

УДК 37.091

Н. А. Кириченко,

первый проректор - проректор по научно-педагогической и учебной работе, член-корреспондент Академии наук высшего образования Украины, доктор философии, доцент, профессор кафедры государственной службы и управления образования ГВУУ «Университет менеджмента образования» НАПН Украины, Киев (Украина)

КОНЦЕПТУАЛИЗАЦИЯ СЕТЕВОЙ ОНЛАЙНОВОЙ КУЛЬТУРЫ ЛИЧНОСТИ В ДИСКУРСИВНОМ ПРОСТРАНСТВЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Аннотация. Актуальность исследования сетевой онлайн-культуры личности в дискурсивном пространстве виртуальной реальности приобретает большое значение, так как личность сегодня формируется в искусственно созданном виртуальном мире, который формирует ее нецелостный и разорванный образ. В связи с этим девальвируется гуманистический потенциал современной культуры. *Задачи исследования:* концептуализация сетевой онлайн-культуры личности в дискурсивном пространстве виртуальной реальности и выявление ключевых детерминантов духовности, которые формируют адаптивные способности человека к информационному обществу. *Цели исследования* – раскрыть становление и развитие сетевой онлайн-культуры личности в дискурсивном пространстве виртуальной реальности, специфическая конкретность которой состоит в интердинамичности и интерэволюционности быстро меняющегося мира, к которому адаптируется

человек. *Методы и методология исследования:* аксиологический подход, в основе которого формирование ценностных ориентаций онлайн-сетевой культуры, в контексте которой человек может быть и реципиентом, и читателем, и созерцателем, и сокреатором, дискурсомысливая отношения сетевого общества и конституируя свой образ-«Я» на уровне сознания и подсознания, культуры и антикультуры (субкультуры). *Вывод:* в контексте виртуального пространства личность должна избирательно относиться к информации, ранжировать ее, не поддаваться на веру, формировать ценностно-смысловые идеалы, которые будут способствовать целостности личности, а не ее разорванности. Культура в целом существует как онтологическая, метафизическая, философско-научная ценностная парадигма, которая способствует формированию имманентных качеств личности, заполненных ценностно-реальными связями и отношениями, которые культивируют культурное пространство и способствуют развитию личности.

Ключевые слова: личность, онлайн-культура, симулякры, энтропия социально-культурная, игровая деятельность.

N. A. Kirichenko,

the first vice-rector - the vice-rector for scientific-pedagogical and educational work, the corresponding member of the Academy of Sciences of Higher Education of Ukraine, the doctor of philosophy, the senior lecturer, the professor of the department of public service and the education department of the state higher educational institution «University of Management Education», Kiev (Ukraine)

**CONCEPTUALIZATION OF THE NETWORK ONLINE CULTURE
OF THE PERSON IN THE DISCURSIVE SPACE OF VIRTUAL REALITY**

Annotation. The relevance of the study of online online personality culture in the discursive space of virtual reality acquires great importance, since the personality is now being formed in an artificially created virtual world that forms its non-integral and torn image. In this regard, the humanistic potential of modern culture is devalued. Objectives of the research: the conceptualization of online online personality culture in the discursive space of virtual reality and the identification of key determinants of spirituality that form the adaptive abilities of a person to the information society. The objectives of the research are to reveal the formation and development of online online personality culture in the virtual reality discourse space, the specific concreteness of which consists in the interdynamics and interevolutionality of the rapidly changing world to which man adapts. Methods and methodology of the research: an axiological approach based on the formation of value orientations of online-network culture, in the context of which a person can be a recipient, reader, contemplative, and cospherian, discourse-reflecting the relations of the network society and constituting his image of "I" in level of consciousness and subconsciousness, culture and anti-culture (subculture). Conclusion: in the context of virtual space, a person should selectively treat information, rank it, not succumb to faith, form value-ideals that will contribute to the integrity of the individual, rather than its disintegration. Culture as a whole exists as an ontological, metaphysical, philosophical and scientific value paradigm that fosters the formation of immanent personality traits filled with value-real connections and relationships that cultivate the cultural space and promote the development of the individual.

Keywords: personality, online culture, simulacra, entropy socio-cultural, game activity.

Актуальность исследования. Человек, который теряет человечность и гуманизм, теряет природу, социум, а сам перемещается в другой – виртуальный мир. Этому способствует антропологический кризис, потеря доверия к будущему, правовому государству, победа «одномерного человека», культивируемого массовым обществом, который порождает возможность управления сознанием молодежи в результате информационного и технологического управления [1,с.123-127]. Важной чертой виртуальной культуры является ее мозаичность, связанная с особенностями процесса познания, соединяющая в себе элементы культур разных эпох и народов, которая выступает как ценностно-отобранный и символично-семиотический опыт многих людей, в результате чего не происходит ценностного отбора и социального опыта как в случае целенаправленного процесса познания.

Проблемная ситуация: исследование проблемных (болевых) точек онлайн-культуры в дискурсивном пространстве виртуальной реальности, в основе которых ценности виртуального мира, в который погружен человек, который пытается представить ее как достоверность-реальность, искусственно продуцируемую через сетевое общество, которое перцептирует общение в сети как игровое взаимодействие. В основе исследования дискурсивное осмысление сложных проблем онлайн-культуры, которая формирует не-целостного человека, который всего лишь однобоко реализует себя в какой-то одной сфере деятельности согласно игровой репрезентации себя как объекта сетевой онлайн-культуры, которая всецело погружает человека в мир своего бытия [1].

Задачи исследования: концептуализация сетевой онлайн-культуры личности в дискурсивном пространстве виртуальной реальности и выявление ключевых детерминантов духовности, которые формируют адаптивные способности человека к информационному обществу.

Цели исследования – раскрыть становление и развитие сетевой онлайн-культуры личности в дискурсивном пространстве виртуальной

реальности, специфическая конкретность которой состоит в интердинамичности и интерэволюционности быстро меняющегося мира, к которому адаптируется человек.

Методы и методология исследования: аксиологический подход, в основе которого формирование ценностных ориентаций онлайн-сетевой культуры, в контексте которой человек может быть и реципиентом, и читателем, и созерцателем, и сокреатором, дискурсомысливая отношения сетевого общества и конституируя свой образ-«Я» на уровне сознания и подсознания, культуры и антикультуры (субкультуры) [2].

Результаты: Онлайн-сетевое общество сделало ставку на омассовленного человека, «человека толпы», который разрушает привычную систему ценностей и делает ставку на игровую модель самореализации, на потребительство и отсутствие креативности в мире онлайн-культуры. Игровая составляющая становится составляющей доминантой современного виртуального мира, а сама игра становится маркером постмодернистского общества, в центре которого перформативное, игровое «Я», человека. Сегодня роль игры есть фактором самоидентификации личности, развития социальных коммуникаций, трансформации виртуальной реальности, утверждения полионтичности мира. В карнавальном способе бытия виртуализации прошлые табу традиционного общества отброшены, что и обусловлено появлением пространства игровой деятельности, в контексте которой формируется «автономный симулякр», чья достоверность воспроизводит дискурсреальность, в которой человек имеет дело не с вещами, а с симулякрами, масками, копиями, копиями копий [3]. Под влиянием игры виртуальной стихии интеграция экзистенциального и информационного полей трансформируется, человек теряет пути для поиска своих имманентных сил, самоидентификация теряется как процесс сущностных сил человека, а превращается в игру, которая имеет некоторый элемент креативности.

В условиях сетевой онлайн-культуры личности в дискурсивном пространстве виртуальной реальности человек пользуется симулякрами, которые представляют собой заменители, стереотипы, стереопардигмы, примитивные матрицы сознания. Симулякры есть одно из основных понятий постмодерна, репрезентируя собой образы виртуально-иррациональной реальности (все же реальности), которая лишь отражает некоторое правдоподобие оригинала, но не является подлинником. Симулякры – это трансцендентные, иррационалистические объекты-модели, за которыми уже как бы находится-экзистировать реальность-достоверность. Многие ученые постмодерна (Ж. Бодрийяр) отмечают, что симулякры – это нулевая матрица, квазивещь, квази-предмет, который имитирует-замещает деструктивную реальность посредством феноменов симуляции. Симулякры имитируют отсутствие данности и стирают дифференциальную разницу между достоверным и недостоверным знанием, то есть репродуцируют суррогатную, вторичную сущность с кодами, знаками, референциями, мультиголограммами. Симулякры отражают объекты-предметы-феномены-явления как иносказательно-мифологические новинки-раритеты. На первом плане виртуально-суррогатных процессов отражаются суррогатные континуумы, суррогатно-культурные, социально-онтологические парадигмы, кичи, а сам кич – это квазивещь, примитивный стереотип, клише-ярлык, предназначенный для массовой культуры и массового человека виртуальной реальности. Симулякры – это приоритет примитивизма, ипохондрии, тривиальности, который несет с собой манифест фантомного над метафорично-иносказательным, а сама эстетика является носителем культурной деградации личности.

В основе концептуализации сетевой онлайн-культуры личности в дискурсивном пространстве виртуальной реальности проявляется энтропия социально-культурная, которая отражает процессы снижения уровня модельно-сукцессивной сложности, несет с собой снижение субсистем-субмоделей этого культурного макрокомплекса виртуальной реальности. Энтропия социально-

культурная, которая характеризует виртуальную реальность, представляет тотальную и частично пониженную деградацию культуры как макросистемы-макромодели виртуального мира, связанного с социокультурными нормами регуляции социовзаимоотношений. Энтропия социо-культурная напрямую зависит от мультипроцессов механической инкультурации, ресоциализации личности в открытом виртуальном пространстве. Энтропия социо-культурная репрезентирует собой деструкцию мультифункциональной целостности личности, что приводит к снижению эффективно-рациональной регуляции социовзаимоотношений, воспроизводит деградацию субмоделей виртуально-онлайновой культуры и ее ценностных ориентиров, нравственной и правовой системы, приоритетов легитимных матриц, связанных с социостатусом личности.

Данный тип культуры несет с собой эклектику, в основе которой недопонимание индивидом тех или иных событий, феноменов, объектов или же научных концепций, или же факторов, связанных с социумом, культурой, цивилизацией. В основе понимания данной реальности постструктурализм, воспетый Делезом, Дерридой и Бартом, а также Блумом и Миллером, в основе которого дискурсоосмысление культуры на базисе лингвистическо-текстуального моделирования, дифференциальных матриц видов деятельности в конstellляции индуктивно-дедуктивных подходов, модусов герменевтики, дискурспостижения структурально-культурных текстов в проекциях постмодернтенденций. В основе постструктурализма - постижение текстов, языков, лингвомоделей, лингвоструктур, знаковсемиотической деятельности субъектов в виртуальном пространстве, которые несут с собой свою модель культуры (субкультуры) [3]. Культура начинает все больше утрачивать черты линейности и предсказуемости развития, становится, по определению постмодернистов, – ризомной, мозаичной, «блип-культурой» (Э. Тоффлер). Размывая некогда строго заданные границы классического определения культурной реальности (закономерно развивающейся, структурированной,

системнофункціональної), сучасна соціокультурна реальність все більше отождествляється з віртуальністю [3].

Постструктуралізм як вираження віртуальності відображає: 1) еkleктизацію стилістики; 2) конвергенцію диференціальних художественно-естетических ідей і рухів; 3) диспозиції-орієнтири постмодернізму на толпу і масу, або на елітні групи людей; 4) вплив модусів мистецтва на політичні, економічні і соціальні процеси в суспільстві, на релігію, інформатику, диференціальні науки-теорії в констеляції стилістическо-поетическої поліфонії; 5) частична елімінація шедеврів-еталонів культури і апробація прийомів гри; 6) орієнтація на цитування, полуплагіат, імітацію образів, нападкі на самі шедеврів-еталонкультури; 7) застосування прийомів колажу, аплікації, конвергенції, що з собою несло конструкти ерзацкультури, в основі яких моделі артефактів дискурскласического переосмислення дійсності. Концептуалізація мережової онлайнкультури особистості в дискурсивному просторі віртуальної реальності веде до формуванню паттернів культурних, які проявляються в віртуальному середовищі. Паттерни культурні – це моделі, образці або стереотипи поведінки-ментальності, які проявляються в віртуальному соціумі, які диференціюють соціально-історическі і еволюційно-онтологіческі феномени-фактори, формують макромодель поведінки взаємодіючих суб'єктів.

Тому та або інша модель віртуального соціума формує модель (образ) екзистенції, який проявляється в духовно-інтелектуальному віртуальному просторі, формують свій образ в певних моделях, матрицях, еталонах культури. Образ особистості віртуального простору – це також матриця відображення певної психіки індивіда, яка на рівні своєї перцепції, пам'яті, уявляемих менталектів і рефлексимодель формує образ свого «Я». Юнг вважав, що образи

личности – это архетипы коллективного бессознательного, в виртуальной культуре отсутствует интенция к утилитарно-прагматическому началу и, более того, не выражена нацеленность на «готовый продукт» преобразования действительности – принципиальная незавершенность как «идеология *non finito*» [4]. В виртуально-онлайновой культуре явно выражено субъективно-иницирующее начало (субъекты конструируют новый игровой мир со своими правилами игры в нем). Виртуально-онлайновая культура существует вне официальных институций, но при развитии этого явления формируются субституции (субкультурный тип существования виртуальной культуры). Ключевой ценностью и смыслообразующим основанием виртуально-онлайновой культуры выступает компенсаторный тип существования – своеобразная философия ценностного восполнения недостающего в объективной действительности [4].

Концептуализация сетевой онлайновой культуры личности в дискурсивном пространстве виртуальной реальности сводится к тому, чтобы:

- 1) защитить конвергенцию дифференциальных идей и художественно-эстетических течений и движений;
- 2) выявить диспозиции ориентиры культуры на толпу-массу, а также на элитные бомонды, кланы общества;
- 3) воздействовать модусами–средствами онлайновой культуры на политические, экономические, культурные процессы в обществе, а также на религию, информатику, дифференциальные науки-теории;
- 4) частично элиминировать шедевры классической культуры, художественных, эстетических приемов, апробировать феномены игры;
- 5) пропагандировать нападки на модернизм как теорию, которая якобы неглубоко и консервативно отражает и интерпретирует символику постиндустриального мира и потому нуждается в реформации;
- 6) пропагандировать нападки на парадигмы ортодоксально-классической эстетики, универсальных классических художественно-эстетических матриц мультирепрезентаций;
- 7) способствовать отрицанию катарсиса искусства, самобытности творчества, пересмотра

классического художественного творчества, а взамен этому они предлагали конструкты артефактов, которые были репродуцированы при помощи коллажа, аппликации, конвергенции стилей [5].

Концептуализация сетевой онлайн-культуры личности в дискурсивном пространстве виртуальной реальности выявила ее антиномичный характер, имманентно-сложные процессы культуры, которые репрезентируют собой плюральные процессы и факторы развития. В своих эволюционно-динамических процессах виртуального мира культура ориентируется на аддукцированно-заданный эталон-парадигму развития личности. Культура находится как бы в макромодели виртуального социума и формирует образ виртуального человека. Виртуальная культура эталонизирует индивидов, делает их похожими друг на друга, может влиять в отрицательном аспекте и культивирует те феномены, которые приводят к деградации-тривиализации общественных нравов, общественного мнения. Виртуальная культура проявляется как процесс, который ориентируется на традиции, нормы, культурдиспозиции и культурпрезентации виртуального мира, виртуального мышления, виртуального сознания.

Выводы и практические рекомендации: Термин «виртуальная реальность» вошёл в научный, масс-медийный и коммерческий обиход, используя для описания и исследования целого ряда явлений – экономических, политических, культурологических, психологических, эзотерических, эстетических, что свидетельствует о его широком применении ко всем сферам общественной жизни. Заметим, что в виртуальной интерпретации постигается мир, социум, метаболические процессы, связь с природой, социумом, Вселенной, а также в связи с этим формируются свои ценности, идеалы, нормативы, ориентиры, смыслы, которые регулируют поведение индивида, его менталитет, мультифункции.

Культура – это объекты, предметы, модели, абрисы, парадигмы, эталоны, которые репродуцированы человечеством на протяжении многих веков и

тысячелетий в констелляции с феноменами социума, экзистенции, политики, экономики, индивидуальности. Культура включает совокупность исходных положений теоретического и практического характера, совокупность правил, норм, процессов, которые указывают на ценностно смысловые и нормативно-регулятивные построения. Культура генерирует социоинституты, социоучреждения, идеологии, смыслы, идеи, ориентиры социума и личности, устанавливает релевантные связи и отношения между людьми, определяет имидж экзистенции.

Виртуальную культуру следует понимать в следующих ее характеристиках: 1) виртуальность как инобытие, несуществующая реальность: идея потенциально возможного бытия в форме онтологической оппозиции бытийного и инобытийного образований; 2) виртуальность как непознанная реальность: идея гносеологического разделения на познанную реальность и идеалистическая реальность: аксиологический конфликт должного и наличествующего социального устройства; 4) виртуальность как внутренний мир, субъективно-переживаемая индивидом реальность; 5) виртуальность как мнимая, имитационная реальность («псевдореальность»): симуляция или производство реальности, имиджевое конструирование действительности; б) виртуальность как информационно-техническое пространство – киберпространство: технически-опосредованная среда, информационный ресурс современного общества, медийная среда культуры. Виртуальная культура воздействует на все матрицы-парадигмы интеллектуального развития человечества, на морально-этические и эстетические диспозиции и научно-концептуальное мировоззрение личности, формируя образ виртуальной культуры и виртуального человека в констелляции его Эго-проекций и Эго-диспозиций. Индивид может не всегда эффективно результировать рационально свое Эго, опирается поэтому на виртуальные предписания и каноны виртуального мира [4].

Теоретическое значение полученных результатов исследования состоит в научном осмыслении сущности и содержания виртуальной культуры, которая способствует формированию виртуальной личности как сложной диссипативной системы, которая заполняет вертикаль пространства сознания на трех уровнях: 1) ядерном; 2) смысловом; 3) интеллектуальном.

Такая виртуальная культура имеет три вида механизмов: 1) ядерные – биологического происхождения; 2) смысловые, которые состоят из смысловых характеристик; 3) интеллектуального уровня, которые формируют свое мировосприятие, мироощущение, миропредставление. Интегральным продуктом такого взаимодействия выступает виртуальная культура, которая пронизывает интеллектуальный горизонт личности и рождает собственное мироощущение, на основе которого формируется морфогенезис личности и личность получает вектор своего развития.

Практическое значение исследования проблемы онлайн-виртуальной культуры в том, что сегодня необходимо изучать все процессы, которые происходят в современном информационном пространстве, чтобы проникнуть в сферу виртуальности; способствовать выработке методологического инструментария для исследования виртуальной личности, проблем разворачивания ее сознания, духовной целостности, мутаций в структуре сознания личности, отклонений от устойчивого развития психики и сознания [5].

Феномены виртуальной культуры разнообразны и константно связаны с реализацией потребностей человека, с человеческой экзистенцией, специализацией культуры как процесса, расширением функций культуры в условиях информационного общества,

При исследовании виртуальной культуры нами был использован социокультурный подход, который регистрирует культуру как широкоэкстраполяционный комплекс социофеноменов и социофакторов, которые репрезентируют собой модусы функционирования виртуальной

культуры, а также места и роли личности в этом виртуальном мире; аксиологический подход, в основе которого формирование ценностных ориентаций онлайн-сетевой культуры, в контексте которой человек может быть и реципиентом, и читателем, и созерцателем, и сокреатором, дискурсомысливая отношения сетевого общества и конституируя свой образ-«Я» на уровне сознания и подсознания, культуры и антикультуры (субкультуры). В контексте виртуального пространства личность должна избирательно относиться к информации, ранжировать ее, не поддаваться на веру, формировать ценностно-смысловые идеалы, которые будут способствовать целостности личности, а не ее разорванности. Культура в целом существует как онтологическая, метафизическая, философско-научная ценностная парадигма, которая способствует формированию имманентных качеств личности, заполненных ценностно-реальными связями и отношениями, которые культивируют культурное пространство и способствуют развитию личности. Таким образом, исследование онлайн-виртуальной культуры способствует углублению данного феномена, поиску путей социализации человека в сложных переплетениях информационно-виртуального бытия, усложнения культурогенезисных процессов в условиях информационной глобализации, которая воедино связывает мир и усложняет поиски человеком своего места в этом мире.

Список использованных источников:

1. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции (2006) // Философия эпохи постмодерна: сб. переводов и рефератов. Минск, 2006. – С. 123-127.
2. Воронкова В. Г. Інтернет як глобальна тенденція розвитку інформаційного суспільства (2015) // Гілея : науковий вісник: зб. наук. праць. К.: Вид-во УАН ТОВ «НВП» «ВІР», 2015. Вип. № 93 (2). – С. 174 –179.
3. Воронкова, В., Романенко, Т., Андрюкайтене, Р. Концепція розвитку проектно-орієнтованого бізнесу в умовах цифрової трансформації до smart-

суспільства. Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії, 2016, № 67. – С.122-134.

4. Кириченко М. О. Інформаційно-семіотичні виміри інформації як головного тренду інформаційного суспільства (2017) // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії» : збірник наукових праць. Вип. 68. Запоріжжя, РВВ ЗДІА, 2017. – С.57-67.

5. Соснін О. В., Воронкова В. Г., Нікітенко В. О., Максименюк М. Ю. Інформаційно-комунікативний менеджмент: зарубіжний і вітчизняний менеджмент: навчальний посібник. - Київ, 2017. – 316 с.

Матеріали подано в авторській редакції