

15. Эпштейн М. Реалогия – наука о вещах / М. Эпштейн // Декоративное искусство СССР. – 1985. – № 6.

References

1. Valdenfels B. Povsednevnost kak pravilnyy tigl ratsionalnosti. *Sotsiologos*. Moscow, 1991, vol. I.
2. Gasparov M.L. Dialektika Lotmana. *Kim Su Kvan. Osnovnye aspekty tvorcheskoy evolyutsii Yu.M. Lotmana: «ikonichnost», «prostranstvennost», «mifo-logichnost», «lichnostnost»*. Moscow: NLO, 2003.
3. Knabe G. Yazyk bytovykh veshchey. *Dekorativnoe iskusstvo*. 1985, no. 1.
4. Knabe G.S. *Drevniy Rim – istoriya i sovremennost*. Moscow, 1986.
5. Konyakhina I.V. Filosofsko-kulturologicheskiy analiz mira povsednevnosti. *Chelovek – Filosofiya – Gumanizm*. St. Petersburg: Izd-vo Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta, 1997, vol. 6. *Filosofiya kultury*.
6. Lotman Yu.M. Besedy o russkoy kulture: Byt i traditsii russkogo dvoryanstva (XVIII – nach. XIX v.). St. Petersburg: Iskusstvo, 1994.
7. Makhlina S. Semiotika kultury povsednevnosti. St. Petersburg: Aleteyya, 2009.
8. Melnikova-Grigoreva E. *Bezdelushka, ili Zhertvoprinoshenie prostykh veshchey (Filosoficheski-semioticheskie zametki po pustyakam)*. Moscow: NLO, 2008.
9. Nalivayko I.M. Povsednevnost i problema kulturnoy samoidentifikatsii (Granitsy kultury i kultura granits). *V perspektive kulturologii: povsednevnost, yazyk, obshchestvo*. Moscow: Akademicheskii Proekt; RIK, 2005.
10. *Proektivnyy filosofskiy slovar: Novye terminy i ponyatiya*, pod red. G.L. Tulchinskogo, M.N. Epshteyna. St. Petersburg: Aleteyya, 2003.
11. Toporov V.N. Prostranstvo i tekst. *Tekst: semantika i struktura*. Moscow, 1983.
12. Eko U. *Vertigo: krugovorot obrazov, ponyatiy, predmetov*. Moscow: SLOVO/SLOVO, 2009.
13. Eko U. *Tainstvennoe plamy tsaritsy Loany*. St. Petersburg: Simpozium, 2008.
14. Epshteyn M. Veshch i slovo. K projektu «Iricheskogo muzeya» ili «memoriala veshchey». *Veshch v iskusstve*. Moscow: Sovetskiy khudozhnik, 1986, vol. XVII.
15. Epshteyn M. Realogiya – nauka o veshchakh. *Dekorativnoe iskusstvo SSSR*. 1985, no. 6.

ГУМАНИТАРНЫЙ АСПЕКТ ИЗУЧЕНИЯ АДАПТАЦИИ ЧЕЛОВЕКА К УСЛОВИЯМ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ, ВИРТУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ

Калатура Юлия Юрьевна, аспирант

Астраханский государственный университет
414056, Россия, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а
E-mail: yulka3689@mail.ru

Статья раскрывает некоторые подходы к пониманию феноменов «виртуальная реальность», «виртуальная культура», рассматривает изменение структуры жизнедеятельности человека, его мировоззрения под воздействием исследуемых явлений. Степень и пределы влияния виртуальной реальности на человека далеко не полностью изучены, в особенности, в междисциплинарном подходе. Поэтому важным является именно этот контекст изыскания. В статье используется комплекс научных методов исследований, направленных на теоретическое осмысление нюансов адаптации человека к условиям распространения виртуальной реальности. В числе основных методов: аналитический и типологический.

В результате исследования выявлены дифференциации в подходах к пониманию и исследованию виртуальной реальности, виртуальной культуры, категории «виртуальное» в различных отраслях знаний, на разных исторических этапах развития человечества; определены модификации в области культуры и социальных отношений, связанные с развитием новых компьютерных технологий; отмечена тенденция дальнейшей «виртуализации» социума. Статья дает направления развития научного анализа проблем трансформации феномена человека в условиях виртуальной культуры, содержит теоретическую базу, которая может быть полезной для последующих междисциплинарных изысканий по данной тематике.

Ключевые слова: виртуальный, виртуальность, виртуальная культура, виртуальная реальность, компьютерные информационные технологии.

THE HUMANITARIAN ASPECT OF THE STUDY OF HUMAN ADAPTATION TO VIRTUAL REALITY AND VIRTUAL CULTURE CONDITIONS

Kalatura Julia Yu., postgraduate student

Astrakhan State University
20a Tatishchev st., Astrakhan, 414056, Russia
E-mail: yulka3689@mail.ru

This research article reveals some approaches to conceptions «virtual reality», «virtual culture», it considers change of structure of human's activity, human's world view under influence of investigated phenomena. The degree and the limits of influence virtual reality on man not enough investigated, in particular, a multi-disciplinary approach. Therefore this context of the study is very important. In this article uses a set of scientific methods of research, aimed at the theoretical understanding of the nuances of human adaptation to the conditions of virtual reality prevalence. Analytical and typological methods are some of the main methods in this research article.

As a result this study revealed differences in the approaches to understanding and research of the virtual reality, virtual culture, the category of «virtual» in different branches of knowledge, at different historical stages of development of mankind; defined modifications in the field of culture and social relations, which are associated with the development of new computer technologies; noted a tendency of further "virtualization" of society. The article gives directions of development of scientific analysis of human's phenomenon transformation in the conditions of the virtual culture, it contains a theoretical basis, which can be useful for future multi-disciplinary researches on this topic.

Keywords: *Virtual, Virtuality, Virtual culture, Virtual reality, Computer information technologies.*

Термины виртуальная реальность, виртуальная культура, виртуализация, виртуальное пространство, виртуалистика и т.д. за последние десятилетия получили широкое распространение. Тема виртуальной реальности все чаще становится одной из основных на многих научных конференциях, ей посвящено немало публикаций в России и за рубежом. Появляется огромное количество специализированных сайтов в Интернете, посвященных феноменам виртуальной реальности, виртуальной культуры, виртуального пространства. Таким образом, каждый интересующийся данной проблемой может найти по ссылкам обилие электронных публикаций, книг, статей.

Интерес к проблемам виртуальной реальности в различных аспектах проявляют зарубежные ученые М. Кастельс, Ф. Хэммит, М. Хайм и др. Данный феномен стал темой диссертационных исследований по философии, культурологии, психологии и других гуманитарных наук многих современных российских исследователей, таких как, например, П.И. Браславский, О.А. Питько, Ю.В. Наседкина и специализированных монографий Н.А. Носова, А.А. Яшина, М.В. Ягодкиной, А.В. Юхвида, В.С. Бабенко, С.Т. Махлиной, С. Н. Иконниковой и др.

В обсуждение проблемы включаются психологи, историки, филологи и т.д. Эта тема стала точкой схода различных научных подходов, оценок и суждений. Полифункциональность исследуемого феномена и междисциплинарность дискурса, связанного с ним, послужили важными характеристиками для культурологического анализа, дающего обобщенное и цельное представление о данном явлении. В этом смысле интерес представляют работы культурологов М.С. Кагана, С.Н. Иконниковой, Е.Г. Соколова и мн. др.

Активное изучение феномена виртуальной реальности, виртуальной культуры и анализ изменений в сфере жизнедеятельности человека в условиях стремительного совершенствования компьютерных технологий, способствующих улучшению качества жизнеобеспечения социума, ведутся с того времени, когда вошло в научную среду, а позже и в повседневный обиход понятие «виртуальная реальность» и началось постепенное приобщение и «вживание» в это квазибытие. При этом было бы неверно полагать, что о категории виртуального, о виртуальной культуре и зависимости человека от нее не шла речь до тех пор, пока технический прогресс и глобальное стремление к информатизации не охватило умы общества и не стало объектом изысканий научных деятелей и мыслителей.

Феномены «виртуальная реальность», «виртуалистика», «виртуальная культура» имеют давнюю историю изыскания, развития и со временем наполняются разным содержанием. Различный смысл приобретают они и в исследуемых их сферах знания.

Виртуальная реальность – это понятие, освоенное специалистами различных сфер деятельности и широко распространенное у рядовой публики. Это область изучения и профессиональных изысканий как представителей информационных, технологических, технических сфер науки, так и предмет пристального интереса, анализа философов, культурологов, психологов, социологов. Соответственно, можно выделить и несколько аспектов исследования такого явления, как «виртуальная реальность». В более широком охвате – это технологический и гуманитарный. В свою очередь, гуманитарный подразделяется на философский (данный подход получил название «виртуалистика»), культурологический, социальный, психологический, а также социально-философский, социально-культурологический и т.д.

В связи с этим необходимо определить различия в понимании виртуальной реальности, с одной стороны, как явления связанного с компьютерными технологиями и с другой, как социально-информационной характеристики окружающего мира, как продукта изменения состояний сознания.

В первом случае, виртуальная реальность – это квазипространство, с помощью которого человек попадает в технологически и технически разработанную реальность, с помощью которой появляется возможность общаться на расстоянии (электронная почта, социальные сети), занимать свободное время, к примеру, играми (онлайн играми), получать разного рода информацию (любой Интернет поиск) и даже с помощью определенных манипуляций и технических, технологических новшеств «вживаться» в выбранный образ (что возможно и в он-лайн играх), попадать в какую-либо квазифизическую атмосферу (например, 3D и более форматы просмотра визуального ряда). Не стоит забывать и о том, что само словосочетание «виртуальная реальность» было введено в 70-х гг. XX в. учеными из *технического* института города Массачусетса. Им обозначали трехмерные макромодели, разработанные с помощью компьютерных технологий¹.

Во втором варианте, «виртуальная реальность» – это мир идей, фантазий, снов, индивидуального представления об окружающем пространстве, субъективная реальность, отделяющая человека от внешнего мира, от объективной реальности. Это информационное инобытие, которое противопоставляется реальному существованию, реальной жизни (физическому, вещному миру). В этом понимании виртуальностью, виртуальной реальностью можно считать любой акт «самоосуществления в воображении» [12, с. 53].

Прослеживая исторические этапы развития человечества, приходим к выводу, что во все эпохи существовало разделение мира на две составляющие: это непосредственно физическая, предметная область и «информационное инобытие» [14, с. 22], представлявшее собой сферу погружения в мир мифов, преданий, идей, образов, фантазий, снов.

В науке и философии древнего мира, античности различали реальное и идеальное, данная традиция проявилась и в исканиях герметизма в Средневековье, а позднее в трудах мыслителей Возрождения и Нового мира» [5, с. 151]. Так, например, Фрэнсис Бэкон пишет о наличии множества вещей, которые не открываются чувствам, да и сами чувства субъективны, поскольку «всегда покоятся на аналогии человека, а не на аналогии мира» [1, с. 176].

Сегодня у человека формируется совершенно иное представление о категории виртуального и появляются новые возможности сотворения альтернативных реальностей, посредством применения специальных компьютерных технологий. Идет ак-

¹ Другие исследователи виртуальной реальности утверждают, что словосочетание «виртуальная реальность» было предложено специалистом в области компьютерных технологий Жароном (Джароном) Ланье в 1984 г.

тивное использование виртуального пространства обществом в целях получения и последующего применения информации, необходимой человеку нынешнего поколения в быту или в профессиональных целях. Таким образом, виртуальная реальность становится неотъемлемой частью жизнедеятельности для многих из нас. У человека XXI в. возникает необходимость в развитии разного рода электронных источников информативного и развлекательного характера, которая побуждает специалистов многих областей науки к разработке, внедрению и постепенному улучшению качества специальных программ, технологических инноваций, способных обеспечить доступ к востребованным услугам виртуального мира. При этом параллельно идет изучение процессов воздействия виртуального пространства на человека научными деятелями в области психологии, философии, культурологии, социологии. Важно отметить тот факт, что на сегодняшний день проблематика виртуальной реальности достигла границ гуманитарного знания, где находит свой отклик в рамках социально-философского, психологического и культурологического подхода, выйдя за пределы лишь научной сферы кибернетики, под призмой которой шло исследование категории «виртуальная реальность» долгие годы.

Что представляет собой такая область человеческой жизни, как виртуальная реальность? Какие возможности она предоставляет обществу? Какое влияние оказывают новые технологии на современного человека, социум в целом и культуру? Эти вопросы являются актуальными и рассматриваются в изысканиях, которые проводятся автором данной статьи.

Отметим основные характеристики виртуальной реальности. Исследователем данного феномена Н.А. Носовым были выделены следующие специфические свойства виртуальной реальности независимо от ее «природы» (физическая, психологическая, социальная, техническая и прочие):

- порожденность, когда виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности и продолжает существовать, пока эта активность длится;
- актуальность, иными словами виртуальная реальность существует актуально, только «здесь и теперь»;
- автономность, т.е. в виртуальной реальности свое время, пространство и законы существования; для человека, в ней находящегося, нет внеположного прошлого и будущего;
- интерактивность – объекты виртуальной реальности могут взаимодействовать с объектами породившей их реальности [13, с. 45–47].

Известный современный исследователь в области информатизации общества А.И. Каптерев приводит в своем труде «Информатизация социокультурного пространства» еще некоторые характеристики виртуальной реальности. Обратим внимание на некоторые из них:

- поливременность и полибытийность, дающие возможность одновременно присутствовать в разных коммуникационных актах, в том числе и под разными лицами;
- размывание пространственных границ коммуникации (в виртуальной реальности географические расстояния не играют ни малейшей роли);
- расширение культурного фона коммуникации; приобщение к ценностям любой социокультурной группы становится неограниченным;
- ослабление роли традиции в коммуникации (поскольку прошлое можно изобретать, как и настоящее и будущее, значение имеет лишь настоящее, традицией становится принимаемое сейчас) [6, с. 151–171].

Из указанных выше особенностей, приведенных двумя теоретиками, очевидной становится разница подхода к рассмотрению виртуальной реальности. Если Н.А. Носов акцентирует наше внимание на характеристиках, которые возможно применить к данному феномену в любом аспекте изучения, то А.И. Каптерев берет за основу

лишь коммуникационные особенности в сети Интернет, чему посвящены многие его теоретические изыскания.

Теперь обратимся к вопросам трансформации структуры жизнедеятельности, мировоззрения человека, общества под влиянием феномена виртуальной реальности, к проблемам развития новой виртуальной культуры.

В современном мире в область исследований виртуальной реальности в аспекте гуманитарных наук входит целый ряд задач. Одним из актуальных вопросов стало формирование «в рамках культуры постмодерна новой виртуальной культуры» [15, с. 24]. Известные теоретики постмодернизма Жан Бодрийяр, Фредерик Джеймисон, Жан Франсуа Лиотар, Пол Вирильо в различных аспектах и с разными акцентами связывают «постмодерный поворот» [15, с. 28] с революционными изменениями в сфере технологий, передачи информации, и коммуникаций. Среди отечественных исследователей культуры постмодерна отметим Н.Б. Маньковскую, которая в своих работах достаточно подробно проанализировала эстетику постмодернизма, базируясь на новейших опытах в искусстве. Она рассматривает виртуальную культуру, определяя ее цифровой, как «следующий шаг в постпостмодерный мир, где стирается грань между текстом и реальностью в «виртуальной квазиреальности»... Это и преодоление, и одновременно передача гена постмодернизма по наследству» [10, с. 310].

По существу, ситуация виртуальной реальности не нова (это уже отмечалось в статье), поскольку мир культуры в целом (литературные источники, изобразительное искусство) – это пространство, созданное человеком и, по сути своей, оно искусственно, виртуально, хотя и не порождено компьютерными технологиями, а воображением авторов и читателей. XX в. – это век развития средств массовой информации (газет, журналов, кино, телевидения и Интернета). Соответственно представления о мире у человека с этого времени формируются опосредовано перечисленными элементами культуры (средствами массовой информации). В этих условиях индивидуальный жизненный опыт любого представителя социума заменяется целой системой навязанного чужого мнения. Человек воспринимает поступающую информацию как очевидное, а на самом деле, она является ни чем иным, как анонимно сформированным мнением (к примеру, директора телеканала, спонсора, политика и т.д.). Таким образом, с этой позиции вполне можно утверждать, что вся реальность человека изначально сконструирована, искусственна, а значит виртуальна. Самый впечатляющий феномен последней четверти XX в. и продолжающийся по сей день – это компьютеризация всех областей общественной деятельности и повседневной жизни человека. В связи с этим приоритетным в последние годы является «развитие не информационных, а симуляционных технологий – технологий виртуальной реальности» [4, с. 96].

Человек, живущий в эпоху постмодерна, активно использует возможности виртуальной реальности, он «живет» в ней, при этом осознает ее условность, управляемость. И, как утверждает исследователь социальных отношений в условиях виртуальной реальности Д.В. Иванов, «перспектива того, что отношения между людьми примут форму отношений между образами, и есть перспектива виртуализации общества. В этой перспективе появляется возможность трактовать общественные изменения, различая старый и новый типы социальной организации с помощью дихотомии реальное / виртуальное» [4, с. 20].

В XXI в. посредством сети Интернет формируются виртуальные сообщества, которые стали альтернативой реальному обществу. Кроме того, социологи и психологи отмечают, что Интернет – средство трансформации личности как индивидуальной характеристики, и как социокультурного и исторического феномена. «Такие атрибуты личности, как стабильная самоидентификация, индивидуальный стиль исполнения социальных ролей активными пользователями Интернета утрачиваются; сознательно или неосознанно ими формируется размытая или изменчивая идентичность» [4, с. 63].

Итак, в настоящее время все мы являемся свидетелями постоянного расширения спектра коммуникационных средств. Неоспоримым является тот факт, что в последние годы контакты между людьми становятся все более виртуально опосредованными. Такая тенденция опасна развитием «виртуальной зависимости», когда человек, к примеру, не в силах контролировать время, проведенное в Интернете¹. Создаваемый человеком новый уровень реальности разобщает людей в актуальном мире, и это кажется негативным и опасным. И именно для того, чтобы этот процесс не имел плачевных результатов, ученые многих областей науки объединяются для изучения возможных негативных последствий и возможных путей их решения.

Рассматривая возможности, которые предоставляет виртуальная реальность человеку, обратимся к технологическому аспекту вопроса. Компьютерные ноу-хау используются во многих областях научной и практической деятельности: в медицине, военном деле, криминалистике, метеорологии, культуре, образовании.

В военной сфере достижения компьютерной виртуальной реальности широко используют для создания имитаций маневров, боевых действий, испытания систем вооружения, которые в реальной жизни могут причинить немалый вред окружающим объектам и даже человеку. Кроме того, такой вариант работы оказывается экономичнее. Технологии виртуальной реальности способны не только моделировать возможные ситуации развития военных действий, но и создавать тренажеры для обучения ведения боев.

В строительстве новые компьютерные технологии позволяют определить оптимальную конструкцию и дизайн здания. Медицина, и в частности, хирургия, активно использует устройства, которые отрабатывают различные варианты операций, помогают проектировать хирургическое вмешательство. С помощью специальных аппаратов врачи получают трехмерные данные состояния организма (УЗИ, томография). «Большое применение виртуальная реальность находит в бизнесе: при обработке информации, оценке оптимальной цены и рынка сбыта, уменьшения себестоимости товара и т.п.» [16, с. 33]. Во всем мире успешно развивается система дистанционного обучения, использующая в качестве интерактивной среды сеть Интернет. Таким образом, новые информационные технологии позволяют расширить возможности очного образования, они делают доступным взаимодействие учеников, педагогов, удаленных друг от друга.

Наряду с другими сферами жизнеобеспечения человека, в которых происходят революционные изменения в связи с активным развитием глобальной электронной технологической информатизации, модифицируется и культурная среда. Сравнительно недавно предложены концепции виртуальных библиотек и музеев. Одним из важных новшеств, занявших значимую нишу в культурной жизни нашей страны и за рубежом, стал такой феномен как виртуальный музей – тип веб-сайта, оптимизированный для экспонирования музейных материалов из самых различных областей (от предметов искусства и исторических артефактов до виртуальных коллекций и фамильных реликвий) [2]. Выделяют два типа виртуальных музеев: собственно *виртуальные музеи* (созданные в сети оригинальные сайты, не имеющие своего аналога в реальности и представляющие любую тематику, если по ней находятся реальные материалы) и *представительства реально существующих музеев* (техническое средство для распространения музейной информации и в некотором роде реклама) [8, с. 113]. В виртуальном музее человек из зрителя превращается в участника, здесь ему никто не мешает: ни другие посетители, ни служители музея [7]. Кроме того, посещать виртуальный музей можно в любое время дня и ночи, нет ограничений на время пребывания в музее для просмотра экспонатов.

¹ Хотя психологи утверждают, что зависимость порождается вовсе не Интернетом, не компьютером, здесь причина в дезадаптации к реальной жизни и, соответственно, человек вполне может «погрузиться» в другой воображаемый мир.

Возможности посещения виртуальных музеев расширяются с каждым днем. Кроме того, Интернет позволяет использовать многие оцифрованные литературные сокровища, не выходя из дома. Это позволяют сделать многие сайты крупнейших библиотек, содержащие не только библиографическую информацию, но и полнотекстовую, [6, с. 272] к примеру, энциклопедии универсального характера: энциклопедия Брокгауза и Эфрона (<http://www.agama.ru/bol>), «Кирилл и Мефодий» (<http://mega.km.ru>). Безусловно, использование Интернета как библиотеки не гарантирует избавление пользователя от получения необъективной, а иногда заведомо ложной информации. Другой все более распространяющейся тенденцией стала возможность загрузки электронных книг на карманные компьютеры из Интернета (одной из наиболее часто используемых программ является eBook).

Технологические средства виртуальной реальности используются для изготовления телевизионных программ, музыкальных и рекламных видеороликов, спецэффектов к кинофильмам и изготовления фильмов целиком.

Еще одной областью активного распространения систем виртуальной реальности является индустрия развлечений. Она, безусловно, одна из наиболее доступных, массовых и эффективных. Применение различных методов и элементов виртуальной реальности уже сегодня позволяет разнообразить игровые ситуации, создает у человека ощущение присутствия в различных квазимирах.

Подводя итог, следует отметить, во-первых, тот факт, что информационная и компьютерная виртуальная реальность представляет целостный культурный феномен современности, который возник и стал развиваться относительно недавно и достиг достаточно больших успехов, продолжая совершенствоваться. Сфера виртуальной реальности предоставляет человеку все больше технических возможностей в различных областях жизнедеятельности и, таким образом, открывает все больше прогрессивных путей реализации повседневных и научных результатов деятельности общества. Виртуальная реальность не просто «очередная компьютерная технология». Она принадлежит к тем знаковым достижениям науки, с появлением которых связывают изменения во многих областях человеческой деятельности, в массовом сознании. Виртуальная реальность яркий пример того, как «технический прогресс вторгается в самые интимные сферы человеческой жизни, меняя и наш образ жизни, и наш образ мысли» [3, с. 166].

Во-вторых, немаловажной в изучении поставленной темы представляется философская база понятий «виртуальная реальность», «виртуальная культура» и концепций теоретиков прошлого и настоящего относительно исследуемых феноменов. Заблуждением является вывод о том, что виртуальная реальность, виртуальная культура стали изучаться с развитием новых технологий. В массовом сознании виртуальная реальность ассоциируется с компьютерными ноу-хау, сетью Интернет, хотя воображение человека, его мечты, фантазии, идеи также носят виртуальный характер, существуя лишь в сознании человека. Виртуальной реальностью является также и состояние вдохновения, озарения. Таким образом, и творчество можно назвать временным переходом в мир внутренней виртуальной реальности человека.

Еще одним неоспоримым фактом в рассмотрении феномена виртуальности стоит выделить существование множества видов виртуальных реальностей, хотя большинство из них не доступны еще широкому кругу пользователей и нашему мировосприятию, как технически, так и в философском аспекте. Однако виртуальный мир уже стал неотъемлемой частью современной действительности [11, с. 6].

Следует также акцентировать внимание в результате исследования на том, что как бы ни воспринималась виртуальная реальность, в какой бы сфере ни рассматривалась, самое основное, что ее характеризует – это управляемость самим человеком, который является не пассивным ее пользователем, а активным руководителем. Именно человек в виртуальном пространстве способен изменить любую ситуацию (возникшую ли в его воображении, в идейном мире, навязываемую ли ему извне (СМИ, массовой культурой), или созданную в компьютерном пространстве) в соот-

ветствии с поставленной целью, со своими желаниями. Человек в любом случае получает массу возможностей или один единственный вариант собственного решения проблем, заданий, задач. Хотя это в некоторых моментах представляется проблематичным. И неоспоримым является не сегодняшний день такое явление, как «виртуальная зависимость» (Интернет-зависимость).

Перспективность развития и актуальность феноменов виртуальной реальности и культуры подтверждает тот факт, что изначально изыскания в этой сфере основывались на идеях, предыстории, а также предположениях относительно технических реализаций систем, связанных с исследуемой автором статьи областью культуры. А уже на сегодняшний день можно найти немало трудов более специального по данной тематике содержания. И что еще существеннее – во многих из них мы можем вычленивать перечень и проследить анализ результатов конкретных применений новшеств виртуальной реальности в различных сферах жизнедеятельности человека.

И в заключение отметим: все научное сообщество современности подтверждает тот факт, что виртуальную реальность, безусловно, нельзя рассматривать как нечто принадлежащее исключительно миру техники, ведь она настолько глубоко проникла в жизнь людей, стала необходимым элементом повседневности, что вычленивать ее из общего мировоззренческого и культурологического контекста возможным не представляется.

Список литературы

1. Бэкон Ф. Сочинения : в 2 т. / Ф. Бэкон. – Москва, 1971–1972. – Т. 2. – 513 с.
2. Виртуальный музей. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki>, свободный – Загл. с экрана. – Яз. рус.
3. Генис А. Книга книг. Комментарий к одному изобретению / А. Генис // Иностранная литература. – 1999. – № 10. – С. 161–170.
4. Иванов Д. В. Виртуализация общества / Д. В. Иванов. – Санкт-Петербург : Петербургское Востоковедение, 2000. – 506 с.
5. Каптерев А. И. Виртуальность культуры: прошлое, настоящее, будущее / А. И. Каптерев // Мультимедиа как социокультурный феномен. – Москва : Профиздат, 2002. – С. 151–171.
6. Каптерев А. И. Информатизация социокультурного пространства / А. И. Каптерев. – Москва : ФАИР-ПРЕСС, 2004. – 512 с.
7. Кононыхин Н. Музеи в Интернет и виртуальные музеи / Н. Кононыхин. – Режим доступа: <http://www.russ.ru/>, свободный – Загл. с экрана. – Яз. рус.
8. Лебедев А. В. Музейные представительства в Интернет. Российский и зарубежный опыт / А. В. Лебедев // Музеи и новые технологии. – Москва : Прогресс-Традиция, 1999. – С. 108–130.
9. Маньковская Н. Б. Виртуалистика: художественно-эстетический аспект / Н. Б. Маньковская // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. – Москва : РАН. Институт философии, 2004. – С. 328–341.
10. Маньковская Н. Б. Эстетика постмодернизма / Н. Б. Маньковская. – Санкт-Петербург : Алтейя, 2000. – 633 с.
11. Наседкина Ю. В. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры : дис. ... канд. культуролог. наук / Ю. В. Наседкина. – Санкт-Петербург, 2005. – 156 с.
12. Негодаев И. А. Формирование информационной культуры / И. А. Негодаев // Философия техники. – Ростов-на-Дону, 2002. – С. 49–67.
13. Носов Н. А. Виртуальная психология / Н. А. Носов. – Москва : Аграф, 2000. – 430 с.
14. Сляднева Н. А. Современный человек в виртуальном мире: проблема информационно-аналитической культуры личности / Н. А. Сляднева // Факт. – 2009. – № 9. – С. 21–28.
15. Фомин А. Ю. Виртуальная реальность: между субстанциальностью и симулякром / А. Ю. Фомин // Известия ВолгГТУ. Серия «Проблемы социально-гуманитарного знания» : межвуз. сб. науч. ст. – 2006. – № 6. – С. 21–29.
16. Hammet F. Virtual reality / F. Hammet. – New York, 1993. – 508 p.

References

1. Bekon F. *Sochineniya*. Moscow, 1971–1972, vol. 2, 513 p.
2. *Virtualnyy muzey*. Available at: <http://ru.wikipedia.org/wiki>.
3. Genis A. *Kniga knig. Kommentariy k odnomu izobreteniyu*. *Inostrannaya literatura*. 1999, no. 10, pp. 161–170.

4. Ivanov D.V. *Virtualizatsiya obshchestva*. St. Petersburg: Peterburgskoe Vostokovedenie, 2000, 506 p.
5. Kapterev A.I. Virtualnost kultury: proshloe, nastoyashchee, budushchee. *Multimedia kak sotsiokulturnyy fenomen*. Moscow: Profizdat, 2002, pp. 151–171.
6. Kapterev A.I. *Informatizatsiya sotsiokulturnogo prostranstva*. Moscow: FAIR-PRESS, 2004, 512 p.
7. Kononykhin N. *Muzei v Internet i virtualnye muzei*. Available at: <http://www.russ.ru/>.
8. Lebedev A.V. Muzeynye predstavitelstva v Internet. Rossiyskiy i zarubezhnyy opyt. *Muзей i novye tekhnologii*. Moscow: Progress-Traditsiya, 1999, pp. 108–130.
9. Mankovskaya N.B. Virtualistika: khudozhestvenno-esteticheskiy aspekt. *Virtualistika: ekzistentsialnye i epistemologicheskie aspekty*. Moscow: RAN. Institut filosofii, 2004, pp. 328–341.
10. Mankovskaya N.B. Estetika postmodernizma. St. Petersburg: Aleteyya, 2000, 633 p.
11. Nasedkina Yu.V. Kompyuternye virtualnye realnosti kak fenomen sovremennoy kultury. St. Petersburg, 2005, 156 p.
12. Negodaev I.A. Formirovanie informatsionnoy kultury. *Filosofiya tekhniki*. Rostov on Don, 2002, pp. 49–67.
13. Nosov N.A. *Virtualnaya psikhologiya*. Moscow: Agraf, 2000, 430 p.
14. Slyadneva N.A. Sovremennyy chelovek v virtualnom mire: problema informatsionno-analiticheskoy kultury lichnosti. *Fakt*. 2009, no. 9, pp. 21–28.
15. Fomin A.Yu. Virtualnaya realnost: mezhdubstantsialnostyu i simulyakrom. *Izvestiya VolgGTU. Seriya «Problemy sotsialno-gumanitarnogo znaniya»*. 2006, no. 6, pp. 21–29.
16. Hammet F. Virtual reality : per. s angl. / F. Hammet. – New York, 1993. – 508 p.

ПРОЦЕДУРЫ «ВЖИВЛЕНИЯ» ЭКРАНА В БЫТИЕ СОВРЕМЕННОГО ЧЕЛОВЕКА

Саенко Наталья Ряфиковна, кандидат филологических наук, доцент

Волгоградский государственный социально-педагогический университет
400007, Россия, г. Волгоград, пр. Ленина, 27
E-mail: rilke@list.ru

Щеглов Игорь Владимирович, аспирант

Волгоградский государственный социально-педагогический университет
400007, Россия, г. Волгоград, пр. Ленина, 27
E-mail: kasregion@inbox.ru

Статья посвящена проблеме разрастания экранной культуры. Предметом интереса предстают механизмы воздействия экрана на личность и общество, трансформации культурного бытия и видения мира под воздействием экранного типа обучения и общения.

Ключевые слова: информационная культура, экранная культура, экран, виртуальность, медиакультура.

ROUTINES OF «IMPLANTATION» OF THE SCREEN IN LIFE OF THE MODERN PERSON

Saenko Natalia R., Ph.D. (Philology), Associate Professor

Volgograd State Social and Pedagogical University
27 Lenin av., Volgograd, 400005, Russia
E-mail: rilke@list.ru

Shcheglov Igor V., postgraduate student

Volgograd State Social and Pedagogical University
27 Lenin av., Volgograd, 400005, Russia
E-mail: kasregion@inbox.ru