

УДК 004.946:008

ВІРТУАЛЬНАЯ КУЛЬТУРНАЯ ПРАСТОРА Ў СУЧАСНЫМ НАВУКОВЫМ ДЫСКУРСЕ

А.В. ХУДНІЦКАЯ

(Рэспубліканскі інстытут вышэйшай школы, Мінск)

Разглядаюцца канцэпцыі інфармацыйнага грамадства, розныя падыходы да вызначэння паняццяў “віртуальнага”, віртуальнай рэальнасці і віртуальнай культурнай прасторы, а таксама шэраг актуальных тэорый развіцця віртуальнай прасторы, у тым ліку актэрна-сеткавая тэорыя, тэорыя навакольнага інтэлекту, Інтэрнэта рэчаў. Падкрэсліваюцца важныя для культуралагічных даследаванняў тэзісы гэтых тэорый. Адзначаюцца некаторыя істотныя аспекты далейшага даследавання віртуальнай культурнай прасторы, міждысцыплінарнасць, узаемапрацікненне “віртуальнага” і “рэальнага”.

Ключавыя словы: культура, віртуальнасць, віртуальная рэальнасць, віртуальная прастора, кіберпрастора.

Уводзіны. Сучасную культуру нельга ўявіць без новых тэхнічных сродкаў, інфармацыйных тэхналогій, якія ўзбагачаюць разуменне культурнай прасторы, патрабуюць асаблівай увагі да яе віртуальных складнікаў. Культурную прастору можна абзначыць як “усю разнастайнасць мадэляў і ідэалаў дзейнасці чалавека і ўсе адносіны культуры” (А.С. Кармін) [1, с. 203], як “прастору рэалізацыі віртуальнасці чалавека (задаткаў, магчымасцяў, здольнасцяў, жаданняў і г.д.), ажыццяўлення сацыяльных праграм, мэт і інтарэсаў, распаўсюджання ідэй і поглядаў, мовы і традыцый, вераванняў і нормаў, і г.д.” (А.Н. Быстрова) [2, с. 39]. Безумоўна, як прастора канцэптуальная, прастора быцця культуры, перцептыўная прастора, культурная прастора ўключае феномены віртуальнай рэальнасці і віртуальнай прасторы. Але ў разуменні гэтых паняццяў на працягу апошніх дзесяцігоддзяў адбываюцца істотныя зрухі, звязаныя з развіццём інфармацыйнага грамадства, грамадства ведаў, новых інфармацыйных тэхналогій. У сучасных філасофіі, сацыялогіі, культуралогіі, футуралогіі з’явілася вялікая колькасць новых тэрмінаў, што падкрэсліваюць новы характар асяроддзя існавання культурных форм і сацыякультурных інстытутаў, а многія знаёмыя тэрміны з гэтай жа нагоды пачалі ўдакладняць прыстаўкамі “віртуальны”, “кібер”, “сеткавы” і інш.

У дадзеным даследаванні мы ставім наступную *мэту*: асэнсаваць і ўсвядоміць, якія канатацыі набыла “віртуальная культурная прастора” у сучасным разуменні. Дзеля гэтага звернемся да асаблівасцей інфармацыйнага грамадства, эвалюцыі паняццяў “віртуальнага”, “віртуальнай рэальнасці” і “віртуальнай прасторы” ў кантэксце новых тэорый і канцэпцый развіцця грамадства і навукі.

Асноўная частка. Першыя даследаванні, у якіх разглядалася постіндустрыяльнае грамадства, з’явіліся напрыканцы 60-х – пачатку 70-х гадоў ХХ стагоддзя, распрацоўваліся такія аўтарамі, як Д. Бэлл, Р. Дарэндорф, Э. Тоффлер, А. Турэн і інш. Сярод рыс постіндустрыяльнага грамадства яны называлі, па дадзеных А.П. Дуброва, узмацненне ролі тэарэтычных ведаў як крыніцы інавацый, асэнсаванае кіраванне тэхнічным прагрэсам і так званую “інтэлектуальную тэхналогію”, пад якой разумелася актыўнае выкарыстанне розных матэматычных мадэляў і вылічэнняў, для якіх выкарыстоўваліся ЭВМ [3]. Разам з гэтым навукоўцы вывучалі сацыяльныя зрухі, развіццё і ўплыў на грамадства новых сродкаў інфармацыі.

У сувязі з хуткім развіццём камп’ютэрных тэхналогій і неабходнасцю акцэнтаваць уплыў новай тэхнікі на культуру, даследчыкі абгрунтавалі тэрмін “інфармацыйнае грамадства”. У навуковы ўжытак тэрмін увайшоў адначасова з працамі М. Кастэльса, І. Масуды, Дж. Нэсбіта, Э. Тоффлера, Ф. Уэбстэра, Ю. Хаяшы, Г. Хендэрсана і інш. Як заўважыла Н.З. Аліева, нельга адназначна абзначыць месца інфармацыйнага грамадства адносна постіндустрыяльнага: у некаторых працах яно разглядаецца як сінонім, як адна з форм ці адзін з этапаў постіндустрыяльнага грамадства, у іншых – як новы этап грамадскага прагрэсу [4].

Калі прааналізаваць існуючыя тэорыі інфармацыйнага грамадства, можна таксама заўважыць, што яны маюць розныя акцэнтны. Л. Вартанава вылучае наступныя накірункі тэорый:

- а) тэорыі інфармацыйнай эканомікі, якія сканцэнтраваныя на ўсеабдымным уплыве новых інфармацыйных і тэлекамунікацыйных тэхналогій на прадукцыйнасць у розных сектарах эканомікі;
- б) тэорыі інфармацыйнага грамадства, якія разглядаюць сацыяльныя, палітычныя і культурныя праблемы, што з’яўляюцца асновай інтэнсіўнага развіцця чалавека і глабалізацыі [5].

Менавіта ў межах другой групы тэорый вывучаюцца кіберкультура і віртуальная культурная прастора. Адзначым, што адносна новых з’яў культуры, якія тычацца тым ці іншым чынам інфармацыйных тэхналогій, няма агульнага тэрміналагічнага апарату, нават для даволі распаўсюджаных паняццяў вызначэнні розных аўтараў істотна адрозніваюцца.

Актыўнае вывучэнне “віртуальнага” гуманітарнымі навукамі пачалося яшчэ напрыканцы ХІХ ст. (А. Бергсан), калі пасля ўвядзення тэрміна ў фізіцы, яго паступова пачалі выкарыстоўваць і адносна

суб'ектыўнасці асобы (А.У. Гразнова) [6]. Вывучэнне “віртуальнага” гуманітарнымі навукамі працягвалася ў XX ст., у тым ліку ў межах постструктуралізму (Ж. Дэлёз), а таксама тэорыі сімулякраў (Ж. Бадрыяр). Разам з тым у розных навуках тэрмін “віртуальнае” пачынае трактавацца як “мнімае” і з’яўляецца супрацьпастаўленнем віртуальнага і рэальнага (побач з супрацьпастаўленнем віртуальнага і аб’ектыўнага). Далейшае развіццё навукі і тэхналогіі прывяло да з’яўлення тэрмінаў “штучнай рэальнасці” (М. Кругер, “Штучная рэальнасць”, 1983), “віртуальнай рэальнасці” (Дж. Ланьер, 1984) і “рэальнай віртуальнасці” (М. Кастэльс, “Інфармацыйная эпоха: эканоміка, грамадства і культура”, 1996).

Тэрмін “віртуальная рэальнасць” атрымаў устойлівую сувязь з камп’ютэрнымі тэхналогіямі. Узаемадзеянне камп’ютэрнай віртуальнай рэальнасці з усімі сферамі жыцця абумовіла новую хвалю даследаванняў па філасофіі, культуралогіі, сацыялогіі і іншых навуках. Акрамя проціпастаўлення рэальнага і віртуальнага, навукоўцы звярнулі ўвагу на іх падабенства і сумеснае існаванне. Напрыклад, Н.А. Носаў, які даследаваў псіхалогію віртуальных рэальнасцяў, з’яўляецца аўтарам тэрміна “віртуалістыка”. Ён вылучыў незалежны ад фізічнай, геалагічнай, псіхалагічнай, сацыяльнай, тэхнічнай і іншых сутнасцяў віртуальнай рэальнасці наступныя яе ўласцівасці:

- 1) спароджанасць (віртуальная рэальнасць прадукцыруецца актыўнасцю нейкай іншай рэальнасці, знешняй у адносінах да яе);
- 2) актуальнасць (віртуальная рэальнасць існуе толькі “тут” і “зараз”, пакуль застаецца актыўнай рэальнасць, якая яе спарадзіла);
- 3) аўтаномнасць (у віртуальнай рэальнасці свой час, свая прастора і свае законы існавання);
- 4) інтэрактыўнасць (віртуальная рэальнасць можа ўзаемадзеінічаць з усімі іншымі рэальнасцямі, у тым ліку з той, якая яе спараджае) [7, с. 16].

Мы можам пагадзіцца з гэтымі вынікамі даследаванняў Н.А. Носава, аналізуючы дзейнасць разнастайных устаноў культуры – “віртуальных філіялаў” (віртуальныя музеі, бібліятэкі, выставы і інш.). Іх форма і змест поўнасцю вызначаюцца формай і зместам “спараджаючай” установы, яны з’яўляюцца “жывымі” толькі пакуль падтрымліваюцца стваральнікамі, своеасабліва ўзаемадзеінічаюць з іншымі рэсурсамі і фізічнай прасторай. Напрыклад, выкарыстоўваюцца наведвальнікамі ўстановы культуры як сродак атрымання дадатковай інфармацыі і дадатковага вопыту; і ў той жа час гэтыя рэсурсы існуюць аўтаномна, па спецыфічных законах. Няведанне гэтых уласцівасцей віртуальнай рэальнасці відавочна прыводзіць да практычнай праблемы неэфектыўнасці дзейнасці ствараемых “віртуальных філіялаў”, іх незапатрабаванасці.

Вяртаючыся да пытання проціпастаўлення рэальнага і віртуальнага, заўважым, што ў творах Р. Барта (“Уяўленне знака”, 1962) і Ж. Бадрыяра (“Сістэма рэчаў”, 1968; “Да крытыкі палітычнай эканоміі знака”, 1972) усе формы камунікацыі заснаваны на вытворчасці і спажыванні знакаў. І ў гэтым сэнсе падзел паміж рэальнасцю і віртуальнасцю ўмоўны: рэальнасць заўсёды ўспрымаецца і перажываецца праз сімвалы і іх дадатковы змест. Былі зроблены і іншыя спробы вылучэння агульнага паняцця “віртуальнай рэальнасці”, аб’яднання камп’ютэрнай віртуальнай рэальнасці і традыцыйнага бачання віртуальнага як магчымага (С.І. Арэхаў, А.У. Кавалеўская, П.Я. Салопаў і інш.). Падзяляе погляды Барта і Бадрыяра адносна знакаў (вобразаў) і М. Кастэльс Ён акцэнтаваў увагу на тэрміне “рэальная віртуальнасць”:

“Што ўяўляе сабой тады камунікацыйная сістэма, што ў працігласць гістарычнаму вопыту мінулага стварае рэальную віртуальнасць? Гэта сістэма, у якой сама рэальнасць (матэрыяльнае / сімвалічнае існаванне людзей) поўнасцю схоплена, поўнасцю пагружана ў віртуальныя вобразы, у выдуманых свет. Свет, дзе знешнія адлюстраванні знаходзяцца не проста на экране, праз які перадаецца вопыт, але самі становяцца вопытам. Усе паведамленні ўсіх відаў заключаны ў сродку, бо сродак зрабіўся ў такой ступені ўсеабдымным, разнастайным, паслухмяным, што абсарбіруе ў адным і тым жа мультымедыя гэксце цэласнасць чалавечага вопыту, як у той унікальнай кропке сусвету, што Хорхэ Луіс Борхес назваў “Алеф”” [8, с. 351–352].

Выказаныя М. Кастэльсам думкі аб рэальнай віртуальнасці маюць істотнае значэнне для культуралагічных даследаванняў элементаў і з’яў віртуальнай культурнай прасторы. Формы і сродкі камунікацыі сапраўды набываюць самастойнае значэнне у глабальным ці лакальным маштабе. Гэта бачна на прыкладзе Інтэрнэт-рэсурсаў культурнай тэматыкі. Напрыклад, нават выгляд афіцыйнага сайта музея, даўнасць апошніх размешчаных навін – гэта паўнаважнае паведамленне для карыстальніка аб адносінах музея да свайго прадстаўніцтва і свайго аўдыторыі.

Падыходаў да вызначэння тэрміна “віртуальная прастора” шмат. Напрыклад, А.Н. Быстрова вылучае наступныя:

1. Стан фізічнага свету, у якім віртуальнасць змяшчаецца ў патэнцыйных сілах, схаваных ў прадметах і з’явах.
2. Сацыяльная, мастацкая ці псіхічная дзейнасць чалавека, сацыяльнай групы, грамадства; віртуальнасць – як ідэальнае быццё. А таксама розныя сацыяльныя інстытуты і мастацкія вобразы (маральныя і прававыя правілы, рытуалы, традыцыі і інш.). У гэтым сэнсе віртуальная рэальнасць – гэта рэальнасць, якая ствараецца псіхікай чалавека і ўяўляе сабой псіхалагічны феномен.
3. Прастора камп’ютэрнай віртуальнай рэальнасці, да якой можна аднесці не толькі новыя тэхналогіі, але і новы спосаб разумення рэчаіснасці, магчымаасці эксперыментаў з фундаментальнымі анталогічнымі катэгорыямі, а таксама «сістэмы пагружэння» [9, с.26].

Безумоўна, абмежаванне вызначэння віртуальнай прасторы толькі адным падыходам будзе памылковым, бо і тэхнічны і псіхалагічны аспекты – неад’емныя для віртуальнай прасторы.

Цікавым падаецца погляд на віртуальную прастору Д. Бэлла, які выкарыстоўвае тэрмін “кіберпрастора”. Ён зрабіў падрабязны агляд даследаванняў і дэталёвы аналіз падыходаў розных навукоўцаў да тэрміналогіі, структуры і формы “кіберпрасторы” і “кіберкультуры” у сваіх працах “Чытаючы Кіберкультуру” (“The Cyberculture Reader”, 2000), “Уводзіны ў Кіберкультуру” (“An Introduction to Cyberculture”, 2001), “Кіберкультура: ключавыя канцэпцыі” (“Cyberculture: The Key Concepts”, 2004), “Тэарэтыкі Кіберкультуры: Мануэль Кастэльс і Донна Хараўэй” (“Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway”, 2006). Параўноўваючы вызначэнні розных навукоўцаў, Бэлл вылучыў некалькі падыходаў да паняцця “кіберпрастора”:

“Мы можам вызначыць кіберпрасторы з пункту гледжання апаратнага забеспячэння, напрыклад – як глабальную сетку камп’ютэраў, злучаных праз камунікацыйную інфраструктуру, якая палягчае формы ўзаемадзеяння паміж аддаленымі ўдзельнікамі. Кіберпрастора тут – гэта сума ўсіх гэтых вузлоў і сетак. З іншага боку, вызначэнне, заснаванае часткова на сімваліцы, падае кіберпрасторы як уяўляемую прастору паміж камп’ютэрамі, у якой людзі маюць магчымасць будаваць новых сябе і новыя светы. На самой справе, кіберпрастора – гэта ўсё гэта і многае іншае; гэта апаратнае і праграмае забеспячэнне, і гэта вобразы і ідэі – два неаддзельныя бакі. Акрамя таго, спосабы, якімі мы спазнаём кіберпрасторы, уяўляюць сабой спалучэнне матэрыяльных і сімвалічных элементаў, і кожны з іх мае розную вагу ў залежнасці ад формы набываемага вопыту” [10, с. 6].

Што тычыцца кіберкультуры, Дэвід Бэлл у працы “Тэарэтыкі Кіберкультуры: Мануэль Кастэльс і Донна Хараўэй” [11] адзначае разнастайнасць поглядаў і вызначэнняў, прапаноўвае акцэнтаваць увагу не на строгім вызначэнні, а на адметнасцях і напрамках даследаванняў кіберкультуры, сярод якіх вылучае наступныя:

- працы ў галіне інфарматыкі і накірунках, звязаных з развіццём камп’ютэрнай тэхнікі, робататэхнікі, штучнага інтэлекту, нанатэхналогій і інш.;
- вывучэнне гісторыі навукі і тэхналогій, напрыклад, гісторыі вылічальнай тэхнікі;
- сацыялагічныя даследаванні ўзаемадзеяння і ўзаемага ўплыву новых тэхналогій і іх карыстальнікаў;
- развіццё ідэй актэрна-сеткавай тэорыі;
- працы географіаў па асаблівасцям прасторы кіберпрасторы і працы па гарадскім даследаванням па тэматыцы “кібергарадоў”;
- літаратурныя тэорыі і даследаванні, у тым ліку звязаныя з навуковай фантастыкай і кіберпанкам;
- даследаванні новых медыя, мультымедыя і лічбавых медыя;
- філасофія навукі і тэхналогій, філасофскія тэорыі, што апісваюць кіберпрасторы і кіберкультуру;
- эканамічныя тэорыі па зменам мадэляў працы ў інфармацыйнай эканоміцы;
- даследаванні навукі і тэхналогій па тэматыцы фемінізму, у тым ліку “кіберфемінізм” і “кібарг-фемінізм”;
- сацыяльныя, палітычныя і культуралагічныя тэорыі ў іх разнастайных формах;
- даследаванні па біямедыцынскіх і біятэхнічных навуках;
- даследаванні палітычнага накірунку, што ўключаюць кантэкст “кіберпалітыкі”;
- вывучэнне творчасці і прыкладных мастацтваў у дачыненні да новых тэхналогій, а таксама іх эстэтыкі;
- працы па “кіберпсіхалогіі”;
- працы па лінгвістыцы, звязаныя з новымі тэхналогіямі і іх карыстальнікамі;
- міждысцыплінарная футуралогія;
- культуралагічныя даследаванні па разуменню матэрыяльных, сімвалічных, эмпірычных аспектаў кіберпрасторы, па формам, метадам, ідэнтычнасці кіберкультуры, а таксама па вытворчасці і спажыванню кіберкультуры [11, с. 9].

Так, кіберкультура ў Д. Бэлла паўстае як комплексны феномен: яе формы, з’явы і ўласцівасці вывучаюцца ў межах адпаведных дысцыплін, або ў форме міждысцыплінарных даследаванняў. Каб асэнсаваць актуальны стан і марфалогію віртуальнай культурнай прасторы ў шырокім сэнсе, важна ўлічыць сучасныя тэорыі, падыходы і погляды на суіснаванне чалавека і тэхналогій. Разгледзім найбольш значныя з іх.

Тэзіс узаемадзеяння тэхнікі і людзей падкрэслены ў межах актэрна-сеткавай тэорыі, якую распрацавалі ў 1980-х гадах М. Каллон, Б. Латур, Дж. Ло – даследчыкі навукі і тэхнікі (science and technology studies, STS – накірунак даследаванняў, у межах якога вывучаецца як сацыяльныя, палітычныя і культурныя каштоўнасці ўплываюць на навуковыя даследаванні і тэхналагічныя інавацыі, а яны, у сваю чаргу, уплываюць на грамадства, палітыку і культуру). *Актэрна-сеткавая тэорыя* (Actor–network theory, ANT) як аснова для вывучэння калектыўных сацыялічных працэсаў разглядае ў якасці дзейных адзінак сацыяльных зносін аб’екты – артэфакты, тэхнічныя комплексы і г.д. Усё, што адносіцца да прыроды, грамадства, суб’ектыўнасці, структуры, фактаў і выдуманых, з’яўляецца ў выніку супольнай актыўнасці людзей і “не-людзей” (“Nonhumans”): “Мы ніколі не сустракаемся з аб’ектамі ці сацыяльнымі зносінамі, мы сустракаемся з ланцугамі, якія

аб'ядноўваюць людзей і не-людзей" [12, с. 110]. Гэтая тэорыя выклікае дыскусіі, але за апошнія гады накірунку развіцця інфармацыйных тэхналогій усё больш акцэнтуюць яе палажэнні, таму ўлічванне яе канцэптальнай ідэі ў культуралагічных даследаваннях падаецца нам перспектыўным.

Вялікая колькасць сучасных тэхнічных і сацыяльных інавацый і зрухаў злучана з ідэяй *навакольнага інтэлекту* (Ambient intelligence). І гэта таксама цікава для культуралагаў накірунак, бо ўяўляе сабой прыклад уплыву літаратуры на развіццё інфармацыйнага грамадства. У айчынных крыніцах гэты тэрмін не з'яўляецца ўстойлівым, але актыўна выкарыстоўваецца ў англамоўных крыніцах, а элементы, што датычацца ідэі, у сваю чаргу, знаходзяць рэалізацыю не толькі на зыхадзе, а ў глабальным маштабе. Упершыню ідэі інтэлектуалізацыі асяроддзя былі выказаны ў творах С. Лема ("Фантастыка і футуралогія", 1972 г.; "Агляд на месцы", 1981 г.). Сам тэрмін "Ambient intelligence" быў уведзены Б. Эпштэйнам, Э. Зэлхам, і С. Біррэллам у 1998 г. [13]. Гэтая тэорыя была ўключана ў шэраг маштабных праграм развіцця навуковых даследаванняў і тэхналогій, абазначаецца навукоўцамі як чарговы этап развіцця камп'ютэрных тэхналогій.

Эміль Артс апісвае навакольны інтэлект праз наступныя яго асаблівасці:

- 1) убудаванасць: многія сеткавыя прылады інтэграваны ў навакольнае асяроддзе;
- 2) кантэкставая арыентаванасць: гэтыя прылады могуць распазнаваць карыстальніка, з ім злучаны сітуацыйны кантэкст;
- 3) кастамізацыя: яны могуць быць прыстасаваны да патрэб пэўнага карыстальніка;
- 4) адаптыўнасць: яны могуць змяняцца ў адказ на рэакцыю карыстальніка;
- 5) апырэдджванне: яны могуць прадбачыць жаданні карыстальніка без якіх-небудзь адменных дзеянняў з боку апошняга [14, с. 235].

Яшчэ адным складнікам сучаснай віртуальнай прасторы з'яўляецца "Інтэрнэт рэчаў" (the Internet of Things, IoT). Канцэпцыя *Інтэрнэта рэчаў* была ўпершыню апісана ў 1999 г. Кэвінам Эштанам (Kevin Ashton) як вылічальнай сеткі фізічных аб'ектаў, якія маюць тэхналогіі ўзаемадзеяння адзін з адным альбо са знешнім асяроддзем [15]. Напаўненне гэтай ідэі шматгранным тэхналагічным зместам і ўкараненне практычных рашэнняў для яе рэалізацыі пачынаецца з 2010-х гадоў і лічыцца ўстойлівай тэндэнцыяй у інфармацыйных тэхналогіях [16]. У тым ліку дзякуючы распаўсюджванню бесправдальных сетак, з'яўленню хмарных вылічэнняў (cloud computing), развіццю тэхналогій міжмашыннага ўзаемадзеяння і інш. Канцэпцыя Інтэрнэта рэчаў таксама ўжываецца ў разнастайных сучасных праектах; напрыклад, "разумны горад" у горадабудаўніцтве, ці ідэя (і нават тэхналогія) "Spine" Б. Сперлінга ў футуралогіі (ад спалучэння англ. "space" – прастора, і "time" – час), якая грунтуецца на перапляценні пэўных аб'ектаў з іх інфармацыйным напаўненнем, злучэннем усіх аб'ектаў паміж сабой [17, с. 11].

Дзеля аб'яднання фізічных (рэальных) і віртуальных светаў даследчыкі аналітычнай кампаніі па інфармацыйных тэхналогіях Gartner у 2000 г. скарысталі тэрмін "Супранэт", які ўключае ідэю Інтэрнэта рэчаў, а таксама ідэю ідэнтыфікацыі ў сетке ўсіх магчымых аб'ектаў і суб'ектаў [18, с. 221]. Падобная ідэя закладзена ў аснову "нейранэта", аднаго з магчымых варыянтаў развіцця Сусветнай павуціны (World Wide Web), дзе ўзаемадзеянне ўдзельнікаў (людзей, жывёл, інтэлектуальных агентаў) будзе здзяйсняцца па прынцыпах нейракамунікацыі. І гэта не фантастыка, бо ідэя паступова замацоўваецца ў дзяржаўных праграмах. Напрыклад, Нейранэт стаў адным з ключавых рынкаў, абраных для развіцця ў межах расійскай "Нацыянальнай тэхналагічнай ініцыятывы": у 2009 годзе ў Расіі было абвешчана стварэнне такой прылады кіравання інавацыямі ва ўзаемадзеянні дзяржавы, бізнесу і навукі, як тэхналагічная платформа [19]. У шэрагу іншых і тэхналагічная платформа «Медыцына будучыні», у рамках якой быў падрыхтаваны публічна-аналітычны даклад «Нейратэхналогіі» [20].

Падсумоўваючы аналіз сучасных поглядаў на віртуальную прастору і віртуальную рэальнасць, адзначым, што іх сэнс трансфармуецца з цягам часу. На пачатку XXI ст. асэнсаванне "віртуальнага" набліжаецца да адзінай, цэласнай фармацыі рэальнасці. Варта прывесці вынікі даследаванняў А.У. Гразновай, якая вылучае наступныя адметнасці сучасных канцэпцый:

- 1) усе ідэі віртуальнасці тым ці іншым чынам спалучаюцца з ідэяй множнасці светаў;
- 2) віртуальнасць разглядаецца як здольнасць чаго-небудзь (сілы, аб'ектаў, рэальнасцяў) існаваць у згорнутым (патэнцыйным) стане і аказваць пры гэтым уплыў на рэчаіснасць (атаясамліванне з тэрмінам «магчымасць»);
- 3) віртуальнасць асэнсоўваецца як уласцівасць трох прастор быцця ці іх суадносін: суб'ектыўнага свету чалавека, аб'ектыўнага свету прыроды, штучна створанага свету чалавека;
- 4) у аснове ўсіх ідэй віртуальнасці вылучаецца «ўзаемадзеянне»;
- 5) віртуальнасць разглядаецца як здольнасць чаго-небудзь існаваць у прасторы «паміж»;
- 6) стварэнне адзінай тэорыі віртуальнай рэальнасці з'яўляецца прадметам досыць вострай дыскусіі [6].

Заклучэнне. Такім чынам, сучаснае разуменне віртуальнай культурнай прасторы прадугледжвае яднанне: грамадства, навукі і тэхнікі, ўзаемадзеянне людзей, інтэлектуальных агентаў, жывёл і рэчаў як шматлікіх суб'ектаў і аб'ектаў агульнай прасторы. Віртуальную культурную прастору нельга назваць выключна прадуктам новых тэхналогій ці вынікам развіцця грамадства; яна ўключае як тэхнічныя складнікі, так і сімвалы, вобразы, ідэі, псіхічную дзейнасць чалавека па інтэрпрэтацыі новых тэхналогій.

Чалавек рухае навуку і тэхніку, дасягненні натхняюць яго на наступныя крокі і абумоўліваюць узнікненне новых культурных форм; і гэта няспынны працэс паступовага развіцця і ўзаемапрапанікнення.

Апісаная вышэй тэорыя – актэрна-сеткавая, навакольнага інтэлекту, Інтэрнэта рэчаў – сёння ўлічваецца ў міжнародных і нацыянальных праграмах развіцця навукі, тэхналогій і грамадства; гэта тая “варыянты будучыні”, над якімі працуюць навукоўцы, даследчыкі і спецыялісты розных навуковых напрамкаў. Віртуальная культурная прастора – феномен, які патрабуе комплекснага падыходу; для паспяховых культуралагічных даследаванняў віртуальнай прасторы і яе складнікаў неабходна ўлічваць не толькі дасягненні гуманітарных дысцыплін, але і вынікі эканамічных і тэхнічных даследаванняў.

ЛІТАРАТУРА

1. Кармин, А.С. Основы культурологии. Морфология культуры / А.С. Кармин. – СПб. : Лань, 1997. – 512 с.
2. Быстрова, А.Н. Культурное пространство как предмет философской рефлексии / А.Н. Быстрова // Филос. науки. – 2004. – № 12. – С. 39.
3. Дубров, А.П. Теория информационного общества и информационного обеспечения / А.П. Дубров // Вестн. СГТУ. – Саратов, 2013. – № 1 (72). – С. 201–208.
4. Алиева, Н.З. Становление информационного общества и философия образования [Электронный ресурс] / Н.З. Алиева, Е.Б. Ивушкина, О.И. Лантратов. – Режим доступа: <https://www.monographies.ru/ru/book/section?id=639>. – Дата доступа: 11.11.2016.
5. Вартанова, Л. Европейское общество и стратегии Европейского Союза [Электронный ресурс] / Л. Вартанова. – Режим доступа: <http://www.medialaw.ru/huplications/zir/43/Eurepe.html>. – Дата доступа: 10.04.2016.
6. Грязнова, А.Е. Виртуальная реальность: анализ смысловых элементов понятия / А.Е. Грязнова // Филос. науки. – 2005. – № 2. – С. 125–143.
7. Носов, Н.А. Словарь виртуальных терминов / Н.А. Носов // Тр. лаб. виртуалистики. – 2000. – Вып. 7. – 69 с.
8. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс ; пер. с англ. ; под науч. ред. О.И. Шкаратана. – М. : ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
9. Быстрова, А.Н. Структура культурного пространства : автореф. дис. ... д-ра филос. наук : 09.00.12 / А.Н. Быстрова. – Томск, 2004. – 39 с.
10. Bell, D. An introduction to cybercultures / D. Bell. – London : Routledge, 2001. – 246 p.
11. Bell, D. Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway / D. Bell. – Taylor & Francis, 2006. – 164 p.
12. Latour, Bruno. Technology is society made durable / Bruno Latour // The Sociological Review. – May, 1990. – Vol. 38. – Issue S1. – P. 103–131.
13. Epstein, B. Draft of digital living room presentation circulated within Philips [Electronic resource] / B. Epstein // Digital Living Room Conference. – 1998. – Mode of access: <https://epstein.org/ambient-intelligence/>. – Date of access: 07.11.2016.
14. Aarts, E. Ambient Intelligence / E. Aarts, R. Harwig, M. Schuurmans // The Invisible Future: The Seamless Integration Of Technology Into Everyday Life. – New York : McGraw-Hill, 2001. – 256 p.
15. Internet of Things [Electronic resource] // Gartner IT Glossary. – 2016. – Mode of access: <http://www.gartner.com/it-glossary/internet-of-things/>. – Date of access: 07.11.2016.
16. LeHong, H. Key Trends to Watch in Gartner 2012 Emerging Technologies Hype Cycle [Electronic resource] / H. LeHong, J. Fenn // Forbes – 2012. – Mode of access: <http://www.forbes.com/sites/gartnergroup/2012/09/18/key-trends-to-watch-in-gartner-2012-emerging-technologies-hype-cycle-2>. – Date of access: 07.11.2016.
17. Sterling, B. Shaping things / B. Sterling. – Massachusetts Institute of Technology, 2005. – 151 p.
18. Wallace, P. The Internet in the Workplace: How New Technology is Transforming Work / P. Wallace. – Cambridge University Press, 2014. – 316 p.
19. Моргунова, Е. Попасть в формат. Эксперты пытаются состыковать технологические платформы с существующей системой поддержки науки и технологий [Электронный ресурс] / Е. Моргунова // ПОИСК. – 2011. – Режим доступа: <http://www.poisknews.ru/theme/science-politic/909>. – Дата доступа: 07.11.2016.
20. Публичный аналитический доклад по направлению «Нейротехнологии» [Электронный ресурс] // Федеральный реестр экспертов научно-технической сферы. ФГБНУ НИИ РИНКЦЭ. – 2014. – Режим доступа: <https://reestr.extech.ru/docs/analytic/reports/neuroscience.pdf>. – Дата доступа: 07.11.2016.

Поступила 10.05.2017

VIRTUAL CULTURAL SPACE IN CONTEMPORARY SCIENTIFIC DISCOURSE

A. KHUDNITSKAYA

The article discusses the concept of the information society, the various approaches to the definition of a "virtual", virtual reality and virtual cultural space, as well as a number of current theories of virtual space, including actor-network theory, the theory of environmental intelligence, Internet of Things. Author highlights the important aspects of these theories for cultural studies, and some significant aspects of the further study of virtual cultural space: interdisciplinarity, the interpenetration of the "virtual" and "real".

Keywords: culture, virtual, virtual reality, virtual space, cyberspace.