Научная статья

УДК 008"312":004

ББК 72+32.973

Ю 75

doi: 10.53598 / 2410-3691-2021-2-279-156-162

СОВРЕМЕННОЕ СОСТОЯНИЕ ВИРТУАЛИЗАЦИИ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ АКТИВНОСТИ

(Рецензирована)

Евгения Михайловна Юркова

*Краснодарский государственный институт культуры, Краснодар, Россия,
kijckova2010@yandex.ru*

Аннотация. В виду бурного развития компьютерных технологий и внедрения информационных средств в повседневную и рабочую жизнь личности мы наблюдаем процесс виртуализации не только культуры, но и социально-культурной активности. В статье рассматривается виртуализация социально-культурной активности в современных условиях. Цель исследования – определить тенденции виртуализации социально-культурной активности. Объект – социально-культурная активность. Предмет – современное состояние виртуализации социально-культурной активности. Задачи исследования: обозначить актуальность рассматриваемой темы; изучить научную литературу по вопросу о негативных тенденция виртуализации социально-культурной активности; определить сущность терминов «виртуализация» и «виртуальная реальность», «виртуализация культуры», «виртуализация социально-культурной активности»; перечислить самые актуальные технологии виртуальной активности; выявить негативные тенденции виртуализации социально-культурной активности. Данный процесс, по мнению автора, является следствием глобальной информатизации, в том числе и социокультурной сферы. По мнению автора, современное состояние виртуализации социально-культурной активности имеет как положительные, так и отрицательные стороны. К положительным автор относит возможность использования безграничного пространства для творчества и самореализации, а также развитие широкого спектра предоставляемых обучающих программ – мастер-классы, марафоны, курсы и прочее; сохранение межличностного общения с помощью современных мессенджеров и приложений и упрощение коммуникации рабочих процессов. В работе приводятся и негативные стороны процесса виртуализации социокультурной активности, такие как гедонистичность, обезличивание и стандартизация личности, чрезмерная свобода действий. В заключение автор отмечает, что значимость негативных тенденций возрастает и процесс виртуализации социально-культурной активности может быть контролируемым, а именно - трансляция качественного цензурного контента, ограничение деструктивных действий, блокировка нарушителей.

Ключевые слова: социокультурная сфера, виртуализация, виртуализация культуры, виртуальная реальность, информатизация, социально-культурная активность, компьютерные технологии, дистанционные технологии.

Для цитирования: Современное состояние виртуализации социально-культурной активности / Е.М. Юркова // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия «Регионоведение: философия, история, социология,

юриспруденция, политология, культурология». 2021. Вып. 2 (279). С.156-162
doi: 10.53598 / 2410-3691-2021-2-279-156-162

Original Research Paper

THE CURRENT STATE OF VIRTUALIZATION OF SOCIOCULTURAL ACTIVITY

Evgeniya M. Yurkova

Krasnodar State Institute of Culture, Krasnodar, Russia, kijckova2010@yandex.ru

Abstract. In view of the rapid development of computer technologies and the introduction of information tools into the everyday and working life of the individual, we see the process of virtualization not only of culture, but also of sociocultural activity. The paper discusses the virtualization of sociocultural activity in modern conditions. The purpose of the study is to identify trends in the virtualization of sociocultural activity. The object is sociocultural activity. The subject is the current state of virtualization of sociocultural activity. Research objectives are: to indicate the relevance of the topic; to study scientific literature on the issue of negative trends in virtualization of sociocultural activity; to determine the essence of the terms “virtualization” and “virtual reality”, “culture virtualization”, “virtualization of sociocultural activity”; to list the most relevant virtual activity technologies; and to identify negative trends in virtualization of sociocultural activity. This process, according to the author, is a consequence of global informatization, including the sociocultural sphere. According to the author, the current state of virtualization of sociocultural activity has both positive and negative aspects. As positive aspects, the author includes the possibility of using unlimited space for creativity and self-realization, as well as the development of a wide range of training programs provided - master classes, marathons, courses, etc.; maintaining interpersonal communication using modern instant messengers and applications and simplifying communication of work processes. The work also cites the negative aspects of the process of virtualization of sociocultural activity, such as hedonism, depersonalization and standardization of the person, excessive freedom of action. In conclusion, the author notes that the importance of negative trends is increasing and the process of virtualization of sociocultural activity can be controlled, namely, the translation of high-quality censorship content, limiting destructive actions, and blocking violators.

Keywords: Sociocultural sphere, virtualization, culture virtualization, virtual reality, informatization, sociocultural activity, computer technologies, remote technologies

For citation: The current state of virtualization of sociocultural activity/E.M. Yurkova//Bulletin of Adyghe State University. Series “Regional Studies: Philosophy, History, Sociology, Jurisprudence, Political Science, Cultural Studies”. 2021. 2 (279). P.156-162 (in Russian) doi: 10.53598/2410-3691-2021-2-279-156-162

Культурно-исторический процесс динамично развивается, о чем свидетельствуют фактические описания каждого его периода. Различные глобальные феномены приносят свои изменения во все сферы жизнедеятельности человека. Так появляются новации или

повторяются технологии прошлого. В этом проявляется стремление человечества достичь идеала [1; 1].

Информатизация общества является главным фактором, вносящим свои коррективы в социокультурную сферу. С конца XX в. и по сегодняшний день сфера приобрела

свое новое состояние, что доказывает внедрение компьютерных устройств и гаджетов для совершенствования большинства видов работ, а также использование сети Интернет, мессенджеров и иных приложений с целью упрощения некоторых видов деятельности. Безусловно, социокультурная сфера перешла на новый уровень, и вместе с учреждениями-трансляторами переход совершило и человечество. Современная социально-культурная активность становится виртуальной, а движущей силой являются молодежь и подростки, которые в большей мере подвержены развитию модных тенденций. Таким образом, на сегодняшний день социально-культурная активность человечества находится в процессе виртуализации.

В целях понимания сущности «виртуализации» необходимо обратиться к исходным терминам. Понятие виртуализации упоминается и в античной философии, однако современное ее понимание появилось только в конце XX в. «Виртуальная реальность» - это обозначение электронных устройств, «вводящих их пользователя» «в мир информации» «вместо того, что дано ему в опыте сенсорного восприятия» [2].

На наш взгляд, виртуализация является процессом перехода в другое измерение, созданное с помощью компьютерных технологий и гаджетов.

Виртуализация культуры представляет собой трансформацию имеющихся форм культуры и появление новых под влиянием бурно развивающихся информационных технологий и повсеместного их внедрения [1; 4]. О техническом развитии культуры размышляет М.А. Болокова, считая культуру антропогенной развивающейся средой, которая активно преобразует природные ресурсы [3; 159]. На наш взгляд, данный процесс проявляется в перемещении всей деятельности институтов и учреждений сферы в Сеть. Так, современные сайты учреждений предоставляют

доступ пользователям к обширной информации о структуре, деятельности, финансовых отчетах, имеется обратная связь, контакты, адрес и фото- и видеоматериалы. В соответствии со спецификой деятельности учреждения на сайте создают виртуальное пространство в виде онлайн-музея, театра, выставочного или концертного зала. Данными технологиями пользуются и отдельные любительские группы разных видов творчества, малые этнические группы, отдельные личности, творческие студии и другие. Культура, таким образом, трансформируется, приобретая новые формы.

Обратимся к фундаментальным исследованиям по виртуализации культуры. Научная деятельность Н.Б. Кирилловой сфокусирована на изучении медиакультуры и её эволюции. Основной акцент автор делает на информационных вызовах постиндустриальной эпохи, таких как «демассификация», «телекратия» и «клип-культура», «виртуальная реальность» и «глобализация». Виртуальную реальность Кириллова определяет как «искусственно реализуемую возможность» [4; 333].

Научный интерес Э. Тоффлера сконцентрирован на изучении «технологических мутаций» и «ускоренных социальных изменений». Выделяя «метаморфозы власти», он выдвигает идею трансформации медиакультуры как четвертой власти. Основываясь на масштабах влияния медиакультуры на сознание и чувства людей, автор утверждает, что данная сфера становится одним из рычагов управления. Выступая как посредник между различными социальными группами, информация оказывает сильнейшее воздействие на психоэмоциональную сферу личности и имеет потенциал к передаче информации, внося в нее индивидуальную интерпретацию. Виртуализация культуры действительно является пространством, в котором информация, распространяясь с высокой скоростью, может

обретать глобальные масштабы и вызывать в обществе те или иные волнения [5].

Виртуализацию как основное направление эпохи глобализации определяет О.Н. Астафьева. Автор выдвигает мысль об упрощении культуры в период, когда кардинальным образом меняются принципы и атрибуты общения. На смену традиционной вербальной форме приходит виртуальная, при этом поиск простоты может означать избавление от накопленного ценностно-смыслового багажа. В процессе виртуализации культуры при явном расширении вариаций потребления культурного продукта прослеживается тенденция стандартизации, что проявляется в следовании модным течениям. Виртуализация социокультурной сферы позволяет «сплотить» общество, благодаря различным механизмам легче объединить вокруг конкретных идей массы. Автор утверждает о наличии противоречий в оценке современного состояния и потенциала виртуальной культуры [6].

Идеи М.М. Бахтина и В.Г. Библера об информационно-коммуникативном пространстве в процессе виртуализации культуры не менее значимы в рассмотрении темы. Медиакультура, по мнению авторов, является способом общения, связи между различными группами социума и властью, таким образом реализуется диалог культур, значимой функцией которого выступает обмен культурной информацией. Авторы подчеркивают значимость диалога культур в осуществлении интенсивного прогресса в социуме [7, 8]. Теория «диалога культур» может выступать как философско-методологическая основа медиаобразования.

Социально-культурная активность как проявление любой творческой деятельности человека и проявление самовыражения сегодня перемещается в глобальное информационное пространство.

Можно определить самые актуальные технологии виртуальной активности молодежи: социальные сети, микроблоги и интерактивные видеоигры с их комфортным дубликатом реальности, гиперреальной (в том числе и в формате 3D) кино- и медиаэстетики, более плотно погружающие массовое сознание в сенсорное восприятие искусственно смоделированной реальности в рекламных роликах и видеоклипах [9; 1].

Таким образом, мы можем утверждать, что виртуализация культуры и социально-культурной активности является широким полем для проявления индивидуального и коллективного творчества. Вместе с безграничными возможностями появляются и негативные тенденции.

Первой тенденцией отметим чрезмерную исключительность, самобытность и независимость интеллектуального и коллективного творчества, возведенного в ранг «святого» самими творцами. На сегодняшний день степень развития информационных технологий позволяет творцу творить в режиме реального времени с помощью личного блога, видеоконтента либо прямого эфира. Результаты творчества мгновенно просматриваются массами и получают оценку и комментарии. Такой творческий продукт имеет возможность моментально обрести популярность и сделать своего создателя известным. Благодаря таким возможностям сегодня современный человек стремится не только показать всем свои таланты, но и отстаивает право на обретение ими статуса произведения искусства и продукта самовыражения личности. В данном случае отражается действительность современного типа человека информационного, а не «желаемая суть жизнедеятельности общества» [9].

Информационные технологии порождают гедонистическую зависимость, что негативно сказывается на развитии способностей и навыков человека [10]. Безграничные

возможности для самореализации потенциала личности остаются привлекательными чаще для тех, кто получает коммерческую выгоду из результата творчества. Остальные пользуются технологиями в целях смены обстановки, отдыха и развлечения. Спектр новейших способов развлечений регулярно пополняется, технологии совершенствуются. Сфера развлечений способна вызвать больше эмоций за короткий промежуток времени, в то время как досуговые занятия требуют большего сосредоточения, внимания, усердия. При этом доступными являются как виртуальные аттракционы, кино-театры, игры, так и мастер-классы, марафоны, курсы. Проблема чрезмерной гедонистической зависимости не новая для теоретических исследований, рассуждения об этом можно увидеть в работах Б.А. Грушина [11], В.И. Ильина [12], Н.В. Котельниковой [13], Н.Е. Покровского [14], Н.Н. Ярошенко [15] и других. Однако ускоренный рост технологий погружения в виртуальную реальность придает проблеме особую значимость. Главная опасность заключается в разделении общества на две части: людей, зависимых от развлечений, и тех, кто занимается творчеством, саморазвитием и самореализацией.

Постоянное обновление технологий и создание новых версий приложений и гаджетов и отдельных их функций повлияли на восприятие реальности человеком. Современный человек стремится исправить любые изъяны своей жизни, внешности и прочего. Таким образом, человечество находится в постоянном поиске идеала во всем. Этому способствуют приложения, которые с помощью интеллектуальных систем стандартизируют фото- и видеоконтент (изменяются черты лица, добавляются визуальные эффекты и прочее). Все это приводит к стандартизации и обезличиванию не только во внешнем виде человека. Актуальными эталонами сегодня признаны

определенный тип внешности и образ жизни – посещение курсов, марафонов, мастер-классов и прочего, что дает возможность развиваться и открывать новые грани личности, ведение здорового образа жизни, путешествия и самое главное – ведение личного блога. Социально-культурная активность в Сети становится одинаковой, пользователи занимаются модными видами творчества, причем некоторым удается превратить свое творчество в искусство и создать нечто уникальное. Однако большинство стремится удержаться в рамках признанных стандартов. Таким образом, создается парадигма человека, находящегося в вечном поиске себя.

Положительным явлением становится упрощение передачи знаний, умений и навыков с помощью онлайн-проведения мастер-классов и видеоконтента. С помощью социальных сетей каждая личность имеет больше возможностей самореализоваться и осуществлять коммерческую деятельность. На просторах социальных сетей можно встретить множество мастеров рукоделия, декоративно-прикладного и изобразительного искусства, которые создают и продвигают авторские техники и методики. Не остаются в стороне и педагоги, страницы которых заполнены опросами, советами с обратной связью, мастер-классами и прочим. Каждая творческая личность обретает возможность поделиться своими достижениями с общественностью, получить отзывы о работе и даже помогать. Стоит отметить, что человек получает безграничные возможности развития своего потенциала, отклик можно получить даже на самый редкий вид творчества. При этом досуг становится неконтролируемым, большой потенциал виртуальной сети дает свободу, отсюда личность самостоятельно определяет необходимость использования Сети в качестве самореализации. В сравнении с традиционными

очными занятиями в группах, студиях и кружках личность обретает независимость и одновременно не-обязательность. Контролируемые же процессы традиционных групповых занятий делают упор на важности развития того или иного навыка, на мотивировании человека, на некоторых обязательствах личности перед группой, на участии каждого в групповом деле. Многочисленные курсы и мастер-классы, выставляемые на просторах социальных сетей, могут оставаться и негативным явлением, когда каждая авторская методика остается не

проверенной экспертами и может быть безрезультатной и опасной.

Таким образом, процесс виртуализации социально-культурной активности на сегодняшний день остается противоречивым явлением. На наш взгляд, процесс может быть контролируемым в целях создания благоприятной среды для развития и реализации потенциала личности. Создание системы отбора контента по критериям цензуры, блокировки нарушителей и создание некоторых ограничений вседозволенности в Сети могут стать первыми шагами для улучшения ситуации.

Примечания:

1. Лопатинская Т.Д. Виртуализация современной культуры и её феноменов. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualizatsiya-sovremennoy-kultury-i-ee-fenomenov/viewer>.
2. Linier J. You are not a Gatget: A Manifesto. N. Y., 2010.
3. Болокова М.А. Проблема интерпретации культуры в условиях цивилизационных противоречий // Вестник Адыгейского государственного университета. Сер.: Регионоведение: философия, история, социология, юриспруденция, политология, культурология. 2019. Вып. 1 (234). С. 157-162.
4. Кириллова Н.Б. Медиакultura: от модерна к постмодернизму. Москва, 2006. 448 с.
5. Тоффлер Э. Метаморфозы власти: пер. с англ. Москва, 2003. 669 с.
6. Астафьева О.Н. Медиакultura и некоторые принципы формирования информационно-коммуникативного пространства. Москва, 2008. С 18-25.
7. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. Москва, 1986. 445 с.
8. Библер В.С. Михаил Михайлович Бахтин или поэтика культуры (на путях к гуманитарному разуму). Москва, 1991. 176 с.
9. Сидорин А. Теория Человек информационный. URL: <https://proza.ru/2013/12/27/66>.
10. Савицкая Т. Виртуализации культуры. URL: <http://www.intelros.ru/subject/figures/tatyana-savickaya/23649-virtualizacii-kultury.html> (дата обращения: 18.11.2020).
11. Грушин Б.А. Свободное время. Актуальные проблемы. Москва: Мысль, 1967. 175 с.
12. Ильин В.И. Быт и бытие молодежи российского мегаполиса: социальная структуризация повседневности общества потребления. Санкт-Петербург: Интерсоцис, 2007. 388 с.
13. Котельникова Н.В. Инновационные тенденции в сфере молодежного досуга в современной России: автореф. дис. ... канд. социол. наук. Ставрополь: СГУ, 2003. 21 с.
14. Покровский Н.Е. Российское общество в контексте американизации // Социологические исследования. 2000. № 6. С. 3-10.
15. Ярошенко Н.Н. Индустрия развлечений в пространстве современных культурных практик // Эйдос. 2017. № 1 (26). С. 1-11.

References:

1. Lopatinskaya T.D. Virtualization of modern culture and its phenomena. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualizatsiya-sovremennoy-kultury-i-ee-fenomenov/viewer>

2. Linier J. You are not a Gatget: A Manifesto. N.Y., 2010.
3. Bolokova M.A. Interpretation problem of culture in the conditions of civilization contradictions // Bulletin of the Adyghe State University. Ser.: Regional studies: Philosophy, History, Sociology, Jurisprudence, Political science and Cultural studies. 2019. Iss. 1 (234). P. 157-162.
4. Kirillova N.B. Media culture: from modern to postmodernism. Moscow, 2006. 448 pp.
5. Toffler E. Metamorphoses of power: transl. from English. Moscow, 2003. 669 pp.
6. Astafyeva O.N. Media culture and some principles of the formation of information and communication space. Moscow, 2008. P. 18-25.
7. Bakhtin M.M. The aesthetics of verbal creativity. Moscow, 1986. 445 pp.
8. Bibler V.S. Miail Mikhailovich Bakhtin or the poetics of culture (on the way to humanitarian mind). Moscow, 1991. 176 pp.
9. Sidorin A. Theory of an Informational Man. URL: <https://proza.ru/2013/12/27/66>
10. Savitskaya T. Virtualization of culture. URL: <http://www.intelros.ru/subject/figures/tatyana-savickaya/23649-virtualizacii-kultury.html> (date of access: 18.11.2020).
11. Grushin B.A. Free time. Actual problems. Moscow: Mysl, 1967. 175 pp.
12. Ilyin V.I. Life and being of the youth of the Russian metropolis: the social structuring of everyday life of the consumer society. St. Petersburg: Intersotsis, 2007. 388 pp.
13. Kotelnikova N.V. Innovative tendencies in the field of youth leisure in modern Russia: Diss. for the Cand. of Sociology degree. Stavropol: SSU, 2003. 21 pp.
14. Pokrovsky N.E. Russian society in the context of Americanization // Sociological Research. 2000. No. 6. P. 3-10.
15. Yaroshenko N.N. Entertainment industry in the space of modern cultural practices // Eidos. 2017. No. 1 (26). P. 1-11.

Статья поступила в редакцию 11.01.2021; одобрена после рецензирования 19.04.2021; принята к публикации 05.05.2021.

The paper was submitted 11.01.2021; approved after reviewing 15.05.2021; accepted for publication 05.05.2021.

© Е.М. Юркова, 2021