

Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Філософський факультет
Кафедра етики, естетики та культурології

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ ЯК ТЕНДЕНЦІЯ РОЗВИТКУ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

Кваліфікаційна робота за спеціальністю 034 «Культурологія»
на здобуття освітнього ступеня бакалавра культурології

Студент-виконавець:
Станкевич Олександра Русланівна
IV курс
спеціальність 034 «Культурологія»
ОПП «Культурологія»

Науковий керівник:
Гриценко Валентина Степанівна, кандидат
філософських наук,
доцент кафедри етики, естетики та культурології.

(підпис) _____

Допущено до захисту:
Зав. кафедри _____

Київ-2022

ЗМІСТ

	стор.
ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ЧИННИКИ ПОЯВИ, ПРИРОДА ТА АКТУАЛЬНІ ПРОЯВИ ВІРТУАЛІЗЦІ.....	8
РОЗДІЛ 2.ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ЇХ ВПЛИВІ НА КУЛЬТУРУ.....	27
РОЗДІЛ 3.ВІЗУАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ ПРОСТІР В СИСТЕМІ МЕРЕЖЕВОЇ КОМУНІКАЦІЇ.....	43
ВИСНОВКИ.....	51
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ І ДЖЕРЕЛ.....	54

ВСТУП

Актуальність обраної тематики. Сучасну епоху називають інформаційною, що обумовлено генеруванням глобального медіа-середовища, яке засновано на новітніх цифрових технологіях, що впливають на всі сфери соціокультурної діяльності. Сьогодні неможливо заперечувати справедливості твердження американського соціолога Е.Тофлера про те, що параметри устрою сучасного суспільства базуються передусім не на багатстві і насиллі, а на знанні, що його забезпечує інформація. Влада інформації є по-справжньому характерною прикметою нашого часу, що підтверджує, зокрема, панування медіа, які, утвердившись у сучасному соціокультурному просторі як культурний ментор, унаочнює візуальну домінанту сучасної культури. Цьому сприяють об'єктивні причини, пов'язані з домінуванням візуальних засобів передачі та поширення інформації у добу глобалізації. Їхніми перевагами є простота чуттєвого сприйняття.

«Книжкова цивілізація» Гутенберга, пов'язана з логічним мисленням, поступилася «цифровій цивілізації», пов'язаній з абстрактним мисленням. Візуалізацію культури в її своєрідній здатності подвоєння культурного простору є підстави розглядати як суттєву зміну соціального існування, особистісного універсуму людини, яка стає частиною недійної культури, користуючись мультимедіа, Інтернетом, комп'ютерними технологіями, виступаючи споживачем екранних мистецтв, телебачення.

Еволюція екранної культури – від кіно до Інтернету – заснована, як відомо, на арсеналі візуальних технічних засобів, що постійно оновлюються. Користуючись ними, споживаючи їхній продукт, кожен існує в інтерактивному просторі, а з кінця ХХ – початку ХХІ століть – у зв'язку зі справжнім інформаційним вибухом – у новій, віртуальній, реальності, яка стала новим місцем людського перебування. Якщо наприкінці ХХ століття поняття «кіберпростір», «віртуальна реальність»,

«віртуалізація культури», «цифрові технології», «візуальний інформаційний простір» були лише новими модними трендами, то сьогодні без них важко уявити сучасне соціокультурне середовище. Їх вивчення належить до актуальних питань дослідження культури з точки зору її антропних чинників у динаміці їх кореляції зі світом.

Сучасна наука виділяє цілу низку теоретичних концепцій та підходів у дослідженні феномену віртуалізації. При наявному різноманітті його тлумачень загальна методологічна основа аналізу на сьогоднішній день відсутня. Бажання зрозуміти процеси, що впливають на зміни у сприйнятті соціальної реальності, завжди залишалось у центрі культурологічних міркувань. «Віртуальна реальність» виступає у цьому сенсі феноменом, що красномовно фіксує ці зміни, виконуючи, водночас, роль її замітника. Все більше набуття нею цього значення вводить віртуалізацію в число актуальних питань сучасного культуротворення. Актуальними є і спроби через дослідження її характеристик сприяти формуванню її сутнісно орієнтованого аналітичного дискурсу, здатного подолати існуючі розбіжності в її сучасному науковому трактуванні.

Віртуальна реальність виникає у результаті заміни реальних об'єктів соціального простору образами, створеними за допомогою інформації. Формуючи свій варіант соціального простору, віртуалізація «пропонує» нову модель світосприйняття, виступаючи фактором трансформації світу людини. Таким чином, дане дослідження спрямоване і на вивчення відповідних впливів на соціокультурну динаміку в умовах інформаційних чинників сучасних соціальних перетворень.

Наприкінці ХХ століття процеси віртуалізації стали активно проникати в усі сфери суспільних відносин, що суттєво вплинуло на соціальні структури. Попри це дослідження феномену віртуалізації реальності є недостатнім, як з методологічної, так і з феноменологічної точки зору, що робить актуальним практично будь-яке її нове дослідження.

Метою даної роботи, з огляду на зазначене, є спроба дослідити сучасний етап розвитку культури з точки зору її віртуалізації.

Реалізація поставленої мети передбачає постановку та розв'язання наступних **завдань**:

- проаналізувати чинники появи віртуальної реальності, основні тенденції і прояви віртуалізації, підстави для її культурологічного вивчення;
- схарактеризувати основні аспекти інноваційності цифрових технологій у процесах сучасного культуро творення;
- описати прояви візуалізації як домінанти інформаційно-мережевої комунікації.

Об'єктом дослідження є тенденції розвитку сучасної культури.

Предметом дослідження виступає віртуалізація як культурний феномен, сформований новітніми інформаційними технологіями.

Методологічну базу дослідження склали як загальнонаукові, так і філософські методи. Було використано методи аналізу та синтезу, дискурс-аналізу, метод сходження від абстрактного до конкретного, індуктивний та дедуктивний методи, структурно-функціональний підхід, семантичний аналіз, порівняння і зіставлення на міждисциплінарному рівні, синергетичний принцип.

Джерельна база. Інтерес до вивчення віртуалізації соціальної реальності з'явився відносно нещодавно. Перші теоретичні позиції в аналізі віртуалізації як фактору сучасних соціальних змін були запропоновані наприкінці ХХ століття у працях М.Макклюена, М.Кастельса, А.Крокера. В рамках цього підходу здійснювався аналіз віртуальних феноменів соціально-культурного простору, спрямований на створення нового типу суспільства, протилежного індустріальному. При цьому спостерігалось прагнення змістити акценти в бік аналізу їх образного потенціалу.

Введення віртуального у сферу культурного та культурологію, вплив цифрових технологій на культуру прослідковуються у працях зарубіжних

дослідників: Ч.Гіра, Т.Лірі, Д.Ланьє, Л.Скіббе, С.Хейфмейстера, Н.Чепмена, А.Чесната, Е.Шмітта.

Соціокультурний аспект віртуалізації, цифрові технології культури розглядали І.Акчурін, О.Баксанський, В.Ємелін, Д.Іванов, В.Іноземцев, Т.Каменська, М.Кузнецов, Г.Малясов, В.Розін, Є.Таратута, Д.Усанова, С.Черних, Н.Чепмен, Р.Яновський та ін.

Окремі сфери прояву віртуалізації через сучасну систему освіти, художньої культури, інтерактивних книг розроблені у творах І.Бокачева, Н.Дніпровської, Я.Юскевича, І.Нагаєва, А.Сосніної та ін.

Віртуалізація культури як феномен сучасності, аналіз процесу формування інформаційного суспільства, головними характеристиками якого є медіальність та цифровізація, описані у працях українських вчених О.Афоніна, В.Бех, О.Дзьобань, Л.Деніско, С.Жданенко, Т.Каменської, М.Опалева, Л. Сухорукової та ін.

Аналізуючи феномени віртуальної реальності, цифровізації культури у працях науковців, приходиться констатувати відсутність термінологічної однозначності та брак праць, зокрема, вітчизняних, присвячених системному культурологічному аналізу віртуальності як складного та багаторівневого феномену. Множинність характеристик феномену віртуальності, епізодичність його дослідження, відсутність цілісності та системності у культурологічному усвідомленні феномену віртуальності робить актуальною потребу необхідності його культурологічного аналізу.

Новизна дипломного дослідження полягає у виявленні соціокультурного механізму продукування цифрових технологій, віртуального, візуального інформаційного простору. З'ясовано сутнісні ознаки використання новітніх технологій у соціокультурному просторі, приділено увагу необхідності усвідомлення суттєвої ролі процесів візуалізації у розвитку сучасної культури у формі побудови взаємодії людини з цифровими технологіями.

Таким чином, культурологічне дослідження процесів віртуалізації є актуальним та перспективним.

Структура роботи. Дослідження складається із вступу, трьох розділів, основних висновків і списку використаної літератури та джерел. Загальний об'єм роботи складає 64сторінки.

РОЗДІЛ 1. ЧИИНИКИ ПОЯВИ, ПРИРОДА ТА АКТУАЛЬНІ ПРОЯВИ ВІРТУАЛІЗЦІЇ

Сучасні реалії скеровують людину на суспільне життя, насичене комунікативними практиками, що забезпечені різноманітними технічними посередниками спілкування. Зміни у середовищі комунікації є глобальними, кардинальними. Вони здійснюють постійний та всеосяжний вплив на повсякденність, спрямовуючи її у річище своєрідного інформаційного "кодування". Інформаційна цінність сьогодні переважає цінність матеріальну, відповідно підвищуючи статус людини, яка володіє інформацією. Водночас, прогрес у розвитку інформаційних технологій, посилений потужною діяльністю ЗМІ, має й інший бік: деякі традиційно людські соціальні функції, делеговані гаджетам, втратили своє суспільне значення.

Засоби масової інформації, відводячи людину від реальності, сприяють загальній віртуалізації суспільства. Виникає питання: що є правильним, корисним, необхідним: те, що людина сприймає через екран комп'ютера, чи багатолікість світу, що її оточує. Актуальними проявами віртуалізації є заміна окремих об'єктів їх уявними формами, зображеннями, що призводить до симулякризації життя, втрати реальних чинників та орієнтирів самоідентифікації. Існуючи одночасно у різних світах, маючи індивідуально різні життєві інтенції - сім'ю, матеріальний достаток чи кар'єру тощо - людина втрачає той стрижень, що спрямовував її на продуктивне, сутнісно орієнтоване, самоздійснення. Його замінює віртуалізація, що стає технологічно забезпеченим вікном у квазіреальний світ, світ доступний, простий для осягнення, але насправді нереальний. Ця ілюзія дійсності, створена комп'ютерними системами, здатна викликати зорові, слухові та інші чуття, хоча не здатна давати картину по-справжньому освоєного людиною світу.

Тим не менше у віртуалізації є сьогодні своя соціокультурна функція: завдяки своєму медіатизованому простору вона стає окремим вікном у реальний світ, крізь яке він виглядає зрозумілим і доступним. Усі не осягнуті в реальності життя

поняття та об'єкти завдяки віртуалізації потрапляють у привабливий простір доступності. Режим реального часу дає можливість побачити як виглядає будь-яке явище, об'єкт, подія, які раніше людина могла уявляти по-своєму. Віртуалізація, спираючись на людську уяву й виступаючи у формі складової медіапростору, дозволяє збагатити буття людини, її повсякдення завдяки тому, що конкретизує, ілюструє та демонструє інформацію. Таким чином, людина виявляється включеною у процес конструювання віртуалізованої реальності, де, звільнена від реальних суспільних відносин, звичаєвих комунікацій, щоденних інтересів, отримує можливість її подальшого проектування та «обживання».

У даному контексті слід визначитись у змісті понять «реальність», «дійсність», що співставляються з реальністю. Термін «реальність» перекладається з латини як дійсний предмет або те, що має буття. У широкому значення реальністю для людини виступає суспільство, увесь матеріальний світ, а також результати її діяльності. Поняття буття є філософською категорією та означає те, що реально існує, наявність об'єктів, предметів, процесів, явищ тощо. Поняття «дійсність» вказує на реалізовану можливість, на все те, що має наявне буття [24; с. 31].

На тлі впровадження у повсякденне життя комп'ютерної техніки з високим рівнем візуального компоненту фактична реальність поступово поступилася місцем художньо створеним відеообразами, що, врешті, стали основою віртуалізації реальності.

Віртуальна реальність як нова форма буття була теоретично обґрунтована в 70-х рр. ХХ ст. в Массачусетському технологічному інституті. Термін «віртуальна реальність» у 1989 р. ввів у науковий обіг Джарон Ланьє – науковець у сфері віртуалізації даних і біометричних технологій, футуролог, філософ. Однак ще у середньовічних працях схоластів дослідники знаходять використання терміну «virtus». Німецький філософ, теолог М.Кузанський цей термін застосовував для позначення «віртуальної присутності всіх мислимих предметів (зокрема, горіхових

дерев) в одному горіховому насінні». Для нього «virtus» є невидимою енергією, яка сприяє виникненню процесу мислення. Філософ-схоласт Ф.Аквінський корінь цього терміну використовує для пояснення наявності проміжних форм між двома елементарними субстанціями: так, зокрема, між світлом і п'ятю можуть бути утворені інші кольори. Інші мислителі середньовіччя терміном «virtus» позначали певну внутрішню силу, здатність, перспективу. Ці суттєві фактори спонукають до виникнення, становлення та існування якогось об'єкту, процесу чи явища [27, с.154].

Протягом XIX-XX ст. термін «віртуальне» з'являється у багатьох галузях наукового пізнання. Термін «віртуальна реальність» почав активно вживатися після виникнення Інтернету, що інтегрував звук, зображення, рух, створюючи стереоскопічні зображення. Так виник інший термін: «штучна реальність», який окреслив сутність взаємодії людини та комп'ютера. Віртуальна реальність найчастіше характеризується як комплекс програмних прийомів для того, щоб виникало відчуття присутності у середовищі комп'ютерних мереж, ігор.

У словнику іноземних слів термін «virtualis» з латинської мови перекладається як можливий, такий, який може проявитися за певних умов. Однак сьогодні термін «віртуальний» застосовують тоді, коли описують те, що має усі ознаки визначеного предмету, який неможливо пізнати як реальний. Таким чином, віртуальність потрактовується як псевдореальність чи штучність. Зі сторони кібернетичного аналізу віртуальна реальність описується як наслідок інформаційної взаємодії людини і комп'ютера, що виникають на базі комбінованих мультимедійних ресурсів. Перебуваючи в реальному часі, людина відчуває оману безпосередньої присутності в позірному середовищі. Віртуальна реальність у цьому ракурсі характеризується як кібернетичний простір, де комп'ютери та різноманітні технічні засоби створюють відповідну ілюзію реального світу.

Сучасна філософія застосовує цей термін для позначення різних рівнів дійсності, реальності, зокрема, традиційного і сучасного. Традиційне тлумачення

терміну походить від вже англійського «virtus» і перекладається як потенційне, допустиме. Сучасна характеристика віртуального – це різновид пізнавальної реальності, усвідомлення якої може базуватися на концепції симулякрів, що досліджується представниками сучасного постмодернізму: Ж. Дельозом, Ж. Дерідда, Ж. Бодрійяром, П. Клоссовським. Представники даного напрямку звертаються до поняття симулякра, щоб вказати, що креативність людини - це творення образів, які є непов'язаними з реальними об'єктами та виявляють душевний стан людини у формі страхів, надії, переживань тощо.

На думку деяких дослідників, коректно використовувати соціоцентристську модель застосування віртуалізації до суспільства, адже віртуалізацію реальності можна спостерігати там, де комп'ютери безпосередньо не використовуються. З такої позиції, однією з ознак віртуальності називають «ефемерність», що у перекладі означає нереальність, примарність [8, с.36].

Сучасна вітчизняна філософія містить досить розповсюджене потрактування віртуалізації як процесу відриву свідомості людини від реальності під впливом мас-медіа. Сучасний науковець Г.Малясов розглядає віртуалізацію, як галузь творення образів, які тиражують за допомогою засобів масової інформації [22, с.37]. Т.А. Каменська зазначає, що віртуальне знаходиться у межах опозиції об'єктивного та суб'єктивного в якості третього, перехідного, змінного компоненту, який має актуальні, реальні наслідки[14]. Як стверджує В.М. Корабльова, віртуалізація – «це одвічно присутня, наріжна характеристика людини» [17, с.26]. Популярна думка феноменологічного напрямку про те, що віртуалізація виступає симулятивною реальністю, виникла на основі медіа.

Сьогодні процес віртуалізації є характерним для всіх етапів формування та становлення особистості, а, отже, пов'язаний із процесом соціалізації за посередництвом засобів масової інформації. Так чи інакше, віртуальність являє собою своєрідне вікно у світ об'єктивного, а тому дотична до формування світогляду особистості. Розширюючи простір повсякдення, вона прискорює процес

індивідуального розвитку у напрямку більшої мобільності та поінформованості. Це важлива сторона загального суспільного розвитку.

Явище «віртуальна реальність» набуло інтенсивного багатоаспектного розгляду у дослідженнях ХХІ століття. Так, Р.Яновський бачить в ній «штучне втілення у знаково-графічній формі тієї чи іншої допустимої можливості (конкретної або абстрактної), яка не реалізується або не відбудеться природнім шляхом»[49, с.136]. На думку ж дослідника С.Катречко, існує декілька характеристик даного поняття, головним з яких стало розуміння віртуальної реальності «як штучно створеного людиною аналогу фізичного світу», який відрізняється «варіативністю та непостійністю». З цієї точки зору, «віртуальним можна назвати будь-який культурний світ, що існує нетривалий проміжок реального часу» [16, с.58] – світ книги, кінострічки, театрального спектаклю.

Своє бачення віртуальності дає американський соціолог М. Кастельс, стверджуючи, що «ми живемо в умовах особливої культури, яка являється ритуальною, оскільки заснована на віртуальних процесах комунікацій, що управляються електронікою». Саме це відрізняє культуру інформаційної епохи[15, 237].

Що стосується філософсько-культурологічного усвідомлення віртуальності, то воно, як вважає дослідниця Д.Усанова, «може бути представленим як динаміка наступних ключових характеристик:

- 1) неіснуюча реальність; віртуальність як інобуття;
- 2) віртуальність як непізнана реальність;
- 3) віртуальність як утопія – ідеальна реальність;
- 4) віртуальність як внутрішній світ, що суб'єктивно переживається людиною реальність;
- 5) віртуальність як уявна імітаційна реальність (псевдореальність);

б) віртуальність як інформаційно-технічний простір – кіберпростір: технічно опосередковане середовище, як інформаційний ресурс сучасного суспільства, як медійне середовище культури» [42, с.69].

«Віртуальна реальність, - на думку Я.Лоскевича, – це нова концепція світу, що виникла в неупорядкованій стихії комунікаційних процесів і в результаті розвитку інформаційних, переважно візуально орієнтованих, технологій» [12, с. 308]. При цьому західні дослідники вважають, що основою віртуальності є лише технології, а вітчизняна концепція віртуальності пов'язана із «штучним», «вигаданим» світом культурної практики, що оперує знаками, символами, образами.

Дискурс, що утворився навколо явища віртуальності, віртуальної реальності, віртуалізації культури, полеміка щодо них створили підґрунтя для формування «віртуалістики» як спеціалізованої наукової дисципліни, що, у свою чергу, дало поштовх для вивчення процесів віртуалізації в різних сферах людської діяльності: у сфері культури, мистецтва, релігії, політики, освіти, науки.

Розповсюдження інформаційно-комунікативних технологій призвело до змін усіх компонентів соціокультурного поля. Культурологічний аналіз процесу віртуалізації культури передбачає всебічний розгляд даних змін.

Американський дослідник Д.Шапіро, виявляючи джерела віртуальної реальності, вважає, що причиною появи феномену «віртуалізації» є ряд факторів, заснованих на удосконаленні синтетичних функцій кіно. Дослідник справедливо зауважив, що майбутнє за віртуальною реальністю і фундаментальні дослідження даної сфери найближчого часу стануть необхідністю, а не просто черговим модним трендом [47, с. 104].

Сьогодні ми у повній мірі відчуваємо здатність віртуального простору захоплювати нові рубежі соціокультурної сфери людини. З одного боку, збільшення її технічного оснащення розширює можливості культурної діяльності, з другого – всезагальна доступність цих інструментів зводить на нівець їх фахового використання. Так, створення публічної сторінки щодо якогось заходу у

соціальному середовищі, без сумніву, викликає підвищений інтерес інтернет-аудиторії. Але не факт, що ця віртуальна увага привабить реальних відвідувачів, адже спостерігати за подіями можна за допомогою соціальної мережі, але без особливих фізичних, матеріальних, емоційних витрат.

Віртуальна реальність, на думку С.Іконнікова, – «це оптимізований для можливостей людини спосіб орієнтації у світі електронної інформації, створений на основі «дружнього» функціонально-інтерактивного інтерфейсу. Більше того, робота у сфері віртуальної реальності супроводжується ефектами швидкості і легкості та носить ігровий характер» [10, с.6]. Виникає відчуття єдності користувача і машини та переміщення користувача у віртуальний світ, вплив віртуальних об'єктів сприймається людиною аналогічно природній реальності, що робить комп'ютер незамінним помічником.

Віртуальна реальність фільму, спектаклю, книги поступається віртуальній реальності комп'ютера завдяки його інтерактивній складовій. Не ідеалізуючи віртуальну реальність, О.Баксанський відмічає можливості її негативного впливу на психіку і сприйняття фізичного світу, однак констатує, що застосування технологій віртуальної реальності в середовищі дозвілля та освіти є найбільш перспективним, що й демонструє сучасна реальність, коли велика кількість часу відводиться на дистанційне навчання та на онлайн-ігри[11, с. 296]. Деякі дослідники, зокрема, М.Кузнєцов, схильні розводити поняття «віртуальна реальність» і «кіберпростір», визначаючи останнє як «віртуальне соціальне поле буття людини, що виявляє себе в рамках взаємодії комп'ютера, мереж і людини» [13].

Явище віртуалізації, із зрозумілих причин, позбавлено ознак та характеристик об'єктивної дійсності та реальності. Воно виступає відображенням уявних властивостей певних речей, що існують у формі почуттів та життя. Таким чином, можна стверджувати, що сьогодні сформувалась нова якість людини – «віртуалізована людина», адже проникнення віртуальної культури у соціальну

реальність є тотальним. Такі її риси, як вихід за межі власної тілесності, контекстна ідентифікація, соціальне дистанціювання, умовність у сприйнятті реального тощо [13], формують її актуальний образ. Більш того, вона прирікає себе на публічність через прозорість, відкритість, доступність майже усієї інформації про неї, її уподобання, індивідуальні психоемоційні та моральнісні характеристики, контакти тощо, хоча ці характеристики можуть змальовувати насправді неіснуюче буття. Незважаючи на антономічність виразу «віртуальна реальність», його можна застосовувати для позначення образів та відчуттів псевдореальності, що створені комп'ютером.

Стосовно того, що відбувається в реальному бутті суспільства, цілком коректним є вживання словосполучення «віртуалізація соціальної реальності» на позначення безупинного процесу суб'єктивного проектування, конструювання образів реальності для їх наступного впровадження у життя.

Культурний аспект віртуальної реальності вперше почали аналізувати її розробники – У.Брік, Дж. Ланьє, М. Крюгер. Наприкінці ХХ століття віртуальною реальністю почали цікавитись науковці різних сфер: культурологи, філософи, психологи, соціологи, мистецтвознавці. У культурологічному аналізі це явище виявило свій значний міждисциплінарний потенціал.

Віртуалізація, як вже зазначалося, є культурним феноменом, що сформувався й розвинувся на базі технологічних інновацій та інформаційно-технологічної революції, призвівши до видозміни всього культурного простору.

Віртуалізація культури включає: масову кіберсоціалізацію через соціальні мережі, мікроблоги та інтерактивні відеоігри як комфортний дублікат реальності, гіперреальні кіно- та медіаестетику, штучно змодельовану реальність у рекламних роликах та відеокліпах, комерційні та політичні піар-технології. Сучасна людина підвладна повсюдному проникненню віртуальної культури у соціальну реальність та повсякденність й перебуває у постійній залежності від неї, вбачаючи в ній певну

об'єктивну реальність. Штучно створені дослідні моделі дозволяють дослідити і вивчити систему типізованих конструктів цієї «об'єктивності».

Якщо раніше це було невід'ємним атрибутом молодого покоління, то сьогодні, особливо після локдаунів, з появою онлайн-форматів виставок, віртуальних екскурсій музеями, теле- або інтернет-магазинами, інтернет-конференціями, дистанційного навчання тощо, це отримало масовий характер. У теперішньому інформаційному суспільстві можливо задовільними багато потреб, не виходячи з домівки й при цьому мати роботу, а відповідно, і заробіток, замовляти товари та послуги і розраховуватись платіжними картками. Так, департамент культури Луцької міської ради влітку 2021 року пропонував цілу низку різноманітних форм і видів заходів, які відбувалися у форматі онлайн у зв'язку із дотриманням заходів безпеки щодо запобігання поширенню коронавірусної інфекції у закладах культури: виставку творчих робіт «Політ над Волинню» учасників пленерів малярства на Волині, виставку художніх робіт Вікторії Марценюк «Кольорові миттєвості», майстер-клас з пісочного малюнку «Казка дитячими руками», бібліографічний огляд «Знайомство із книгами Миколи Мартинюка», віртуальну літературну мандрівку «Жменя сміху дітям на потіху», мультскарбничку «Сюжети казкові – герої книжкові», інформаційну хвилинку «Твої права - у мандрівку життя», відеопроєкт «Секрети сценічної майстерності - питання & відповіді», онлайн-огляди періодичних видань «Світ за тиждень», ігровий пленер «ЛітоГрай», відеоперегляд «Оповідання і казки до шкільного портфеля» у рамках програми «Бібліотека - територія дитинства» та ін.

Таким чином, у віртуальній реальності існують та функціонують аналоги реальних культурних механізмів суспільства, а завдяки комунікативним засобам можливо не лише здійснювати обмін товарами, послугами, а й емоціями, настроєм, талантами, творчими надбаннями тощо.

Однак, як зазначає І.А. Акчурин, сьогодні віртуальним є все те, що заміщує реальне та виступає його кінцевим руйнуванням [2;20]. Людина завжди прагне

стрімкого розвитку, але, не завжди задумується над тим, куди саме приведе її цей розвиток, чи буде він прогресом чи навпаки регресом. Врешті, комп'ютерні технології є важливими елементами нашої сучасної повсякденності, їх головне функціональне призначення – спростити та удосконалити життя людини. Попри інформаційне перенавантаження людина стає більш мобільною у формуванні власної картини світу, що має мало відмінностей із об'єктивною реальністю, більш далекоглядною, швидше адаптується до будь-яких суспільних змін. Крім того, для сучасника, що поринув у цей світ, об'єктивна дійсність без віртуальної існувати вже не може: світ втрачає свої барви та багато можливостей у таких важливих сферах, як освіта, виховання, відпочинок, тощо.

Однак поряд із фактом корисності комп'ютерних технологій виникає інша проблема – залежності від соціальних мереж, комп'ютерних ігор, що призводять до розривів соціальних зв'язків в результаті віртуалізації самої людини. Так, дослідники Університету Карнегі Меллона у США на основі експерименту «Домашня мережа» (1998) встановили зменшення користувачами Інтернету м. Пітсбурга спілкування із членами своїх родин та зменшення їх соціальних зв'язків в цілому[14]. Комфортність існування у віртуальному світі забезпечена не в останню чергу й звільненням всередині нього від моральних й правових регулятивів, від будь-яких обов'язків.

Суспільство ставить людину в певні рамки обов'язків у формі норм моралі та норм законів, в той час людина завжди прагнула позбутися цих зобов'язань, а віртуальна реальність, що виступає двійником реальності, може допомогти людині позбутися від цих обов'язків.

На межі двох тисячоліть актуальною була теоретична характеристика усвідомлення спрямованості змін, які відбуваються в сучасній цивілізації, що характеризуються суперечливістю та багатоплановістю різноманітних технічних і соціальних процесів. Ці зміни, торкаючись країн, регіонів, всієї людської цивілізації, стимулюють інтерес дослідників до масштабного аналізу того, що

відбувається. Зокрема, «вибух» інтересу до феномена віртуальності пов'язують із створенням сучасних комп'ютерних технологій, однак вони лише привернули до нього увагу. Сьогодні в результаті колективної діяльності учених, розробників, інженерів і програмістів створено цілий комп'ютерний віртуальний світ, «кіберпростір», який помітно видозмінив життя людства і залучив у свою динаміку мільярди людей. Охоплюючи значний соціокультурний простір у сучасному світі, феномен віртуалізації став невід'ємним компонентом усіх сфер соціальної реальності і все частіше розглядається в якості своєрідної характеристики постмодерністського світовідчуття.

Віртуальна реальність чи віртуальність – це явище, що сьогодні активно вивчається і пізнається, при чому, пізнання відбувається з різних і навіть протилежних сторін, що відповідає природі даного явища. Розглядаючи штучно створений феномен віртуального, культуролог М.Носов слушно зазначає: «Показовий факт віртуалізації сучасного суспільства, в якому симулятивна діяльність набуває таких розмірів, що дає підстави говорити про втрату стійкості соціальних структур і про відчуття примарності і нестабільності соціального буття в ситуації постмодерну. Причому віртуальні інформаційні технології –це лише одне з можливих втілень симуляції, прояви якої можна знайти і в сфері міжособистісних та сексуальних відносин, у мистецтві, в політиці тощо» [27, с. 153].

На сьогоднішній день є певні здобутки у дослідженні питання віртуальної реальності, але ще не має узагальнюючого вчення з точки зору культурології. Наприклад, є потреба вивчити прояви віртуальної реальності у сучасній культурі через призму появи нових видів мистецтв, своєрідних субкультур, використання технологій віртуальної реальності у різноманітних сферах і формах культури, виникнення і поширення віртуальної культури.

На початку ХХІ століття межі функціонування віртуальної реальності розширилися, охопивши мистецтво, сферу дозвілля, освіту, медицину,

архітектурне проектування, тренажерні системи, промислове проектування, наукову інформацію тощо. Віртуальна реальність все активніше втручається у соціалізацію особистості. Таким чином, вивчення реального буття віртуальності допомагає з'ясувати стан сучасної культури, культури перехідного періоду, що приймає такий специфічний різновид буття, як його віртуалізацію - суму випадкових ефектів, що замінюють дійсну сутність.

Складність екстеріоризації та вербалізації феномену віртуальності полягає на наш погляд в тому, що сфера онтологічних форм володіє ситуативністю, автономністю. Віртуальний об'єкт лише частково подібний до свого прототипа та відтворює лише деякі його риси, але не повністю, як, наприклад, у випадку із тренажерами-симуляторами або трьохвимірним аудіовізуальним простором сучасного кіно, що навмисно створює у глядача відчуття реальності того, що відбувається. Аналіз цього простору культури передбачає характеристику глобальної та радикальної трансформації не лише процесів комунікації, а й самого стилю життя, способів його здійснення, нове відчуття світу та свого місця в ньому. Тому наш підхід до дослідження процесу віртуалізації сучасної культури не базується лише на характеристиці маніпуляцій у рамках новітніх ІТ-розробок або медіа-середовища, а передбачає розглядати цей процес у ширше, визнаючи за останнім статус основного каналу трансформації культури та буття людини. Під віртуалізацією у такому контексті слід розуміти процес субституції об'єктів, речей, практик, подій, включаючи людину, їх умовними подобами, викривленими копіями, пустими знаками, які супроводжуються дематеріалізацією початкових форм та втратою ними своєї справжньої сутності.

Істотний момент: процес віртуалізації, на наш погляд, проходить по двом напрямкам: як технологічно опосередкована віртуалізація у формі комп'ютеризації та інформатизації суспільства (масмедіа, 3D-кінематограф, Інтернет, інтерактивні технології тощо), наочним прикладом якої є штучні образи, електронні аналоги щоденних практик, оптична подоба реальних об'єктів, альтернативні життєві

простори, що вибудовуються в комп'ютерних іграх; і як соціальна симуляція, коли речі, знаки, дії звільняються від свої ідей та концепція, від сутності та цінності, від походження та призначення, вони вступають на шлях безкінечного самовідтворення. Усе існуюче продовжує функціонувати тоді, коли сутність існування давно зникла. Воно продовжує функціонувати при повній байдужості до власного змісту. Такий тип віртуальності можна виразити як заміщення справжніх речей та дій симуляціями, що створюють видимість усвідомленого та ефективного відтворення, наслідують усталені зразки та схеми. Так, політична система у рівній мірі є віртуальною – і в сенсі активного використання засобів масової інформації та Інтернету як якості площини політичної боротьби, і в сенсі втрати політичними інститутами своїх споконвічних ролей та функцій.

Комп'ютерне втілення віртуальної реальності вводить людину у світ нереальний, штучний. Для досягнення реальності зовсім необов'язково створювати модель навколишнього світу у найдрібніших деталях. Необхідна наявність тільки двох елементів. Один полягає в тому, що ці програми мають вплив одночасно на декілька органів чуття: слух, зір, навіть, дотик. Другий елемент представлений тим, що за допомогою спеціального обладнання, наприклад, обладнана датчиками рукавиця дозволяє користувачу доторкнутися рукою до об'єкта, що знаходиться у пам'яті комп'ютера. Віртуал., якною реальністю у комп'ютерній науці є те, що дає право рухатися у тривимірному світі і має шість рівнів свободи, а ще, дає можливість сприймати його у дійсному часі. Людина відчуває необхідність у фіктивному подвоєнні навколишнього середовища. Віртуальна реальність сьогодні є метафорою, яка дає можливість визначити межі тих явищ філософського та культурологічного характеру, з якими соціум стикається сьогодні. Йде мова про таке пізнання, яке має радикальну відмінність від традиційного. Так звані «нульовий простір», «кіберпростір», «паралельний світ», «соціальна віртуальна реальність» взаємопов'язані за

допомогою комунікації та комп'ютерних програм, а також, людей, які вступають у взаємодію у цьому середовищі з результатами власної активної діяльності.

Активність людини в мережі Інтернет забезпечує задоволення пізнавальної, комунікативної, ігрової потреб. Привабливою рисою для багатьох користувачів Інтернету є можливість проявляти творчість. Віртуальне соціальне середовище Інтернету є віддзеркаленням політичних, релігійних, економічних, історичних та інших реальностей, а також, виступає автономною сутністю, яка має активний вплив на оточуючий світ.

Завдяки розвитку комп'ютерних технологій та поширення мереж відбувається формування культури віртуальної реальності. Соціальна сфера віртуальної реальності є особливою субкультурою, що має власні ідеали, принципи, стилі спілкування. Велика кількість створених об'єктів у середовищі віртуальної реальності має певну естетичну цінність, що корелює з мистецтвом, однак змінює класичні елементи творчості, зокрема, опозиції «автора – реципієнт». Так, інтерактивна телекомунікація демонструє перетин взаємно стимульованих індивідуальних креативних потоків та представляє творчість, яка не завжди проявляється відкрито в межах інших сфер творчої діяльності.

Сьогодні активно досліджуються соціальні та особистісні сторони віртуальної реальності: критичність до традиційного, втеча від реальності, взаємозв'язок із минулим, сьогоденням і майбутнім, отримання різних задовольень. Теоретичному аналізу піддаються нові терміни та поняття: «віртуальна організація», «віртуальні гроші», «віртуальна культура», «віртуальний товар», «віртуальні інновації», «віртуальні потреби». Світова культура, з позицій вивчення віртуальної реальності, має безпосередній зв'язок зі створеними людиною віртуальними світами, домірними за своїми інтенціями пізнавально-діяльним інтенціям людини. Творець-художник, творець-поет, творець-музикант, що формують віртуальну реальність, роблять її інтерактивною. Вона дає можливість глядачу, читачу, слухачу включатися в неї, поринати в неї, бути в ній. Вона складається з

автономної частини і мережевої, які людина опановує, взаємодіє з ними, створюючи на цій основі віртуальну культуру.

Історія наукових досліджень, що формували уявлення про віртуальну культуру, має кілька етапів. Ранній період досліджень, що характеризується більш описовим характером, представляє «технологічну антиутопію». Наступний період – дослідження, в яких важливу увагу приділяють аналізу культурних, соціальних, політичних економічних взаємовідносин, вивчають соціальне конструювання реальності, створюють етичні кодекси взаємовідносин і комунікації, що здійснюються у мережі Інтернет.

Діалогові відносини віртуальних форм призводять до виникнення нових форм діалогу культур, що називають віртуальним діалогом, реально-віртуальним діалогом, віртуально-реальним діалогом. Віртуальний діалог проходить у свідомості користувача у той час, коли віртуальний простір є базою і засобом передачі інформації, так, як це здійснюють фільми, енциклопедії. Різниця лише в тому, що цей діалог читається нелінійно. Реально-віртуальний діалог проходить, коли комп'ютерний користувач знайомиться із твором авторів програм. У даному випадку, здійснюється реальний діалог із віртуальним предметом, у який закладено природний інтелект розробника. Віртуально-реальний діалог виявляється у формі діалогів із цілком реальними співрозмовниками, в процесі якого сприймаються об'єкти іншої культури. Даний контекст привертає увагу: досить поширений культурний артефакт сучасності – комп'ютерні соціальні мережі, які здійснюють вплив на окремо взяті сторони життя людини, так і торкаються важливих основ її буття, утворюють віртуальну манеру буття, продукують новий суб'єкт культури.

Комп'ютерні соціальні мережі, які є універсальним та об'єктивним засобом, що застосовується в різних сферах діяльності людини, стали надгалузевою технологією, яка задіяна у багатьох культурних сферах. Дані сфери не слід вивчати, як те, що відноситься до світу техніки, ці сфери надзвичайно далеко

проникли у життя людини, втілились у повсякденність так, що відділити їх із культурологічного і світоглядного взаємозв'язку тепер не є можливим. Сьогодні є важливим визначення соціально-культурної ролі явища віртуальної соціальної мережі як передвісника майбутньої техногенної цивілізації, її впливу на модифікацію буття та сутності людини, на утворення нових субкультур та загальний вплив на культуру.

Важливу роль віртуальні соціальні мережі відіграють у розвитку віртуалізації культури. Підставами великої популярності інтернет-сайтів є залученість багатьох користувачів, при чому різної вікової категорії, та різноманітних професій у нову для усіх форму взаємодії, де можна перебувати тривалий період часу. Наявність певних умов сайтів соціальних мереж слід оцінювати як чи найголовніший фактор поширення цього феномену в особистісному просторі людини. Поява все більшої кількості функціональних можливостей Інтернету, зокрема, електронних грошей, Інтернет-магазинів, віртуальних музеїв, відеоконференцій, онлайн-курсів, електронних послуг та ін., значно зменшує коло прийняття самостійних рішень, примушуючи людину пристосовуватися до нових змін через активне пізнання та освоєння інновацій.

Ті, хто сьогодні не зареєстровані у соціальних мережах, не вміють користуватися смартфонами чи взагалі не мають доступу до Інтернету, наражаються на небезпеку опинитись на закутках культурно-історичного розвитку, подібно тим людям, які у XIX столітті не вміли читати. Уміння користуватися новітніми інформаційними технологіями є вимогою сьогодення майже для всіх активних у соціумі людей. Технологічні інновації сьогодні активно використовуються у політичній, економічній, медичній сферах, в процесі організації праці, особливо при сучасному дистанційному навчанні. Ці технологічні інновації мають безпосередній вплив на людину, її середовище проживання, засоби соціалізації. Таким чином, сьогодні людина не може ігнорувати інформаційні технології, і, як зазначає Т. Каменська, людина змушена

жити у межах «технотронного суспільства». Але сьогодні ще наявна інформаційна нерівність між людьми грамотними у сфері інформаційних технологій та людьми технічно неграмотними, тими, хто страждає на технофобію.

Узагальнюючи попередній матеріал, слід зазначити, що сьогодні ми є очевидцями генерування нового способу соціально-культурного буття людини, що входить у рамки потужного розвитку віртуалізації культури сучасності. Якщо виходити з того, що сутність процесу віртуалізації культури не є лише маніпуляціями новітніх ІТ-розробок, то віртуалізацію економіки, політики, мистецтва, науки, що реалізується за допомогою соціальної мережі, слід усвідомлювати як пов'язані факти розвитку однієї сутності, які суттєво змінюють духовну та соціальну характеристики людини.

Масова одержимість екранами віртуальної реальності призвела до критичного відношення до інформаційно-комунікативних технологій. Багато дослідників, зокрема, В.Ємелін, стали сприймати нові медіа як «симулякри» фізичної реальності [7], що здійснюють негативний вплив на життєдіяльність людини, або за методом В. Силаєва, - як «семіотичну систему міфологізації реальності» [33, с. 23]. І все-таки не можна недооцінювати вплив комп'ютерних технологій та Інтернету на сучасну культуру і соціально-культурну діяльність в цілому. Мережевий лексикон міцно ввійшов у повсякденну мову, інтернет-поради диктують останні тенденції і моду на стиль життя, сферу застосування, зовнішній вигляд. Віртуальна культура не замінює реальності, а існує паралельно. Як зазначає С.Іконнікова, «вона не завжди направлена, на відміну від фізичної діяльності, на отримання готового кінцевого об'єкта, що обумовлює її меншу утилітарність і прагматичність, але дає більший нахил у творчість, що дозволяє характеризувати віртуальну культуру як культуру вищого рівня» [10, с. 7]. Пріоритетна роль теоретичних аспектів вивчення віртуальної реальності як нового соціально-культурного простору належить культурології.

Питання оцінки впливу соціокультурного простору віртуальності на сучасну людину і суспільство в цілому залишається одним із найбільш актуальних і проблемних. З однієї сторони віртуальний простір відкриває нові можливості для спілкування, проведення дозвілля, навчання. Користування віртуальним простором дозволяє значно скоротити фізичні та матеріальні витрати. Разом з тим віртуалізація занурює людину в іншу реальність, приваблює до інших форм спілкування, що деколи негативно впливає на її можливість встановлювати контакти і взаємодіяти з об'єктами світу фізичного. У багатьох технологічно розвинутих країнах отримав розповсюдження феномен, що в Японії названий «хіккоморі», а в англійських країнах — «neet». Це ціле покоління молодих людей, яким користування віртуальним простором дозволяє прожити життя, не виходячи із квартири, вони користуються виключно онлайн-магазинами, онлайн-форумами, онлайн-кінотеатрами, онлайн-казино і живуть настільки насиченим електронним життям, що у фізичному плані стають справжніми самітниками.

Ситуація в сучасній Україні є аналогічною. Так, кіберпростір сьогодні – важливий фактор формування соціально-культурного середовища дітей, підлітків, молоді. З однієї сторони, він включає в себе інтерактивні освітні програми, мультимедійні підручники, електронні тренажери тощо; з іншої – уся різноманітність інтерактивних розваг та послуг, що проявляються через різноманітні комп'ютерні ігри, відео кліпи, рекламні ролики, телепрограми і т.п.

На основі віртуалізації як явища медійної культури, яке є багатофункціональним, будується сучасна глобальна культура: це засіб виробництва, збереження та обмін інформацією, найбільш повні, доступні і швидкі; це комунікатор та посередник, джерело пізнання та релаксації, що випереджує в конкуренції радіо, телебачення, друк. З іншого боку, віртуальність – це простір свободи, трибуна суспільної думки, платформа для творчого самовираження, тобто інструмент соціокультурної діяльності.

Хоч би якими були різні оцінки впливу віртуалізації культури на спосіб життя і мислення людини, сам факт цього впливу є очевидним. Віртуальність – це справжнє поле життєдіяльності для людини, що надає сурогатні рішення майже на всі соціально-культурні потреби людини. Віртуальний світ став найважливішим фактором культури XXI століття. На відміну від традиційних медіа віртуальний простір допомагає активно самостійно будувати індивідуальний інформаційно-комунікаційний простір, що робить його не просто засобом збереження і передачі інформації, а універсальною платформою соціально-культурної діяльності і творчої активності людини.

У підсумку першого розділу можна зазначити, що якщо віртуальну реальність розглядати як чинник технічних нововведень, то культурна практика в кіберпросторі являє інтерес і відповідає запитам гуманітарного знання. Використання даних понять у дипломному дослідженні є свідченням появи новітнього соціально-культурного середовища, що народжено технологічним та інформаційним вибухом. Таким чином, можна стверджувати, що світова культура певним чином має зв'язок із створеними людиною віртуальними світами, на основі яких можна описати теоретично-пізнавальну природу людської діяльності. Чинниками появи віртуальної реальності є новітні технології, що в майбутньому в багатьох елементах визначатимуть культурний досвід людства, .Можна стверджувати, що феномен віртуалізації займає дійсно значний соціокультурний простір у сучасному суспільстві, оскільки пропонує нові можливості і для навчання, і для праці, і для відпочинку, і для спілкування, дозволяє значно скоротити матеріальні та фізичні витрати. У подальшому актуальність та роль віртуалізації буде постійно зростати.

РОЗДІЛ 2. ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ЇХ ВПЛИВІ НА КУЛЬТУРУ

В останні десятиліття відбулися значні переміни, що мають безпосереднє відношення до сфери організації культурного життя. Ці зміни пов'язані, перш за все, із розповсюдженням цифрових технологій, на основі яких виникли нові соціокультурні феномени і практики. Слід зазначити, що самі зміни здійснюються тепер не стільки структурами та інститутами, скільки за рахунок діяльності людей, які через життєві обставини проводять експерименти з можливостями, що відкриваються, користуючись ними.

Сьогодні людина прагне бути активним учасником культурного життя, а часто і творцем культури, сучасним деміургом. В цій ситуації акценти зміщуються: тепер особистість виступає не лише об'єктом впливу, а стає повноправним учасником культури творчого процесу. І одкровенням останнього часу стає той факт, що цифрові технології можуть стати провокуючим і підтримуючим інструментом нових форматів реалізації такої активності у середовищі культури.

Особисте «цифрове мислення» та особливий «цифровий» спосіб життя стали невід'ємною частиною сучасності. Ми щоденно використовуємо велику кількість каналів цифрової комунікації. З кожним роком вони стають все більш технологічнішими, досконалішими, зручнішими. Змішування on-line та off-line середовища, спілкування та праця у соціальних мережах, потік реклами, торгівля у мережі, мобільні програми, віртуальна реальність. Цифрові технології стали частиною нашої повсякденності. Так, під впливом нових технологій на культурне середовище виник феномен під назвою цифрова культура.

Технократичне мислення, позбавлене рефлексії, призводить до підсилення технологій на тлі послаблення людини, перетворюючи її на засіб. На жаль, природа реальності, що динамічно трансформується на наших очах, залишається для вчених достатньо закритою, як і глибини людської свідомості і характер взаємообумовленості культури станами мови – мислення – технологій. Цифрові

технології змінюють стандарти наукового обґрунтування, представленні структурою знань. Стираються межі між приватною і публічною сферами комунікацій, значний спектр взаємодії переноситься із соціальної реальності у форми віртуального спілкування в мережі.

Підсилення техно-дискурсу в культурі супроводжується новими формами інтеграції соціально-гуманітарного знання. Форми цифрової культури представляють різноманітні практики у художній сфері (пост-цифрове мистецтво, відео інсталяції, відео-арт), в науковому пізнанні (цифрові гуманітарні науки, контекстна епістемологія), освіта (гейміфікація, Art-&-Science).

У більшості публікацій, цифрова культура виступає як система цінностей та установок, норм і правил поведінки, яку підтримує, приймає і трансліює команда цифрової трансформації. Згідно з Оксфордським словником, цифрова культура – це розуміння сучасних інформаційних технологій, їх функціональних можливостей, можливість їх грамотного використання в побуті і на роботі. Більш глибоке значення цього поняття полягає в усвідомленні тієї енергії, яка виникає при взаємодії існуючої культури із цифровою.

Сучасні дослідження цифрової культури надзвичайно різноманітні. Але в них можна виділити стрижневу проблематику, яка скеровує весь теоретичний дискурс – питання взаємозв'язку культури і технології. Культура включає в себе технологію як свій елемент. Водночас, у цілій низці впливових теоретичних напрямків, що знаходяться на позиціях технологічного детермінізму, розвиток технологій визначається як головний фактор культурної та соціальної динаміки сучасності. Технологія – це сила, яка породжує, перетворює культуру, маючи над нею владу. З іншого боку, не менш суттєві аргументи наводяться і прихильниками культурного детермінізму, які демонструють, що технологічний розвиток – це реалізація певних культурних установок. Звісно, така культурологічна точка зору підходу не означає ігнорування інших теоретичних позицій.

Одним із яскравих прикладів такої полеміки є постмодерністський підхід, що є сучасником інформаційної революції 80-90-х років й органічно вписується у саму логіку інформатизації. Тут проблематика культурного значення технологій та нових видів комунікацій описується як демаркатор з епохою модерну. Провідні аналітики постмодернізму Ф.Джеймісон, Ж. Бодрійяр, П.Вірільо, Ж.Ф. Ліотар в різних аспектах і з різними акцентами пов'язують «постмодерний поворот» саме з революційними змінами у сфері технологій передачі інформації та комунікацій.

Ситуація всеосяжної цифровізації суспільного життя пов'язана із швидкістю поширення великої кількості інформаційних потоків. Велике культурне значення сьогодні мають цифрові інструменти для здійснення тактики удосконалення в усіх галузях життя, а, відповідно, і в культурі. Сучасні цифрові технології, розповсюджені у різних сферах суспільного життя, характеризуються опредмеченням та матеріальним втіленням. Сьогодні із впевненістю можна стверджувати, що виникла нова соціокультурна реальність – цифрова культура, яка тлумачить символи, знаки, об'єкти цифрового суспільства та представляє культурно-ідеографічні точки зору цифровізації, що виступає важливим напрямком сучасності. Поняття «цифрова культура», що відтворює проблеми удосконалення інформаційних, комунікаційних, комп'ютерних технологій, досить часто стає об'єктом дослідження науки, оскільки, надзвичайна швидкість розповсюдження інформаційних хвиль призводить до цифровізації як на рівні індивідуального, так і соціального буття.

Основними феноменами, які входять до компонентів сучасної цифрової культури є: персональний комп'ютер та різні цифрові пристрої, що пов'язані із Інтернетом, програмним забезпеченням, штучним інтелектом, системою віртуальної реальності, комп'ютерною графікою, цифровими форматами засобів комунікації (фото, книжки, аудіо-, відеозапис тощо), технологічним мистецтвом, комп'ютерними іграми. Аналіз цифрових технологій – це лише одна із частин досліджень цифрової культури, оскільки аналіз торкається різних сторін життя

людини, який включає і характеристику змін продуктів та практик діяльності людини.

Критичний тон дослідження цифрової культури був започаткований роботами канадських представників критичної теорії Д.Ланьє, Д.Коеном, М. Вайнстайном, А.Крокером. У розробленій ними теорії цифрової культури «віртуалізація» отримує центральне значення для постановки проблеми влади, домінування [19, с. 93]. Постмодерністська критика цифровізації культури обумовлена твердженням про те, що вона призводить до отупіння користувачів і навіть омертвіння людської сутності, яка знаходиться біля екрану.

Оригінальний філософсько-культурологічний погляд на наслідки для культури цифровізації суспільства висвітлений у праці Н.Чепмена «Цифрові технології культури». Автор не лише протиставляє культуру і технологію, перетворюючи технологію на дещо не/антикультурне, але і ототожнює технологічний розвиток з постмодернізмом [44, с.163].

Цифрові технології як «квінтесенцію постмодерністського устрою і стилю життя», де «постмодернізм представлений найбільш розгорнуто та адекватно», розглядає В.Іноземцев, ототожнюючи по суті «інформатизацію» і «постмодернізацію». Дослідник бачить у властивій електронному спілкуванню роздутості мовних ігор загрозу деструкцію справжнього мислення і здібності до діяльності, вчинку [11, с.98]. На відміну від даної позиції, М.Кастельс, детально аналізуючи естетику постмодернізму на матеріалі новацій у мистецтві, розглядає цифрову культуру як наступний крок у постмодерний світ, де стирається межа між текстом і реальністю у «віртуальній квазіреальності». З його точки зору, це і подолання, і, водночас, передача гена постмодернізму у спадок [15, с.209].

Велика кількість дослідників схильні розглядати різноманітні аспекти цифрової культури в контексті особливостей постмодерністського світу. Формування цифрових світів (кіберком'юніті, он-лайніві спільноти) та віртуальних соціальних структур, проблеми зміни поколінь на вершині

технологічної революції, виникнення нових напрямків стратифікації та ціла низка інших тем знаходяться у центрі уваги культурологічного аналізу. Автори піднімають проблему реальності «он-лайнних спільнот» та їх виключно текстовій презентації у віртуальному середовищі; аналізують поняття «псевдо-спільноти». Робиться спроба виявити специфічну дискурсивну природу цифрової соціальності, звертаючись до дискурсивних моделей «симуляцій» або до дискурсного аналізу електронних інтеракцій. Слід зауважити, також, що велика кількість праць мають схильність розглядати цифрові технології як субкультури, що мають власну історію, міфи, героїв та реальних носіїв субкультури. Яскравим прикладом такого дослідження є книга Пола Тейлора «Хакери». В ній не просто розповідається про світ комп'ютерних геніїв і «зломщиків», а здійснюється етико-культурологічний аналіз цього явища як субкультури [39, с. 236].

У західній науці на межі XX-XXI століть спостерігається стрімке зростання інтересу до різних аспектів проблематики інформатизації і не лише в контексті постмодерністської теорії. Тут можна спостерігати не заперечення, а відхилення від технологічного детермінізму у сторону пошуку культурних і антропологічних передумов інформаційного вибуху, а також більш складних зв'язків між культурою і технологією. Так, Ерік Шмідт наполягає на тому, що із розповсюдженням Інтернету виникла «революція контролю», яка надзвичайно швидко зробила дискурсивні практики спілкування «багатьох з багатьма» та універсальний доступ до глобальної мережі звичною частиною повсякденного життя [48, с. 243]. Уся ця індивідуальна свобода і персоналізація мають наслідком можливість обходити велику кількість перепон та ухилятися від зовнішнього контролю, одночасно нарощуючи невизначеність, конфліктність, дезорганізацію цінностей.

Досить швидкими темпами розвиваються емпіричні дослідження цифрової культури. Їх тематика різностороння: структура і специфіка так званих «нових медіа» (інтерактивне телебачення, Інтернет, форми нових інтерактивних комунікацій, мобільні телекомунікації, медіа-конвергенція); проблема доступності

нових медіа-технологій, нових форм влади і соціального виключення, що ними виробляється; механізми формування ідентичності і конструювання суб'єктивності, що опосередковані «новими медіа»; вплив «нових медіа» на зміни у світі повсякденності. Матеріали цих досліджень являють собою своєрідну альтернативу постмодерністським інтерпретаціям.

Одним із яскравих теоретиків філософії «цифрової культури» став відомий американський філософ Майкл Хейм. Його підхід розкритий у основній праці «Метафізика віртуальної реальності», де для аналізу М.Хейм мобілізує ресурси метафізичної філософської традиції, використовуючи ідеї Платона і Лейбніца. В дусі платонізму дослідник розглядає головну ідею як пошук домівки для розуму і серця, як чарівність у більшій мірі духовного та еротичного, ніж утилітарного. Для нього розвиток цифрової культури – це шлях до досконалого знання, прорив до досконалості в іншій реальності. Послідовно розвиваючи цю думку, американський філософ звертається до аналізу штучної мови, що лежить в основі комп'ютерних технологій, визнаючи її принципове технологічне і культурне значення [43].

Філософію цифрової культури на основі розгляду культурного детермінізму пропонує філософ і культуролог Вадим Розін у творі «Області вживання та природа віртуальних реальностей». Він розглядає технічний феномен віртуальної реальності як специфічний тип символічної реальності – інженерно-семіотичний, що виникає під час взаємодії людини і комп'ютера і знаходиться на одному рівні з такими віртуальностями, як містичний досвід «геніїв езотеризму», реальності душевнохворих, глибокий, інтенсивний естетичний та інтелектуальний досвід, що супроводжується втратою почуття реальності. Дослідник робить висновок, що будь-яка реальність, яка продукується символічно, є віртуальною реальністю. В даній інтерпретації навіть технічна актуальність віртуальної реальності губиться у процесах культурної асиміляції технологій [32, с.58].

Подібної традиціоналістської інтерпретації дотримується, наприклад, сучасний французький філософ Ерік-Емманюель Шмітт, визначаючи віртуальну реальність як сучасну культуру колективного несвідомого і наполягаючи, що це не особливий феномен сучасного світу, оскільки про неї говорили завжди, на її основі формувались цілі філософсько-релігійні вчення: вчення даосизму, світогляд буддизму, світовідчуття та уявлення практично усіх релігій. У даному підході, при всьому його некритичному фундаменталізмі, міститься цікава гіпотеза про зв'язок комп'ютерних моделей реальності і глибинних механізмів суб'єктивності та ідентифікації: комп'ютерний дискурс особливим чином виявляє дискурсивну природу конструювання суб'єктивності [48, с.258].

Не можна обминути увагою дослідження і проекти розвитку віртуальної культури, що орієнтовані на сферу культури й спрямовані як на вирішення проблем збереження і популяризації культурної спадщини за допомогою цифрових технологій, так і на конструювання нового естетичного досвіду.

Серед всього різноманіття підходів і теорій особливий інтерес представляють історико-культурні дослідження, яких, на жаль, не багато. Тому особливо слід звернути увагу на твір Чарлі Гіра «Цифрова культура». Ч.Гір як скрупульозний історик і теоретик культури прослідковує декілька основних ліній та факторів формування цифрової культури, намагаючись дати відповідь на питання: «В якому сенсі ми можемо говорити про цифрову культуру як особливий спосіб буття сучасної людини?» У першому базовому визначенні дослідник описує «цифрову культуру» як феноменологію і специфіку технологічних артефактів (матеріальна культура) і символічних (знакових) систем в їх функціональній єдності. Внутрішній логіці цифрової культури, за Ч.Гіром, відповідає принцип, який характеризує її як соціальну машину, що завжди є первинною по відношенню до технічної: саме соціальна машина забирає і призначає до використання технічні елементи. Розкриваючи дану тезу, автор «Цифрової культури» послідовно прослідковує внесок у розвиток технологій таких культурних установок, як

принципи раціоналізації виробництва, військові технології, теоретичні і прикладні розробки в кібернетиці, математиці, теорії інформації; постмодерністська теорія і мистецтво [5].

Ч.Гір впевнено демонструє, як органічно взаємопов'язані дискурси у математиці із завданнями і абстрактністю праці в капіталістичній системі XIX-XX століть. В цю загальну логіку виробництва необхідної інформації і раціонального розрахунку включені і такі винаходи, як друкарська машинка – інструмент стандартизації і механізації мови, стратегічно орієнтований на універсальний знаковий еквівалент обміну (гроші). В цілому, капіталістичну наукову раціоналізацію і технології споріднює загальний набір принципів: кодування, абстрактність, універсальний обмін, програмування, саморегуляція. Вони знайшли втілення у першому комп'ютері, створеному людиною. Тут можна виявити наступний важливий рівень технологізації капіталізму – офісну техніку (калькулятори, каси і т.п.), а також, надзвичайно важливу функцію «обчислень» - конструювання формальної моделі індивіда – одиниці робочої сили. Комп'ютер, майже з перших днів свого виникнення, став практично усвідомлюватися як універсальна символічна машина, а не як калькулятор, комп'ютер почав функціонувати в режимі реального часу, тому з часом, була розроблена ідея інтерфейсу і багатокористувацьких інструментів, створений і втілений принцип комп'ютерної мережі.

Автор «Цифрової культури» акцентує увагу, перш за все, на політичних, культурних, естетичних дискурсах, які визначили генезис цифрової культури. В його аналізі чітко прослідковується думка про те, що народженню персонального комп'ютера світ зобов'язаний декільком активістам контркультури та інженерам з оригінальним мисленням [5]. Таким чином, картина історико-культурного генезису цифрових технологій складається із різноманітних факторів та обставин, результатом яких стала комп'ютерна революція кінця XX століття.

Аналіз досліджень із даної проблематики дозволяє зробити висновок про необхідність осмислення теоретичних понять із сфери цифрової культури, потребу створення теоретико-методологічного апарату для майбутніх практичних розробок у цій сфері.

У рамках гуманітарного підходу цифрова культура визначається як:

- перехід від аналогових форм до цифрових форматів, що супроводжується трансформацією ієрархічної побудови культури у кластеризацію її форм і мережеві комунікації;
- ліквідація «символічного порядку» і встановлення «порядку речей»;
- широке поле артефактів і практики, що з'явилися завдяки цифровим технологіям (комп'ютерні ігри, технологічне мистецтво, Інтернет, гуманітарна інформатика та ін.), аналіз яких дозволяє визначити специфіку і предмет цифрових технологій.

З точки зору природньої гармонії, цифрова культура є об'єктом аналізу естетики в оцінці привабливості різних компонентів цифрового середовища, таких, як веб-браузери, веб-сайти, іконки, а також звукове та цифрове забезпечення.

У механізмі формування цифрової культури можна виділити наступні три рівні:

- базовий, що передбачає розуміння закономірностей розвитку цифрових технологій і цифрової культури як складової частини загальної культури, та усвідомлення важливості раціонального формування інформаційних програм, ресурсів, технічної інфраструктури на основі принципів синергетики та законів природньої гармонії, а також розуміння ризиків прискорення цифровізації і масштабного застосування технологій штучного інтелекту;

- функціональний, який включає культуру формування баз даних і баз знань, створення і навчання нейромереж для систем штучного інтелекту, культуру використання систем фіксації даних та відображення інформації для вироблення і

прийняття управлінських рішень на основі взаємозв'язку виробничих процесів, що забезпечується цифровими інформаційними технологіями;

- представницький, який передбачає культуру використання інформаційних та цифрових технологій і культуру поведінки в соціальних мережах, включаючи етику, культуру діалогу, культуру академічної грамотності.

У відношенні соціально-культурного середовища ці рівні виявляються у здійсненні нових підходів, що реалізуються у всій багатоманітності діяльності закладів культури і обумовлені специфікою сфери та вимогами сучасної цифрової гуманітаристики. Сьогодні відібрані спеціальні цифрові технології, сформувався оптимальний інструментарій, вироблені навички роботи та компетенції, склались міцні міждисциплінарні зв'язки тощо. Практично не можна уявити сучасні заклади культури (галерею, музей, кінотеатр, експозиційний комплекс, філармонію та ін.) без застосування комп'ютеризованих методів організації, репрезентації, аналізу та збереження наукової та соціокультурної інформації. Сьогодні активно розробляються та реалізуються проекти, пов'язані із збереженням культурної спадщини, з культурними практиками та процесами, створенням цифрових ресурсів різного типу. Мистецтво трансформується під впливом цифрових технологій. В ньому з'являється все більше інноваційних елементів, відмінних від традиційного мистецтва.

У даному дипломному дослідженні є намір висвітлити не стільки інституціональний контекст використання цифрових технологій у сфері культури, скільки продемонструвати новий досвід реалізації активності людини, що став можливим завдяки запровадженню цифрових технологій. Таким досвідом є залучення реципієнтів у простір синтетичних форм мистецтва. Ця культурна практика передбачає безпосередню участь людини у художніх подіях та отримання нею унікальних емоцій, вражень, знань.

Наведемо кілька прикладів. Досить цікавим у цьому плані є проект «SecretCinema». Його засновник Фабіен Ріггал об'єднав в одному просторі і

діяльності театральне мистецтво, музику, кіно і цифрові технології. «SecretCinema» – це незвичні сеанси, які демонструються завжди у нових місцях, на різних площадках, деколи просто на вулицях міст. Глядачі не знають, на який фільм потраплять і що буде відбуватись на даному сеансі. Учасники, які зареєструвались на сайті проєкту, отримують квитки, on-line інструктаж та, виконавши низку вказівок, опиняються в абсолютно неочікуваному місці, оточені декораціями та акторами. Час від часу глядачам пропонують костюми, ігрові атрибути. Глядачі повністю занурюються у сюжет фільму, а також стають його персонажами, виконавцями ролей, перевтілюються у певних героїв.

Формат «SecretCinema» нагадує актуальну мову мистецтва, запропоновану жанром імерсійного театру (від англійського toimmerse – «занурювати»). В цьому театрі глядачам пропонують залишити місця у звичному глядацькому залі та відправитись у подорож по лабіринту коридорів, кімнат, сходових клітин, навіть вулиць. Глядачі перестають бути пасивними у перегляді фільмів, а як повноцінні учасники існують у рамках певного художнього світу із визначеним сюжетом.

Подібні культурні практики у тій чи іншій мірі звертаються до цифрових технологій і їх ресурсів: використання мобільних додатків, сайтів, QR кодів, гаджетів, мультимедійного обладнання тощо.

Слід зауважити, що ці проєкти, по суті, відтворюють цифровий ігровий формат. Подібно до комп'ютерних ігор у них використовується ефект занурення, особлива драматургія та специфічна мова. Таким чином, імпресія, досвід «живого кіно», театральний інтерактив, квести стають однією із моделей культурних практик та актуальним способом комунікації із глядачем.

Цікавий досвід культурної активності людини у контексті цифрових технологій демонструють сьогодні музеї. Візуальний простір сучасного музею активно змінюється під впливом цифрових технологій. Очевидно, що конкуренція із ринком індустрії дозвілля і розваг, що швидко розвивається, провокує музеї, експозиційні комплекси, галереї до пошуку оптимальних шляхів приваблювання і

утримання відвідувачів. Музей запроваджує нові форми побудови взаємодії із відвідувачами, у тому числі з використанням цифрової комунікаційної стратегії. Музейна експозиція являє собою особливий тип мови. Вона розповідає відвідувачам історію, але не словами, а предметами.

Сучасна людина живе у світі, що перенасичений інформацією, і підсвідомо шукає шляхи «оптимізації» її споживання, а швидкість зчитування візуальної інформації є на порядок вищою, ніж зчитування текстової. Музеї в цьому сенсі знаходяться у більш вигірній позиції, тому що читати – це довша процедура, ніж дивитися. І якщо ми раніше вважали, що музеї переказують історію з використанням реальних предметів, документів, експонатів, то є очевидним, що сучасні музеї працюють по-іншому. У них немає переказування, а існує інший тип комунікації – діалог із відвідувачами. Сучасний музей в тому чи іншому вигляді виступає агентом соціокультурних арт-практик. Так, у загальній тенденції прослідковується поступове зростання уваги музею до індивідуальних потреб відвідувачів. З'являються розгорнуті електронні супровідні матеріали на різних мовах, аудіо- і 3D-гіди, QR коди, інші пристрої, що дозволяють скласти індивідуальний маршрут у музеї. Для відвідувача, що хоче не поспіхом пройти по залах музею, створюються спеціальні зони відпочинку, таблички-вказівки для отримання інформації у найбільш зручній формі. Зростає кількість інтерактивних музейних проєктів та програм, важливу роль при цьому відіграють медійні та інформаційні технології

Музей шукає відповіді на виклики сучасності. І те, що знаходить, намагається втілити у форму, що максимально придатна для використання сучасною людиною. Музей цієї епохи кардинально відрізнявся від того сакрального простору яким він був ще в недавньому минулому. Сучасний музей суттєво відрізняється від музею попередньої епохи як простору збереження цінностей, він використовує усі можливі технології для створення інтерактивного простору, де відвідувачу було б цікаво, тобто все того ж ігрового простору, що створює відчуття захоплення,

інтриги, емоційної залученості на відміну від рефлексії і споглядальності, що вимагають торжества, тиші традиційного музею. Таким чином, інтерактивність, забезпечена наявністю цифрових технологій є одним із сучасних ознак такої культурної сфери, як музеї.

Музеї активно включають в експозицію мультимедійні екрани, комп'ютери, інші інтерактивні девайси для приваблення відвідувачів та більш глибокого вивчення колекцій музею, підтримки відображення, що забезпечується віртуальною і доповненою реальністю. Так, в археологічному музеї Алларда Пірсона, що в Амстердамі, діє виставка, де відвідувачі напряму взаємодіють із предметними експозиціями, таким чином отримуючи інтерактивний досвід знайомства з нею. Цей демонстраційний проєкт був розроблений ініціативою meSch «Матеріальні контакти з культурною спадщиною». Завдання проєкту полягає у розробці прототипів та інструментів нового інтерактивного досвіду, що об'єднує фізичний вимір музею та експозиції із підходящою цифровою мультимедійною інформацією. Таким чином, процес проникнення інформаційних технологій у діяльність закладів сфери культури носить універсальний характер.

Осередком різних творчих практик, показником докорінних змін у творчості людини виступає сьогодні ціла низка цифрових технологій: техно-музика, електронна музика, цифрові інсталяції, кінематографічний і літературний кіберпанк, віртуальний музей, софт-арт, відеоскульптура тощо. Цифрова культура сприяє докорінним змінам культури. Цифрові телекомунікації дозволяють постійно, безперервно, безупинно, багатоголосо транслювати потоки інформації і повідомлень, а це призводить до витіснення фізичної реальності. Його досить швидкі темпи є сприятливими для процесу формування віртуальних соціальних груп, навіть цілих «цифрових» поколінь, для яких є характерними власні сленг, аббревіатури, поняття, етика взаємовідносин, специфічні способи мислення, цінності. За цим стоять різні світогляди, різні форми соціальної взаємодії, різні типи соціалізації, що проявляються у культурному просторі.

Так зване «цифрове» покоління не має жодних меж у віці, статі, мові, культурних особливостях, оскільки без проблем знаходить спільну мову з однодумцями інших держав і не відчуває культурних бар'єрів. За допомогою соціальних мереж виробляється громадянський солідаризм в усвідомленні процесів, що відбуваються у світі.

У 90-х роках ХХ століття під впливом цифрової культури у країнах Західної Європи та США з'явилися нові напрямки стратегічних і ґрунтовних досліджень, таких, як постгуманітаристика, екомодельовання, постматеріалізм. Вони звернули увагу на тотальність цифрового чинника у суспільному житті. Так стає очевидним, що цифрова культура є основою новітньої світової культури як невід'ємна частина усіх соціальних процесів. Тому вивчення явища цифрової культури, представленого комбінацією платформ, інструментів комунікації цифрових технологій, мають важливе значення для культурологічної науки.

На жаль, недостатнім сьогодні є рівень розвитку цифрової культури в українському суспільстві. З точки зору характеристики соціальної стратифікації України та рівня її інформатизації, оснащення комп'ютерами закладів культури та освіти, очевидним є, що в ній в інтелектуальному плані співіснують і «модерні», і «постмодерні» середовища, цінності індустріальної і постіндустріальної епох. Ситуація «інфраструктурної нерівності» існує в освітніх закладах України, чия матеріально-технічна база потребує оновлення. Прагнення нашої країни до запровадження в усіх сферах глобальних цифрових інформаційних магістралей є завданням довгостроковим.

Таким чином, підсумовуючи зазначене у другому розділі, можна стверджувати, що цифрові технології є головною ознакою успішності суспільства в різних сферах його розвитку, що визначає загальний рівень його культури. Йде мова не тільки про розвиток сучасних моделей соціальної активності і соціальної мобільності, підвищеним завдяки цифровим технологіям, а й про необхідність цифрового перезавантаження всієї культуросфери, починаючи з освіти. Слід

поширювати його вплив через фестивальні заходи, через «оцифровану» творчість, що в країнах із розвиненими технологіями представлена у таких формах, як софт-арт, цифрове телебачення, кінематографічний і літературний кіберпанк, відео-скульптура, електронна музика і техномузика тощо. Надзвичайно актуальним (особливо сьогодні в умовах локдаунів і дистанційного навчання) є потреба запровадження цифрової модернізації в українських культурно-освітніх закладах: 1) введення нових «цифрових» спеціальностей; 2) цифрового удосконалення навчальної інфраструктури. Завдяки цифровим технологіям, які здійснюють комбінацію платформ, інструментів комунікації, відбувається розвиток нового етапу сучасності. При цьому цифрова культура виступає як матриця усіх цих процесів. Вона, володіючи такими характеристиками, як оперативність, гнучкість, мобільність, є ефективнішою за модель інтегративного сприймання та відповідної організації реальних процесів. Тому масштабне залучення України у цифрову культуру на всіх можливих рівнях підсилить конкурентоспроможність нашої національної культури. Сьогодні яскраво вираженим є новий досвід реалізації активності людини, який можливий через запровадження цифрових технологій, що виражається залученням реципієнтів у простір синтетичних форм мистецтва. Ця культурна практика передбачає безпосередню участь людини у художніх подіях та отримання нею унікальних емоцій, вражень, знань. Цифрові технології впливають на зміни у стандартах наукового обґрунтування, що дозволяє нівелювати кордони між особистою та публічною сферами комунікацій, великий об'єм взаємодії знаходиться у сфері віртуального спілкування в мережі.

РОЗДІЛ 3. ВІЗУАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ ПРОСТІР В СИСТЕМІ МЕРЕЖЕВОЇ КОМУНІКАЦІЇ

На рівні міжкультурної взаємодії, обумовленої глобалізацією та сучасним розвитком інформаційних технологій, відкривається доступ до різноманітних культурних цінностей. Подолання кордонів у процесах мікро- та макродіалогу за допомогою засобів зв'язку, Інтернету, телебачення, ЗМІ відкриває можливості спілкування людини із багатограним світом культури. Доступність засобів комунікації для зв'язку між континентами передбачає відновлення втрачених в силу різних причин відносин між родичами, друзями, знайомими. Слова А.де Сент-Екзюпері залишаються актуальними: «Спілкування – це розкіш».

Швидкий розвиток сучасних технологій та візуальних медіатехнологій, домінування технічного образу, масове виробництво й споживання образів як ознака сучасного суспільства, нові формати, нові умови візуальної перцепції у повсякденному житті людини - усе це сприяло виникненню нового соціально-культурного феномену: візуального інформаційного простору.

Актуальним, у зв'язку із перенасиченням візуального, сьогодні є гасло відомого канадського соціолога, М. Макклюена про потребу активно вивчати потенціал медіакомунікацій та їхній вплив на людину, а також запропонована ним ідея щодо потреби «візуальної грамотності» - візуальної медіа-культури особистості, заснованої на адекватному медіа-сприйманні та усвідомленні візуальних образів[23, с.10].

Особливе інформаційне поле, що його створюють засоби масової комунікації, формує культурно-соціальні інтереси та цінності суспільства. Сучасне суспільство звикло до великої кількості інформації, що постійно зростає, і вже не уявляє життя без медіа: телебачення, преси, радіо, кіно, відео, Інтернету. Нові інформаційні технології не стільки витісняють старі, скільки доповнюють та розширюють їх можливості. Тому для удосконалення інформаційного суспільства слід формувати

особливий тип культури – медійну культуру людини. Її роль постійно зростає, що стимулюється модернізацією сучасного українського суспільства. Можна погодитись із думкою вітчизняного науковця В.Беха, що медійна культура є діалоговим способом взаємодії із сучасним інформаційним суспільством, що містить технологічний, ціннісний, творчий компоненти та сприяє розвитку суб'єктів взаємодії [29, с. 239].

Інформаційна культура постійно посилює свою присутність у загальній культурі й свій вплив на соціокультурні процеси. Своє значення даний феномен продемонстрував ще тоді, коли тільки постала проблема інформатизації. Потім відбулося вдосконалення комп'ютерних технологій, що поєднали у собі комунікаційні можливості і традиційних друкованих текстів, і нових медійних. Завдяки мережевим засобам та віртуалізації передача візуальної інформації стала не лише загальнодоступною, а й оперативною та глобальною. Візуальний інформаційний простір надзвичайно активно впливає на культурні, соціальні, психологічні цінності, формує та змінює моделі поведінки особистості. Як соціальний феномен, візуальний інформаційний простір є фактором розвитку особистості, що здатна аналізувати, оцінювати, характеризувати медійну інформацію, може спонукати до медіаторчості. Даний феномен має велике значення для людини не лише через те, що заповнює її дозвілля, здійснює навчання, але й тому, що суттєво впливає на її світогляд та світосприйняття, на склад її мислення.

Однак є й інша сторона цих процесів - технологізація процесу спілкування деформує його сутність, втрачається цінності «чути і бути почутим»; збереження унікальності особистості (її ментальних, культурних, етнічних особливостей тощо) стає усе більш складнішим. Слово, зберігаючи свої функціональні характеристики, переживає кризу, пов'язану, передусім, із проблемами морально-етичного порядку: існує потік слів, але не існує відповідальності за зміст тексту. Формалізація

процесу спілкування нівелює його духовну природу. Часто текст замінюється картинкою або набором знаків, смайликів, анімованих мікросюжетів.

У потоці шумів та звуків важливим елементом пізнання світу та спілкування з ним стає візуалізований текст, який скоріше та ефективніше сприймається свідомістю та осідає в ній. Це відштовхує від книги, адже читання та осмислення друкованого тексту вимагає часу та зусиль.

Сучасні засоби масової комунікації (телебачення, преса, радіо, інформаційні служби, PRфірми) актуалізують інформацію всесвітньої глобальної мережі Інтернет. Продуктивний спосіб впливу на умовного, але масового співрозмовника «по той бік екрану» обумовлений і набором візуальних засобів. Авторська ідея у цьому випадку відходить на другий план. Першочерговим стає візуалізований зміст, дизайн, розташування матеріалів, їх мультимедійна обробка. Гіпертекстове Інтернет-середовище визначає і моделі побудови соціальних зв'язків на рівні реклами, посилань, впливаючих вікон різного наповнення та інше. Оформлення, структура, шрифт (колір, розмір), гіперпосилання, доступність сайту/сторінки визначає візуальне сприйняття і читання.

Орієнтація автора візуального інформаційного тексту у віртуальному просторі на різноманітні смаки (переважно кількісні) формує відповідні якісні параметри масової культури - її популярність і претензію на демократичність. Не обов'язково бути досвідченим Інтернет-користувачем або спеціалістом у сферах інформаційної культури, щоб виявляти зміст та атрибутувати його у відповідності з екранною картинкою, оскільки візуалізований образ звернений не стільки до розуму, скільки до емоцій людини.

Читання візуалізованих текстів у щоденно-побутовій практиці супроводжується рефлексією, якщо вона обумовлена мотивом, метою та актуальними для особистості питаннями. Наприклад, афіші, оголошення про акції, рекламні слогани. Інтерпретація залежить від того, хто, як і коли сприймає образ. Реклама, що орієнтована на цільову аудиторію, може бути не сприйнята широким

колом реципієнтів. Психологія сприйняття візуалізованого тексту залежить від індивідуальних особливостей особистості: у кожної людини існує власний набір стереотипів, свої уподобання у кольоровій гамі та реакція на неї, особистісно значимі асоціації. Але навіть негативно сприйнятий візуальний та візуалізований образ на рівні підсвідомості залишається у пам'яті людини. Словесна гра, спеціально зроблена помилка, контрастні або не поєднані кольори, невідповідність образу і тексту, його супровід та багато чого іншого – це все те, що виступає в якості подразників і поза нашим бажанням стає предметом усвідомлення.

Візуалізація інформаційного тексту виступає в якості одного з інструментів, що важливий як для автора, так і для читача, і необхідний для роботи з реальністю. Без сумніву, сучасні мультимедійні системи полегшують наше життя. Візуальні та аудіальні канали сприйняття інформації, впливаючи на людину, здатні пробуджувати її на активний творчий початок. Медіатехнології та спеціалізовані програми допомагають людині у створенні творчих композицій, які народжуються в результаті взаємодії із соціокультурною реальністю. Так творчість стає відповіддю на події зовнішнього світу.

Людина отримує можливість творити свій SmartArt, свою авторську галерею. До прикладу, «проби пера» та багаточисельні варіанти на шляху до створення унікального, авторського твору (якщо мати на увазі не лише мистецтво, але і арт-проекти, рекламу, дизайн, архітектурні макети в 3D графіці тощо) можуть залишитися у пам'яті комп'ютера та виступати в якості матеріалу для порівняння, усвідомлення та самовираження людини.

У культурології, як і в інших гуманітарних науках, при розгляді та аналізі соціокультурних, політичних, економічних проблем залучаються такі образотворчі джерела, як живопис, графіка, фото і кіно матеріали різних стилів, жанрів і напрямків, картографічні матеріали. Це дозволяє урізноманітнити пропонований матеріал, зробити його більш живим та цікавим і вплинути на слухача через

візуальні та візуалізовані образи. В якості активного засобу подання інформації стали використовуватись мультимедійні презентації, які не лише дозволяють слухачам сприймати промову, але й фокусують зорову увагу на структурі і логіці промовця.

Структурована через графічні зображення інформація у точних науках свідчить, для прикладу, про володіння професійною мовою, яка необхідна для читання заданого малюнка-схеми. Власне, графічні записи можуть виступати як вид стенографії. Хіміку для представлення структурних моделей хімічних з'єднань необхідно намалювати формулу-скелет. Графіки, схеми необхідні для фіксації умов і завдань розв'язків в математиці, фізиці. Інформація отримує досить візуалізоване втілення. Схематичне представлення візуально образної фактури, що транслюється інформацією, у жодному випадку не виключає наявності співрозмовника та учасника спілкування: установка на діалог залишається обов'язковою умовою суб'єкт-об'єктної взаємодії. На цьому рівні можлива як автокомунікація, так і комунікація між двома і більше передбачуваними суб'єктами і об'єктом (носієм інформації) - у цьому випадку постає схема, конспект, графічне зображення.

Сучасний соціокультурний простір обумовив і існування книги, яка була і залишається ключовим ланцюгом в інформаційному просторі в цілому. Беззаперечним «плюсом» побутування книги в мережі Інтернет стало і те, що там можна знайти відскановані або скопійовані фото рідкісних та стародавніх книг. Подібний спосіб взаємодії з книгою економить і час, і кошти: робота з фондами різних бібліотек на інтертериторіальному рівні підвищує швидкість роботи з текстовими матеріалами. Не дивлячись на те, що книжковий текст може транслюватися іншими інформаційними каналами (радіо, телебачення, Інтернет), цінність спілкування з ними не втрачається.

Можливо, це стало спілкуванням дещо іншого рівня: можна не лише безпосередньо спілкуватися з книгою за схемою «автор – текст – читач», але безпосередньо можна спілкуватися із самою книгою. Інформацію у вигляді

готових анотацій, рецензій, рекламних текстів деяких видань можна отримати в готовому вигляді на спеціалізованих сайтах в Інтернеті, і в аналогових ЗМІ. Але також можна і в «готовому вигляді» прочитати відгуки у блогах, коротких переказах.

Другий варіант безпосереднього спілкування із книгою – це екранізація твору. Логіка сучасного школяра і студента наступна: «Навіщо читати і тратити зусилля і час на багатотомне видання? Досить подивитись одні із останніх екранізацій». При усіх перевагах і специфічних особливостях екранізація переводить людину у конструйовану реальність візуального сприйняття.

Людина ХХІ століття – людина, що реагує на картинку і сприймає її як готову страву. Так, літературно-художній текст отримує нове життя вже у візуальному сприйнятті. Але це інше мистецтво, і у фільма інший автор...І це як проблему помічає О.Баксанський: «Екранізація – це своєрідний варіант інтерпретації книжкового тексту, образне втілення розуміння його режисером. В результаті складається екранно-книжний мета-простір, де представлена велика кількість комунікаційних діалогових структур. Цей новий простір може розширювати можливості людини в плані розуміння істинної сутності твору, якщо він не обмежується одним джерелом, але може звужувати сутнісні кордони, якщо він обмежується готовими інтерпретаційними формами» [3, с. 54-55].

Безумовно, візуальні та візуалізовані образи впливають на широке коло аудиторії. Важливим структурним та смислоутворюючим компонентом акту спілкування/комунікації/діалогу є картинка. Але це особливість універсальності візуального ряду, а сам акт буде вважатися здійсненим, якщо буде інтерпретованим текст, що супроводжує картинку. Читання та усвідомлення вербальної і невербальної інформації в сукупності обумовлює цілісне сприйняття візуального образу.

Але при усіх перевагах досягнень людини у сфері техніки, електроніки і способів трансляції інформації найнеобхіднішим є ще один елемент - це інша

людина, здатна чути, вступати у комунікативну взаємодію у різнорівневих і різноякісних соціокультурних практиках. Хороший та цікавий співрозмовник – не той, хто пасивно сприймає візуальний текст і є рабом його влади. Це людина, що здатна до інтерпретації смислової і змістової інформації, що знаходиться по той бік екрану і створеної картинки.

Науковці вважають, що при зміні культури виникає новий тип візуального сприйняття та усвідомлення. Першим піддається зміні художнє сприйняття, що поступово обумовлює зміни у сприйнятті суспільства в цілому. Еволюція сприйняття характерна не тільки у сфері мистецтва, а й в усіх елементах візуальної культури: дизайні, моді, архітектурі тощо. У постіндустріальну цифрову добу створено специфічні, опосередковані сучасними технологіями, передумови для появи нового типу візуального сприйняття технічних образів та візуальних медійних текстів – візуального медіа-сприйняття. Його новизна базується на принципах комунікативності та техногенності.

Принцип техногенності передбачає опосередкованість візуальними медійними засобами об'єктів сприйняття. Опосередкованість проявляється: у середовищі технічного створення образів-уявлень, візуалізації ідей у нерухоме чи рухоме зображення; презентація візуалізованої ідеї через медійні засоби. Так, сьогодні медійні засоби у формі екранів суспільного призначення у транспорті, на вулицях міст, в офісах набули значно більшого поширення, ніж традиційні (друковані поліграфічні). Тому «екранна культура» характеризується тотальним оточенням, набула всеохоплюючої популярності у споживачів візуальних медійних засобів, а особливо, - серед молодого покоління. Через повсюдне розташування відеозображень у містах сучасний тип сприйняття може актуалізуватись усюди: і у приватному секторі, і на вулицях, і на роботі, і у транспорті. Таким чином, принцип техногенності відображає взаємодію особистості із візуальними медійними засобами, формує систему «людина-медійний засіб», є обов'язковим чинником візуального медіа-сприйняття.

Принцип комунікативності базується на традиційному усвідомленні сприйняття будь-якого візуального тексту як специфічної взаємодії чи діалогу між людиною і об'єктом культури. Особливою рисою такого сучасного культурного діалогу є опосередкованість медійним засобом та комунікація з візуальним медійним текстом, яким може виступати фільм, відеоролик, фотографія, анімація тощо. Залежно від різновиду медійного засобу чи формату здійснюється певний вид комунікації людини із візуальним медійним текстом. Так, фото можна розглядати як наодинці, так і в колі інших людей; фільм у кінотеатрі людина сприймає індивідуально, хоча у залі знаходиться не сама; телебачення більше розслабляє людину в домашніх умовах.

Візуальні медійні тексти виступають як середовище візуально-сміслових утворень. Глядачі вступають у комунікацію не стільки з автором представленої реальності, як із створеним ним образом (персонажем), та переміщуються у різні епохи чи різні частини світу. Таке сприйняття за своєю сутністю відрізняється від традиційного та являє собою різноманітну за сприйманням комунікацію з віртуальною реальністю за допомогою медійних засобів. Замість автора як віртуального суб'єкта комунікації залишається лише зміст, образний медійний текст.

Завдяки технологіям, віртуальній природі візуальних медійних текстів така комунікація є досить актуальною та популярною. Актуальність медіа-опосередкованої комунікації обумовлена появою новітніх технологій, які сприяють виникненню нової медійної візуальності, змінюють світосприйняття людини, що спонукає до продукування нових ідеалів, героїв, появи нового стилю цифрової ери.

Особливість принципу медіа-комунікативності полягає в тому, що внутрішня комунікація людини у формі власних думок, переживань, вражень розширилася до так званого діалогу з медійними засобами, техногенним культурним текстом, що є частиною інформаційного та візуального медійного простору.

Узагальнюючи третій розділ дослідження, можна констатувати, що візуальний інформаційний простір являє собою сукупність інформаційно-комунікативних засобів та інтелектуальних цінностей в системі мережевої комунікації, які створило суспільство у ході культурного розвитку. Візуальний інформаційний простір включає в себе культуру поширення інформації та культуру її сприйняття, впливає на формування суспільної свідомості та соціалізації особистості, тому він є соціальним феноменом.

Феномен візуального інформаційного простору заснований на утворенні нового різновиду комунікації особистості з образними формами візуальних медійних текстів, механізмом якої виступає візуальне сприйняття. Діалог «людина – візуальний медійний текст» відбувається згідно принципів техногенності та комунікативності. Даний соціальний феномен є показником рівня розвитку суспільства, об'єктивною реальністю, обов'язковим атрибутом сучасного життя. У ньому людина і суспільство можуть бути одночасно і творцями, і споживачами. Візуальний інформаційний простір призводить до змін людських відносин, вносить корективи у свідомість людей, проявляється майже у всіх сферах суспільного буття. Як соціальний феномен, прилучає особистість до активної участі у суспільному житті, сприяє її самоствердженню, засвоєнню нею різноманітних соціальних статусів та ролей. Візуальний інформаційний простір здійснює активний вплив на культурні цінності, формує та змінює моделі поведінки особистості, виступає фактором її розвитку, сприяючи розвитку здатності аналізувати, оцінювати, характеризувати медійну інформацію, спонукаючи до медіаторчості. Даний феномен у системі мережевої комунікації має велике значення ще й тому, що здійснює навчання, впливає на світогляд та світосприйняття, заповнює дозвілля.

ВИСНОВКИ

Віртуалізація сучасної культури являє собою особливий тип соціальної реальності, який виникає в результаті заміни реальних об'єктів соціального простору на їх образи, що формуються за допомогою інформації. Формуючи сучасний соціальний простір, віртуалізація створює нову культуру світобачення.

Під віртуалізацією сучасної культури слід розуміти глобальну та радикальну трансформацію як процесів комунікації, так і всього способу людського життя, світосприйняття та світогляду людини. Основними чинниками появи віртуалізації сучасної культури є інформаційні та комп'ютерні технології. Віртуалізація культури здійснює перенесення в електронний простір важливих для людини складових її фізичного та психічного існування. Під віртуалізацією у такому випадку слід розуміти процес заміщення реальних предметів, взаємодій та досвіду на їх умовну копію, що не відображає їх справжньої сутності.

Феномен віртуалізації займає значний соціокультурний простір у сучасному суспільстві, оскільки дає можливості здійснювати навчання, працю, відпочинок, спілкування, дозволяє значно скоротити матеріальні та фізичні. У подальшому в умовах домінування новітніх технологій актуальність та роль віртуалізації будуть постійно зростати, як і зміни у процесах соціального розвитку, суспільній свідомості, у віртуалізації соціокультурних механізмів.

Цифрове перезавантаження є необхідним у сфері культури. Надзвичайно актуальним є потреба запровадження цифрової модернізації культури. Завдяки цифровим технологіям, які здійснюють комбінацію платформ, інструментів комунікації, відбувається розвиток сучасності. Цифрова культура володіє такими характеристиками, як оперативність, гнучкість, мобільність, вона є більш ефективною за модель інтегративного сприймання та відповідної організації реальних процесів. Сфера суспільної комунікації, опосередкована новітніми технологіями, формує нову культуру у безмежному інформаційному просторі.

Найбільш значущі зміни у розвитку людини і суспільства відбулися у зв'язку із процесами інформатизації та технологізації, що забезпечили розгортання візуалізації як феномену культури.

До найбільш вагомих наслідків, що відбуваються під впливом використання новітніх технологій у соціокультурному просторі, слід віднести: формування у людини потреби нового типу – потреби у віртуальній життєдіяльності (комунікації, гри, відпочинку і т.п.); становленні та розвитку «третьої природи» - віртуальної, що виступає продовженням культури як «другої природи», створеної людиною; зміні сприйняття реальності, в якому домінуюче значення отримує віртуальний світ, а ілюзорність стає атрибутом буття; технократизація та віртуалізація самої людини, яка поступово зростається з інформаційними системами, отримуючи надможливості в обмін на волю в екзистенційному відношенні; зниження ролі реальної міжособистісної комунікації, що є традиційною основою буття особистості, перехід до комунікації, що опосередкована візуальним інформаційним простором, що спрощує саму людину.

У процесі свого розвитку суспільство створило візуальний інформаційний простір як сукупність інформаційно-комунікативних засобів та інтелектуальних цінностей в системі мережевої комунікації. Візуальний інформаційний простір як соціальний феномен впливає на формування суспільної свідомості та соціалізації особистості, включає в себе культуру поширення інформації та культуру її сприйняття. Даний феномен утворює новий різновид комунікації особистості з образними формами візуальних медійних текстів, механізмом якої виступає візуальне сприйняття, він є показником рівня розвитку суспільства, обов'язковим атрибутом сучасного життя.

Візуальний інформаційний простір проявляється у багатьох сферах суспільного життя, змінює людські відносини, коректує свідомість людини, залучає її до активної участі у суспільному житті, сприяє її самоствердженню, засвоєнню нею різноманітних соціальних статусів та ролей. У системі мережевої

комунікації даний феномен відіграє велике значення, оскільки дає можливість сучасній людині організувати свої навчання, працю, дозвілля.

Цифрові технології, візуальний інформаційний простір і людина сьогодні знаходяться у надзвичайно активній стадії свого взаєморозвитку, в ситуації високої невизначеності щодо того, який із факторів яку відіграє роль, позитивну чи негативну. Нові канали розвитку, пов'язані з високими технологіями, можуть сприяти якісним змінам у природі людини та сутності її соціально-культурних відносин. Розум як атрибут людського буття поступається місцем розвинутим технологіям, свобода замінюється множинністю ролей в заданому інформаційному полі, почуття отримують віртуальні форми та втрачають свою смисложиттєву суть. Зміни, що відбуваються у сучасній культурі, у сфері буття людини потребують детального дослідження, оскільки саме від них залежить спрямованість подальшої активності людини у культуро творенні, багаторазово укріпленої можливостями новітніх технологій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ І ДЖЕРЕЛ

1. Афонін О. Звіт про результати дослідження видавничого ринку України // UABOOKS.INFO : портал української книжкової індустрії. К., 2013. URL: <http://uabooks.info/ua/bookmarket/> (дата звернення: 14.01.2022).
2. Акчурин И. А. Виртуальные миры и человеческое познание. Общетеоретические и логические проблемы виртуальных миров. Москва, 2000. 129 с.
3. Баксанский О. Е. Виртуальная реальность и виртуализация реальности *Концепции виртуальных миров и научное познание*. Санкт-Петербург : РХГИ, 2000. С. 292–305.
4. Бокачев И. А. Виртуализация современной системы образования: «за» и «против». *Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки*. 2015. № 1. С. 15–19.
5. Гир Ч. Цифровая контркультура. [пер. с англ. Д.Галкина]. URL: <http://journals.tsu.ru/uploads/import/1167/files/6-gir.pdf> (дата звернення: 02.02.2022).
6. Дзьобань О.П. Віртуальні комунікації: роль і місце у сучасному світі. *Правоінформатика*. № 2 (46). 2015. С. 9-16.
7. Емелин В.А. Виртуальная реальность и симулякры. URL: <http://emeline.narod.ru/virtual.htm> (дата звернення: 14.01.2022).
8. Жижек С. Добро пожаловать в пустыню Реального; [пер. с англ. А.Смирного]. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2002. 160 с.
9. Иванов Д.В. Виртуализация общества. СПб.: "Петербургское Востоковедение", 2000. 96 с.
10. Иванов Д.В. Императив виртуализации: Современные теории общественных изменений. СПб.: Изд-во С.-Пб. унта, 2002. 212 с.

11. Иконникова С. Н. Виртуальная реальность как новая технология и способ постижения действительности. Виртуальная реальность. *Наука. Культура*. Санкт-Петербург, 2016. С. 5–8.
12. Иноземцев В. Л. Современное постиндустриальное общество: природа, противоречия, перспективы. Москва, 2000. 304 с.
13. Иоскевич Я.Б. Интернет как новая среда художественной культуры. *Экранная культура. Теоретические проблемы : сб. статей*. [отв. ред. К.Э. Разлогов]. СанктПетербург : Дмитрий Буланин, 2012. С. 299—336.
14. Каган М. С. Философия культуры. Санкт-Петербург : Петрополис, 1996. 416 с.
15. Каменська Т. Поняття «віртуального» і віртуалізація соціальної реальності. URL:<http://dspace.wunu.edu.ua/bitstream/>(дата звернення: 20.12.2021).
16. Кастельс М. Становление общества сетевых структур. Новая постиндустриальная волна на Западе: Антология. Москва : Academia, 1999. 560 с.
17. Катречко С.Л. Трансформация сознания в эпоху Интернета. Влияние Интернета на сознание и структуру знания. Москва : Институт философии РАН, 2004. 272 с.
18. Корабльова В.М. Людина як віртуальний конструктор. *Філософська думка*. 2007. № 6. С.25-33.
19. Кузнецов М. М. Виртуальная реальность – техногенный артефакт или сетевой феномен. URL:www.synergetic.ru/philisiphy/ (дата звернення:24.01.2022).
20. Ланье Д. Рассвет нового все: встречи с реальностью и виртуальной реальностью, Нью-Йорк: Генри Холт и компания, 2017. 186 с.
21. Лири Т. Семь языков бога. [Часть четвертая. Хаос и киберкультура]. URL:http://www.psyoffice.ru/8/psychology/book_o177_page_29.html(дата звернення:13.01.2022).

22. Лешкевич Т. Г. Технологический «шаманизм» и проблема «слепого» использования технологий. *Вестник Российского философского общества*. 2015. № 2 (74). С. 91–92.
23. Макклюэн М., Понимание медиа : Understanding. М., 2006. 110 с.
24. Малясов Г. В. Виртуальная реальность: в поисках антропной идентичности. *Материалы межвуз. конф.* Казань, 2000. С. 35–38.
25. Медіа та філософія: грані взаємодії : монографія / А.П.Алексеєнко, М.В.Бейлін, Л.М.Газнюк та ін.; за ред. Л.М.Деніско, С.О.Заветного. Харків : Право, 2017. 258 с.
26. Митчелл Шниер Толковый словарь компьютерных технологий. Киев : ДиаСофт, 2000. 720 с.
27. Нагаева И. А. Виртуальное образовательное пространство вуза как эффективная форма организации педагогического процесса *Инновационные технологии : межвуз. сб. науч. трудов*. Москва, 2012. № 5 : Информационные системы и технологии. С. 160–165.
28. Носов Н.А. Виртуальная реальность. *Вопросы философии*. 2019. № 10. С.152–163.
29. Особистість у дискурсі саморозгортання інформаційної цивілізації : монографія / Бех В.П. та ін.; за наук. ред. д-ра філос. наук, проф.. В.П.Бега. Запоріжжя : Дніпровський металург, 2012. 785 с.
30. Опалєв М. Л. Дизайн мультимедійних презентацій : стильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови. Автореф. дис. канд. мистецтвознавства. Харків, 2010. 20 с.
31. Опалєв М. Л., Вакуленко О. В. Закономірності формування сучасного тренду веб-дизайну «Плоский дизайн». *Вісник Львівської національної академії мистецтв*, Вип.30. –Львів: ЛНАМ. 2016. С.215-225.

32. Профессиональная и образовательная книга в электронном формате: продукт, дистрибуция, модели развития. *Книжная индустрия*. 2013. № 9 (111), листопад. С. 10-11.
33. Розин В. Области употребления и природа виртуальных реальностей. *Технологии виртуальной реальности. Состояние и тенденции развития: Прил. 3 к вестнику "Аномалия"*. М.: ИТАР-ТАСС – Ассоциация "Экология непознанного". 1996. С. 57–69.
34. Силаева В. Л. Подмена реальности как социокультурный механизм виртуализации обществ а: дисс. канд. филос. наук. М. : МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2004. 46 с.
35. Скиббе Л. Дж., Хэйфмейстер С., Чеснат А. М. Оптимизация мультимедиа; пер. с англ. К. : ДиаСофт Лтд, 1997. 352 с.
36. Соснина А. Интерактивная книга : как мобильные устройства меняют лицо книги. Pro-books.ru. URL: <http://probooks.ru/sitearticles/16423> (дата звернення: 19.12.2021).
37. Сухорукова Л. А. Засоби художньої виразності в мультимедійному дизайні (на прикладі музичного кліпу з елементами 3D- анімації) : автореф. дис. на здобуття наук. Ступеня канд. мистецтвознавства: спец. 17.00.07 «Дизайн» ХДАДМ, Харків 2015. 282 с.
38. Таратута Е. Е. Философия виртуальной реальности. СПб., 2007. 147 с.
39. Тейлор П. Хакеры. Нью-Йорк. 1999. 392 с.
40. Формування ринку української електронної книжки: проблеми і перспективи. Аналітична записка. *Національний інститут стратегічних досліджень при Президентіві України*. URL: <http://www.niss.gov.ua/articles/1433> (дата звернення: 13.01.2022).
41. Усанова Д.О. Виртуальная культура как феномен современности и ее репрезентация в субкультурных практиках. 2013. № 11. С. 395—397.

42. Фохт-Бабушкин Ю. У. Художественная жизнь современного общества: в 4-х т. / Отв. ред. Ю. У. Фохт-Бабушкин. СПб., 1997. Т. 2. 213 с.
43. Хейм М. Метафизика виртуальной реальности. URL: <https://www.studentlibrary.ru/doc/UFY009-SCN0002.html> (дата звернения: 01.02.2022).
44. Чепмен Н. Цифровые технологии мультимедиа: монография. Москва, Санкт-Петербург, Киев, Вильямс, 2006. 623 с.
45. Чепмен Н., Чепмен Д. Цифровые графические инструменты; пер. с англ. и ред. Е. Л. Полонская. М.; СПб.; Киев: Диалектика, 2006. 647 с.
46. Черных С. И. Изменение образовательного пространства в информационную эпоху: социально-философский анализ : автореферат дис. на соиск. науч. степени д-ра филос. Наук. Новосибирск, 2012. 28 с.
47. Шапиро Д. И. Виртуальная реальность и проблемы нейрокомпьютинга. Москва : Изд-во «РФК-ИмиджЛаб», 2008. 454 с.
48. Шмитт Э. Новый цифровой мир. Как технологии меняют жизнь людей, модели бизнеса и понятие государств. М. : «Манн, Иванов и Фербер», 2013. 486 с.
49. Яновский Р. Г. О виртуальной реальности. *Виртуальные реальности: Труды лаборатории виртуалистики*. Вып. 4. / под ред. Р. Г. Яновского, Н. А. Носова. Москва. : Ин-т человека РАН, 1998. С. 134–138.