає конкуренція особливого роду – конкуренція людинотворчих смислів при відсутності заданого проекту людини і культури. Людина вибудовує топологію віртуальної реальності як топологію смислів, усуває дихотомії, шукає і створює точки дотику і перетину. Таким чином, стає очевидним нерозривний взаємозв'язок віртуальної культури з соціальною самоорганізацією людини і суспільства.

Ключові слова: культурна межа, віртуальна культура, віртуалізація суспільства, інформаційні технології, людиномірність суспільства, самоорганізація.

Постановка проблеми и актуальность темы исследования.

Неотъемлемым признаком современного постиндустриального общества является процесс виртуализации, начавшийся под влиянием кибернетического бума: появление и развитие компьютеров, Интернета и всевозможных IT-технологий. Виртуализация позволяет моделировать реальность, открывает перспективы творческой и конструкторской деятельности в самых различных областях (от науки до цифровых видов искусства). В обществе уже сформировалась виртуальная культура, которая обеспечивает широкие возможности для коммуникации и образования человека, его самореализации. Интернет расширяет границы человеческого общения, позволяет выходить в глобальное культурное пространство, т. е. за пределы одного языка, страны и культуры.

Являясь сложным и разноплановым социо-культурным феноменом, виртуальная культура требует социально-философского осмысления и исследования. Предметное поле философско-методологических исследований, посвященных этому феномену, в Украине только складывается. Поэтому анализ виртуальности, представленный в данном исследовании в контексте понятия культурной границы, представляется актуальным.

Целью исследования является анализ культурной границы, которая формирует топос виртуальной культуры в современном обществе.

Обзор литературы.

Возникновение феномена виртуальной культуры чаще всего связывают с эпохой NBIC технологий, которая изменила облик современного общества, вызвав к жизни новые культурные формы и социальные институты. Социальные науки оказались перед необходимостью осмысления таких понятий, как «информатизация общества», «виртуализация общества» «киберкультура», «киберпространство», «виртуальная культура» и др. Н. Соколова по этой проблематике выделяет работы таких западных философов, как Дж. Стерн (Sterne J.) [27], Д. Белл (Bell D.) [18], Д. Силвер (Silver D.) [24; 25], М. Хэнд (Hand M.) [20] и др. [14, с.6-10]. Она отмечает, что, Дж. Стерн изменил вектор исследования киберпространства, отказавшись от дихотомии «технофилия – технофобия» и предложил исследование феномена интернет-культуры как одного из направлений Cultural Studies [Sterne J., 1999]. В работах Д. Белла виртуальная культура исследуется как составляющая киберпространства, поэтому понятия кибер-культуры и кибер-пространства становятся тождественными [Bell D., 2005].

Подхваченное социологами, понятие виртуальной культуры находит применение в анализе самых разных социальных проблем – идентичности, гендера, этнических особенностей, повседневности, политики в ситуации распространения информационных технологий и Интернета. Начало 2000-х гг. можно считать временем концептуализации направления «критические исследования киберкультуры» (Critical Cyberculture Studies) [Silver D., 2000; Silver D., Massanati A., 2006].

Французский исследователь А. Моль одним из первых обратил внимание на роль средств массовой информации в коммуникации, их влияние на ускорение или замедление культурной динамики [Moles A., 1973]. Развитие информационных технологий, появление Интернета усилило интерес исследователей к проблеме их взаимодействия в социальной реальности (работы Ж. Делеза [6], М. Кастельса [8; 9], Э. Тоффлера [28]). Метафизические проблемы виртуальной культуры были подняты в работах М.Хайма (Heim M., 1991, 1993) [21; 22].

Также проблемы виртуализации общества и виртуальной культуры рассматривались в работах Т.А. Бондаренко [1], Д.В. Иванова [7], Е.В. Малковой [10], Н.А. Носова [4], Л.А. Тягуновой [17] и др. Среди отечественных исследователей к проблеме виртуализации и ее влиянию на человека обращались В.О. Волинец [2], О. Висоцкий [3], Ю. О. Мэлков [11], О. Онищук [12], Л. Ороховська [13] и др.

Изложение основного материала.

Сам термин «виртуальность», а также производное от него понятие «виртуальная реальность» были введены в конце 1980-х гг. Жароном Ланье. Эти понятия он использовал для обозначения «электронных устройств, вводящих их пользователя в новое измерение существования, в мир информации, в совершенно непривычную для человека дигитальную и интерактивную среду технологически продуцируемых симулякров всего того, что только может быть ему дано в опыте сенсорного восприятия действительности» [5, с. 16].

Несмотря на симулятивный характер, виртуальная культура реальна, в том смысле, что создается людьми (с помощью технологий), поэтому в ее анализе следует учитывать не только технологичность, но и антропологичность (человекомерность). Специфичность создания и функционирования виртуальной культуры определяет и особенности выражения ее человекомерности. Это культура «без тела», она функционирует как пространство смыслов, лишенных предметности, культурных артефактов в привычных для человека формах. Собственно, и сам человек присутствует в виртуальной культуре специфическим образом. Виртуальная культура порождает особый тип человека – виртуального субъекта, Homo Virtualis.

Е. Таратута подчеркивает притягательность виртуального пространства ощущением свободы от социальности, которую человек может менять, пренебрегая некоторыми ее свойствами. Для человека становится возможной точечная или направленная коррекция того или иного социального смысла. Тем самым, выявляется граница между реальным и нереальным «именно в праве реального на «полноценную» социальную онтологию» [15, с. 73-74]. Перед человеком, действующем в виртуальном пространстве, открываются особые возможности – избегать под-

чиненно-властних отношений, «частичная, избирательная отмена контроля Я через Другого и в то же время сохранение этого контроля, применительно как к социальной, так и виртуальной реальности в целом [15, с. 80, 82].

В виртуальной культуре человек выходит за границы телесной связанности. С ним происходят изменения экзистенциального характера, усиливается и развивается потребность в коммуникации, в творчестве, в самовыражении и самореализации. Происходит размывание границ индивидуального «Я». Индивидуализм заменяется коллективизмом, так как в виртуальной реальности личность получает возможность самовыражения через и посредством других. Индивидуализация, или персонализация (например, в настройках социальных сетей) на самом деле часто приводит к противоположным эффектам, поскольку человеку предлагается информация, которую он заранее одобряет и принимает. Это снижает его поисковую активность, возможность воспринимать альтернативные точки зрения, приводит к интеллектуальной пассивности, наконец, может нивелировать его субъектность.

В виртуальной культуре стираются границы между человеком и «псевдо-субъектами», действующими в виртуальной реальности программами, успешно подделывающимися под человека. Необходимость различения субъектов и псевдо-субъектов является важным условием сохранения границ собственного человеческого. В то же время, это и возможность расширения этих границ путем распространения на «нелюдей» (в определении Б. Латура) нравственных установок человеческого мира.

Виртуальной культуре присуща специфическая пространственная организация, создающаяся прежде всего посредством визуализации ее содержания. Границы ассоциируются с социальными сетями, сайтами, чатами, блогами, персональными страницами и т.д., перемещения по которым воспринимаются человеком как условное пересечение границ виртуальных пространств. Это отличает виртуальную культуру от реальной, представленной в единстве духовно-материального содержания, имеющей своих материальных «носителей» – телесного человека, многочисленные артефакты, определенное географическое пространство, территорию и т.д. Взаимодействие человека с реальной культурой, поэтому, всегда есть чувственно-эмоциональной коммуникацией, живым соприкосновением, какими реальными не были при этом состояния в виртуальном общении.

Для виртуальной культуры характерна специфическая временная организация. Она есть бесконечное «сейчас», чистая длительность, создающая за счет «выпадания» человека из реального времени. Время виртуальной культуры одновременно и стягивается в точку, и растягивается, исчезает, утрачивая однонаправленность и необратимость.

Выделенные особенности позволяют констатировать, что в виртуальной реальности складываются возможности для создания человеком новых форм социальной самоорганизации. Существовая как идеальная, образцовая, она влечет человека идеалами-ценностями, возможностями их реализации. Причем, по замечанию А. Высоцкого, ценность образов виртуальной реальности заключается не столько в их нравственности или героизме, сколько в самой притягательности, которая побуждает человека руководствоваться ими в повседневной жизни [3, с. 45]. Виртуальная культура – это культура постоянно расширяющихся возможностей проигрывания, моделирования взаимодействий человека с миром, решения проблем, которые возникают в физической реальности. Ее человекотворческая роль заключается в обучении человека жизни в границах социокультурной реальности через взаимодействие с реальностью без границ.

В виртуальной культуре феномен границы связан с необходимостью и потребностью человека в самоопределении при существующих для этого неограниченных возможностях. Сетевая организация виртуальной культуры определяет специфику этого процесса. Сеть – это пространство без границ, в котором можно обозначить только «узлы» коммуникации. Сами узлы – это сжатые «в точку» границы, которые при смене «масштаба» растягиваются в новую сеть (фрактальный принцип). Тем самым узел можно определить как «топос без границ», поскольку его границы подвижны, постоянно раздвигаются, теряются и исчезают в виртуальном пространстве.

Во взаимодействии виртуального и реального обнаруживается онтологический смысл границы. Она становится различием виртуального и реального, будучи связанной в самой виртуальной реальности с онтологическим самоопределением человека, идентификацией между человеческим/нечеловеческим, культурным/некультурным, являющейся всегда ценностно-смысловым самоопределением.

Виртуальная культура возникает в ситуации отсутствия/создания границ. Для нее актуальной реальностью является человек – носитель культурных смыслов. В виртуальном пространстве он становится специфическим культурным «хронотопом» – «узлом» в сетях коммуникаций, который продуцирует новые смыслы и, тем самым, определяет содержание виртуальной культуры. При этом, находясь на границе виртуальной и физической реальности, он объединяет их в социальную самоорганизацию.

В онтологическом аспекте виртуальная культура представляет собой проект человека-навигатора, осуществляющего поиск нового себя и новой культуры в отсутствии эмпирической привязанности к реальности; в культуре, лишенной материального содержания, представленной в «чистой духовности».

Таким образом, в виртуальной культуре наблюдается «обнуление» смыслового содержания реальной культуры, с другой стороны – постоянное обновление ее содержания. Человек находится в ситуации «культурной провокации» – открывающихся безграничных возможностей несоблюдения различного рода норм, правил, ценностных установок, в ситуации «перехода», которая сопряжена с экзистенциальным напряжением, необходимостью осознания и обнаружения онтологических границ внутри себя через различие виртуального и реального, действительного и возможного, дозволенного и недозволенного, своего и чужого.

В виртуальной реальности человек заново обретает идентичность, и индивидуально-личностную, и национально-культурную, строит топологию «Я»/»Другой», «Свое»/»Чужое». В виртуальных, интеркультурных по смыслу коммуникациях, разрушающих всякого рода дихотомии, возникает конкуренция иного рода – конкуренция человекотворческих смыслов при отсутствии заданного проекта человека и культуры. Человек выстраивает топологию виртуальной реальности как топологию смыслов, устраняет дихотомии, ищет и создает точки соприкосновения и пересечения. Возникает культура, которая фактически отменяет такие понятия, как «радикально Чужое» или «враждебное Чужое» и переводит их в статус толерантного Чужого [16, с.532-533]. Тем самым, человек становится персонифицированной культурной границей, а сама граница – формой самоорганизации социальной реальности, создающей ее темпоральную топологию через его смыслополагающую деятельность.

Выводы: анализ особенностей виртуальной культуры позволил выявить ее специфические характеристики, влияющие, в первую очередь, на самого человека, его идентичность и коммуникацию с другими в социо-культурной реальности. Эти характеристики связаны с новым темпоральным измерением, создаваемым виртуальной культурой, а именно «реальности без границ». Оказываясь в ситуации «культурной провокации», человек сам становится «культурной границей», выстраивая новое культурное смысловое пространство внутри и во вне себя.

Перспектива дальнейших исследований феномена виртуализации общества в социальной философии связана с анализом особенностей смыслополагающей деятельности человека как навигатора в глобальном социо-культурном пространстве, образующемся в современном постиндустриальном обществе на основе распространения и возрастания виртуальной культуры.

Список использованных источников

1. Бондаренко Т.А. Виртуальная реальность в современной социальной ситуации. Дисс.... на соискание научной степени доктора философских наук, по специальности 09.00.11. – Ростов-на-Дону, 2007. – 326с.
2. Волинець В.О. Віртуальна реальність у соціокультурному просторі сучасності // Культура України. – 2016. – Вип. 52.- с. 120-128.
3. Висоцький О. Віртуальність як провідна форма легітиматійної політики в добу постмодерну // Політичний менеджмент. 2008. – № 6. – с. 41–53.

4. Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы / под ред. Н.А. Носова. М., 1997. – 187 с.
5. Голуб И.В. Сознание человека в бытии симулированного пространства: дис. ... канд. филос. наук. М., 2003. – 151 с.
6. Делез Ж. Актуальное и виртуальное // Цифровой жук. – 1998. – № 2.1. – с. 95–97.
7. Иванов Д.В. Виртуализация общества // Информационное общество. М., 2004. – 512 с.
8. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М., 2000. – 505 с.
9. Кастельс М. Интернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства / Пер. з англ. – К.: «Видавництво «Ваклер» у формі ТОВ, 2007. – 304 с. (Cogitatio nova)
10. Малкова Е.В. Виртуальная реальность: социально-философский аспект. Дисс.... на соискание научной степени кандидата философских наук, по специальности 09.00.11. – Пермь, 2005. – 223с.
11. Мелков Ю.О. Віртуальна реальність як сфера самореалізації особистості // людина в лабіринті перспектив / А.В. Толстоухов, О.Є. Перова, О.М. Рубанець та ін. – К.: Видавець ПАРАПАН, 2004. – с. 140-166.
12. Оніщук О. Сучасна людина у просторі віртуальної реальності: особливості соціокультурної трансформації // Lviv Polytechnic National University Institutional Repository <http://ena.lp.edu.ua>
13. Ороховська Л.А. Интернет та віртуальна культура // Вісник НАУ. Серія: Філософія. Культурологія. 2014. Т. 19. Вип.1. – с.40-44.
14. Соколова Н. Л. Цифровая культура или культура в цифровую эпоху // Международный журнал исследований культуры. 2012. – № 3(8). с. 6 – 10.
15. Таратута, Е.Е. Философия виртуальной реальности Текст. / Е.Е. Таратута. Спб.: типография изд-ва СПбГУ, 2007. – 147 с.
16. Тарнашинська Л. 2015. “Чуже”/ “власне” у просторі культури: Межі взаємопроникнення (до питання Національно-культурної ідентичності Інститут літератури ім. Т. Г. Шевченка НАН України // Сучасні літературознавчі студії. Літературний дискурс: транскультурні виміри. Випуск 12., с. 526 – 540
17. Тягунова Л.А. Виртуализация социума: сущность и тенденции. Дисс....на соискание научной степени кандидата философских наук, по специальности 09.00.11. – Саратов, 2007. – 142с.
18. Bell D. An Introduction to Cybercultures. L. & N.Y.: Routledge, 2005. – 276 p.
19. Digital Cultures: Undertanding New Media / eds. G. Creeber, R.Martin. Berkshire, England: Open University Press, 2009. – 202p.
20. Hand M. Making Digital Cultures: Access, Interactivity, and Authenticity. 2nd Ed. London, N.Y.: Routledge, 2016. – 198p.
21. Heim M. The Metaphysics of virtual reality // Virtual reality: theory, practice and promise. Westport and London, 1991.
22. Heim M. The Metaphysics of Virtual Reality. New York, Oxford: Oxford University Press, 1993. – 175 p.
23. Moles A. Sociodynamique de la culture. Paris, Mouton, 1973.
24. Silver D., Massanari A., Jones S. (eds). Critical Cyberculture Studies. New York: New York University Press, 2006. – pp. 1-14.
25. Silver D. Looking Backwards, Looking forwards: Cyberculture Studies 1990–2000 // Gauntlett D. (ed.) Web.Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age. L.: Arnold. 2000. – pp. 19–30.
26. Sherman W., Craig A. Understanding Virtual Reality. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers, 2003.- 582 p.
27. Sterne J. Thinking the Internet: Cultural Studies versus the Millennium // Doing Internet Research: Critical Issues and Methods/ Ed S. Jones. Thousand Oaks, CA: Sage, 1999.- pp. 257-288.
28. Toffler A. Future Shock. Bantam; Reissue edition, 1984. – 576 p.

Mohammad A.S.

Postgraduate student of the Department of Philosophy,
Sociology and Management of Socio-Cultural Activity
State Institution «KD Ushinskiy South Ukrainian National Pedagogical University»

CULTURAL BORDER AS TOPOS OF VIRTUAL CULTURE

Abstract. *The article explores the role of the cultural border as a topos of virtual culture, which allows a distinction between real and virtual worlds. The features of virtual culture and its influence on the life of a modern post-industrial society are shown. It is revealed that virtualization as a phenomenon of social life is associated with human-dimension and going beyond the real. Despite the simulative nature, the virtual culture is real, in the sense that it is created by people (using technologies), therefore its analysis should take into account not only technically, but also humanly (human-dimension). The specificity of the creation and functioning of a virtual culture also determines the features of the expression of its humanity. This culture is “without a limit,” it functions as a space of meanings, devoid of objectivity and usual cultural forms familiar to everyone. Actually, the person himself is present in a virtual culture in a specific way.*

Virtual culture arises in a situation of lack / creation of boundaries. For her, the actual reality is a person who carries cultural meanings. In the virtual space, it becomes a specific cultural «chronotope» – a «node» in the networks of communications, which produces new meanings and, thereby, determines the content of the virtual culture. At the same time, being on the border of virtual and physical reality, man combines them into social self-organization.

The paper concludes that in virtual reality a person re-finds his identity, both individually-personal, as well as national-cultural, that is, he builds the topology «I» / «Other». A person builds the topology of virtual reality as a topology of meanings, eliminates dichotomies, searches for and creates points of contact and intersections. Being in a situation of «cultural provocation», the person himself becomes a «cultural border», building a new cultural semantic space inside and outside of himself. Thus, the inseparable relationship of virtual culture with social self-organization of man and society becomes evident.

Key words: *cultural border; virtual culture, virtualization of society, information technologies, human-dimension of society, self-organization*