

UDC 7.071.1(73-161.2)

**COLLECTIONS OF ARTWORKS OF UKRAINIAN ARTISTS AND SCULPTORS
OF THE SECOND HALF OF XIX – THE FIRST HALF OF XX CENTURIES IN THE ART MUSEUMS
OF THE USA****Goncharova Olena** – D. Sc. in Cultural studies, professor, professor in Museum`s and
Monuments Heritage Department, Kyiv National University of Culture and Arts

The purpose of article is to introduce to the large cultural discourse unknown information about representation of collections of artworks of Ukrainian artists of the second half of XIX – the first half of XX centuries artworks in the Art museums of the USA. The methodology consists of such methods as historical, biographical, comparative as well as the physical observation method, that was available to article`s author during her stay in the USA. The scientific novelty of work is to increase knowledge about the representation of Ukrainian artists` of the second half of XIX – the first half of XX centuries artworks in the collections of the leading American Art museums. To the leading Art museums of USA the museums that still in top-100 of the World Art museums belong to (The Metropolitan Museum of Art, The Museum of Modern Art, The Philadelphia Museum of Art, The Fine Arts Museums of San Francisco, Solomon R. Guggenheim Museum) as well as museums that have about couple of hundred thousand annual visitors (The Detroit Institute of Arts, The Clark Art Institute, The Yale University Art Gallery, The Albright-Knox Art Gallery, The Wadsworth Atheneum Museum of Art, Neue Galerie New York, The Norton Simon Museum). Among the Ukrainian artists of the second half of XIX – the first half of XX centuries are represented personalities that have representation in these museums, are well-known in the World: A. Archipenko, D. Burluk, K. Malevich, as well as less known but they deserve recognition: I. Pokitonow. Ukrainian art of this period is represented by artists that lived in Ukraine during a long time and their life was closely related with Ukraine A. Exter, V. Kandinsky. The art activity of these artists is varied from Realism (I. Pokitonow) to avant-garde trends of modernist art such as Cubism, Futurism, Abstractionism, Expressionism, Suprematism (A. Archipenko, D. Burluk, K. Malevich, A. Exter, V. Kandinsky). Items of the representation of these artists` works in some USA art museums` collections in the national scientific discourse are introduced for the first time. Conclusions. Familiarity with the materials presented in the article provides an opportunity for their use in the training courses in Ukrainian high schools with cultural specific.

Key words: Art Museums in the USA, Ukrainian artists of the second half of XIX – the first half of XX centuries.

Надійшла до редакції 3.10.2018 р.

УДК 004:304.2

ІНТЕРАКТИВНІСТЬ І ВІРТУАЛЬНІСТЬ ЯК ФЕНОМЕНИ СУЧАСНОСТІ

Трач Юлія Василівна – кандидат педагогічних наук, доцент,
Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ
orcid.org/0000-0003-2963-0500
doi.org/10.35619/ucpmk.vi27.45
0411@ukr.net

Звернено увагу на потребу культурологічного аналізу витоків явищ віртуальності, інтерактивності та ін., обґрунтування культурної детермінації розвитку цифрових технологій. Розкрито підхід М. Хейма до походження віртуальної реальності. З'ясовано, що передумовою створення Г. Лейбніцом штучної дедуктивної мови стала проблема інструментарію наукового дослідження. Так само, як і проєкт гіпертексту Т. Нельсона та винайдення «всесвітньої павутини» (WWW) Тімом Бернерсом-Лі – прагнення до нелінійного доступу одразу до будь-яких даних, розширення можливостей людини.

Ключові слова: інтерактивність, віртуальність, віртуальна реальність, цифровий, дигіталізація, культура.

Актуальність проблеми. Інформаційне суспільство демонструє сьогодні високий рівень впровадження віртуальності в соціальне, політичне, економічне життя суспільства і свідчить про тенденцію його віртуалізації. Це переконливо демонструє вихід проблематики віртуальності за межі спеціальних, технічних наук і переорієнтацію питань віртуальності у сферу культурології. Тому термін «віртуалізація» все частіше вживається не лише стосовно до комп'ютерних технологій, а й у соціокультурному контексті.

Поряд із поняттям віртуалізації широко вживаються слова «цифровий», або «дигітальний», які швидко поширилися в різних дискурсах: від технологічного та рекламного до побутових дискурсів повсякденності. Деяка вимушеність у використанні «цифрової» лексики змушує слідувати домінуючій інтерпретації про «цифрове» як краще, модне, бажане і т.д. Однак із дослідницької точки зору важливо подолати подібну обмеженість і перейти до культурологічного аналізу, щоб продемонструвати культурну детермінацію розвитку цифрових технологій.

Огляд публікацій. Культурологічними працями з питань віртуальності, які дають змогу отримати уявлення про цей феномен, є дослідження М. Кагана [6], Л. Мосолової, А. Карміна, С. Іконнікової [4] та ін. Питання віртуальної реальності у контексті проблем культури, духовності, моральності розглянуті у працях Т. Лірі [7]; у сучасному мистецтві – О. Астаф'євої й ін. [1]; трансформації в естетиці та культурі – Н. Маньковської, Ю. Легенького тощо. Проблеми комп'ютерної віртуальної реальності та інтерактивності досліджуються й у низці філософських і природничо-наукових розвідок. Зокрема, С. Капіца та ін. розглядали технічні й програмні засоби систем віртуальної реальності; В. Шапіро – методологічні проблеми розробки систем комп'ютерної віртуальної реальності [11]; В. Стьопін – людино-машинні системи, складні інформаційні комплекси і системи штучного інтелекту [8]; В. Іноземцев, М. Кастельс, Г. Рейнгольд – проблеми віртуальної реальності в контексті становлення інформаційного суспільства [5]. Незважаючи на певні здобутки у вивченні проблематики віртуального, інтерактивного, цифрового, відповідне цілісне, узагальнююче культурологічне дослідження на сьогодні відсутнє. Зокрема, потребують вивчення питання походження віртуальної реальності, передумов її поширення в сучасному суспільстві, її вплив на культуру тощо. Аналіз цих проявів й становить *мету статті*.

Виклад матеріалу дослідження. Причини виникнення цифрової мови, а також віртуальної реальності і кібер-простору різні дослідники пов'язують із різними передумовами, чинниками впливу і тенденціями розвитку науки і техніки. Так, американський філософ М. Хейм, що опублікував 1993 р. працю під назвою «Метафізика віртуальної реальності: Від наївного реалізму до ірреалізму», на підставі аналізу еротичного потягу до істини в філософії Платона передбачає перехід від стрімкого технологічного розвитку і захоплення комп'ютерами до еротичного потягу до них, до «одруження з технологією» [9]. Подібна прихильність, на переконання дослідника, є більш ніж естетичною: зачарованість комп'ютерами більшою мірою є еротичною і духовною, ніж утилітарною; це пошук дому, вогнища для розуму і серця. За М. Хеймом, атмосфера навколо кібер-простору є аналогічною античному трепету навколо Мудрості. Людям подобається зовнішня простота операцій на екрані, дбайливе усунення комп'ютером труднощів, надання речам віртуальної досконалості форм тощо. Від платонівського Ероса до комп'ютерної Матриці У. Гібсона лише один філософський крок, адже ідеї Платона – це те саме, що насиченість інформаційних систем, стверджує М. Хейм. Інформація успадковує досконалість платонічних форм-ідей, але вже як досконала інтеграція комп'ютерних даних в об'єкти знання. Мрія про досконалі форми стала мрією про інформацію.

Однак, крім ідеальної пристрасті, у прагненні до «техно» приховані й інші сили – сили особливого універсального двійкового коду, команди, які створив знаменитий метафізик Г. Лейбніц. Саме Г. Лейбніц, створив логіку, мову і метафізику кібер-простору, наполягає М. Хейм. Більше того, Г. Лейбніц винайшов першу обчислювальну машину, прагнучи з її допомогою подолати обмежені можливості дослідника при спостереженні й обробці експериментальних даних. Тобто в основі його проекту – проблема інструментарію наукового дослідження: коли інтелект звертається до досвідченого й експериментального пізнання, він потребує додаткової штучної допомоги.

Для вирішення цієї проблеми філософ запропонував використовувати штучну дедуктивну мову, яка є повністю самодостатньою і не передбачає звернення до ресурсів природної мови. Особливістю цієї мови, що оперує лише двома кодами – 1 і 0, є те, що вона в дискретній бінарній розмірності подає елементарні ідеї, а потім може довільно їх комбінувати, зумовлюючи виникнення можливості машинної комбінації. Бінарна логіка штучної мови є формальною, оскільки навіть не встановлює найпростішого логічного зв'язку, вона абсолютно беззмістовна і порожня, проте застосовна до будь-якого змісту як його носій. При цьому вона ніби метадикурсивна, оскільки відчужена від повсякденних дискурсів, і в принципі скасовує дистанцію між тим, що означає, й означуванним. Відтак, за М. Хеймом, одна з найбільш значних перспектив, що відкриваються бінарною логікою, пов'язана з нелінійним доступом одразу до будь-яких даних [9].

Прикметно, що проект гіпер тексту, що став основою мережі Інтернет, був задуманий філософом і піонером інформаційних технологій Т. Нельсоном відповідно до логіки ідей Г. Лейбніца. Ще у 1960 рр. Т. Нельсон планував за допомогою гіпертексту об'єднати за нелінійною схемою будь-яку текстову інформацію. А винахідник «всесвітньої павутини» (WWW) Тім Бернерс-Лі прагнув тим же способом полегшити публікування і навігацію в базах даних наукових текстів, так щоб можна було користуватися текстами тим же способом, яким сьогодні мільйони людей користуються сторінками Інтернет, включаючи використання графічних, аудіо- та відеоданих. Отже можна стверджувати, що класичний філософський раціоналізм – одна з тих знанневих сил, які дали поштовх до створення комп'ютерної техніки.

Це намагався довести й М. Хейм, говорячи про наслідки своєї метафізичної інтерпретації. Однак від погляду дослідника вислизає те, що Т. Бінклі, який розробив особливий варіант

інституціональної теорії мистецтва, називає віртуальністю й інтерактивністю [2]. Віртуальність відсилає до тієї ж абстрактності цифрового знака, настільки важливої для метафізичного аналізу М. Хейма застосовано до ідей Г. Лейбніца. Однак виникає питання, пов'язане з природою передання «сигналу». Так, тіні на стіні платонівської печери, – знаменитої алегорії, використаної Платоном у трактаті «Держава» для пояснення свого вчення про ідеї, передані в аналоговий спосіб, тобто вихідний світловий сигнал перетворюється на затемнення на стіні і передає аналогічний, безбарвний образ – подібним способом передається зображення на фотографії. Т. Бінклі називає побудову такого медіума транскрипцією в значенні копіювання, «переписування», ідентичного перенесення з одного матеріалу на інший [2].

На відміну від аналогового, цифровий сигнал ґрунтується на конверсії – перетворення, переведення в інший формат. Дані зберігаються не в конкретному об'єкті (на полотні, передруці, фотографії, відеофільмі), а у формальних, абстрактних відносинах, оскільки фізичні кількості даних переводяться в числа. Тут головне не зберігання сигналу на якомусь носіїві, а концептуальне конструювання даних у числовому вираженні, яке переводить кількість світла (кольору, звуку, руху) в кількість, яку потім можна трансформувати як завгодно, включаючи можливість в будь-який момент скасовувати трансформації.

Метафізика М. Хейма залишає поза увагою й інтерактивність. Закута у печері людина не може вступити в контакт із тіннями. Однак якщо перед нею цифровий медіум, то взаємодія неминуча, обмін повідомленнями передбачається як найважливіша частина цифрового середовища. Саме тому можливості оцифровування різних видів даних, які негайно втягуються в інтерактивний процес, отримали такий бурхливий і стрімкий розвиток. Сам термін «інтерактивність» означає здатність до взаємодії, інтеракції, об'єднуючи численні феномени: від соціальних взаємодій, розглянутих у соціології, до взаємодії між людиною і комп'ютером (інтерфейс), а також різні аспекти опосередкування комунікацій за допомогою комп'ютера. До явищ інтерактивності також належать інтерактивні опитування, голосування, комп'ютерні ігри, електронна пошта, що дає підстави розглядати таку взаємодію на кількох рівнях: «людина – машина» (взаємодія через команди і маніпуляції); обмін даними різних форматів (аудіо-, відео-, графічні та інші інтерактивні елементи засобів масової інформації); надання послуг, насамперед інформаційних; міжособистісне спілкування (електронна пошта, Інтернет-чати тощо).

Отже віртуальна інтерактивність – найбільш виразна характеристика техніки і технології. Віртуальна інтерактивність актуалізує самостійний дискурсивний модус техніки і «навколо» техніки, «фізичний» цифровий-віртуальний шар циркуляції і передання цифрової інформації, а також особливий тип кодів, який У. Еко називав «кодами передання», які визначають «початкові умови сприйняття, необхідні для подальшого сприйняття образів», – зернистість і розширення монітора, частота рядків тощо [12]. Разом із тим, віртуальний дискурс розгортається на рівні функціонування і вирішення професійних (чи користувачьких) завдань, різного типу спілкування людей, а також створення і використання інформаційних ресурсів. Основою функціональної моделі такої взаємодії є дискурс «ідеальної операції», дискурс точності, швидкості, продуктивності, або дискурс мови команд і машинних кодів (програм), дискурс універсальної комутативності (підключення до різних комунікативних ліній-каналів – телефонних, телевізійних тощо). Команди (оператори) – свого роду парадигматика цього дискурсу, а самі програми і їх функціонал є, за своєю суттю, висловлюваннями і навіть, в деякому сенсі, творами. Така операціональність володіє максимальною позитивністю.

Доволі поширеним у науковій думці є розгляд віртуальності, віртуальної реальності поряд із такими поняттями як «уявність», «мінімумом буття», «ілюзія», «обман», «симуляція», «симулякри». Наприклад, С. Хорунжий обґрунтовує специфіку віртуальності від віртуальних частинок у фізиці і ототожнює її, в кінцевому рахунку, з «не-до-родом буття», що є прямою протилежністю не лише самому буттю, а й феномену трансцендування [10]; для Д. Іванова «віртуалізація є будь-яке заміщення реальності її симуляцією чи образом», звідки випливає, наприклад, таке явище, як «кібер-протезування – <...> прагнення компенсувати за допомогою комп'ютерних симуляцій відсутність соціальної реальності» [3]. З подібними позиціями легко погодитися, адже дійсно віртуальність, віртуальна реальність насправді не є тим, за що себе видає. Але все ж уявлення про «ілюзорність» та «обман» не можна застосовувати до віртуальної реальності як такої. Слова «ілюзія» й «обман», взяті з «до віртуального» світу, не можуть відобразити новий віртуальний феномен, не заплутуючи і не ускладнюючи справу конотацій. Будь-який предмет із віртуального світу не є обманом чи ілюзією, – це лише віртуальний предмет. Отримана тавтологія – не безвихідь чи помилка, а вимога нового: новий досвід повинен відображати нові слова. Відтак найоптимальніше слово для опису специфіки віртуального світу – «віртуальне».

Звернення до найпростіших випадків, коли віртуальна реальність створює копію оточуючого світу, свідчить, що структура віртуального світу відтворює структуру реального світу. Тільки зовнішні відчуття і сприйняття в віртуальному світі обумовлені не відображенням об'єктивної реальності, а комп'ютерною програмою, яка прораховує всі дії людини у віртуальному світі. Обман, ілюзія, симулякри у віртуальному світі означають те саме, що й у реальному.

Теми ілюзорності, віртуальності фактично є своєрідним «вступом» до проблематики віртуальної реальності, даючи змістовне уявлення про віртуальну реальність у контексті сучасної парадигмальної боротьби прихильників і противників віртуальної реальності, прихильників і противників природного і штучного. Потрібно лише пам'ятати, що ці проблеми – лише частина серед безлічі інших тем, пов'язаних із віртуальною реальністю, про що говорить й М. Хейм: «Кінцева мета віртуального світу – так розплутати рамки світу реального, щоб ми могли підняти якір – не дрейфувати без мети, але досліджувати можливості кинути його в інших місцях і, можливо, знайти дорогу до тієї найбільш примітивної і владної альтернативи, що втілюється в питанні Лейбніца: «Чому є все, а немає нічого?» [9].

Саме здатність розширювати можливості людини є однією з особливостей процесу віртуалізації. Віртуальна реальність постає в якості каталізатора, активізуючи потенційні можливості людини. На це звертає увагу й М. Хейм, стверджуючи що «вона не є просто механічним відображенням об'єктивної дійсності, вона є способом побудови і реалізації нових параметрів реальності на основі системного моделювання людської діяльності і можливої реальності буття» [9]. Ця особливість віртуалізації суспільних процесів спровокувала поштовх до виникнення таких явищ, як «віртуальна економіка», «електронний уряд», «віртуальний офіс», «електронна біржа», «інтернет-магазин», «дистанційне навчання» і ряд інших подібних явищ.

Віртуалізацію соціального життя можна представити як особливу форму простору життєдіяльності людини-кіберпростору, де форма взаємовідносин між людьми не просто втрачає свою пересічну суть, знеособлюючись у результаті процесів усупільнення і відчуження, а істотно детермінується принципово новими знаками і символами, що виникли в межах техногенного глобалізованого соціуму. У свою чергу, класичні соціальні інститути трансформуються і втрачають безпосередню владу над індивідом, а сама соціальна реальність, потрапляючи у віртуальний простір, визначає перехід в інші форми діяльності. Отож сучасні елементи соціуму набувають зовсім інших форм, підлаштовуючись під відповідний рівень технологічних перетворень.

Висновки. У суспільному житті, незалежно від сфери дії, віртуалізований процес може свідчити про актуальний і перспективний напрям розвитку. Віртуальна реальність, у вигляді процесу віртуалізації дійсності, заявляє про себе як про засіб перетворення об'єктивної реальності. Вона може стати помічником в модернізації економічних, соціальних, технічних, проектних та інших важливих сторін об'єктивної реальності. Однак негативним чинником, здатним переокреслити усі переваги віртуалізації реальності, може стати її безкомпромісний вплив на духовно-психологічний світ людини зокрема та на весь комплекс людської культури загалом. Це вимагає конкретизації культурно-історичних витоків і соціально-онтологічних характеристик віртуальної реальності, вивчення моделей змін у сфері сучасної художньої культури при впливі технологій віртуальної реальності, аналізу взаємодії комп'ютерної віртуальної реальності з різними феноменами культури тощо, що й становить перспективи подальших досліджень.

Список використаної літератури

1. Астафьева О. Н. Компьютерная виртуальная реальность как игровая форма культуры *ПОИСК. Актуальные проблемы духовности, культуры, искусства*. М. : РИЦ ИСПИ РАН, 2003. Вып. IV. С. 103–117.
2. Бинкли Т. Против эстетики. *Американская философия искусства*. Екатеринбург : Деловая книга; Бишкек : Одиссей, 1997. С. 289–318.
3. Иванов Д. В. Общество как виртуальная реальность. *Информационное общество* : сб. М. : ООО «Изд-во АСТ», 2004. 507 с.
4. Иконникова С. Н. Виртуальная реальность как новая технология и способ постижения действительности. *Виртуальная реальность. Наука. Культура*. Санкт-Петербург, 1996. С. 5–8.
5. Иноземцев В. Л. Современное постиндустриальное общество: природа, противоречия, перспективы. М., 2000. 304 с.
6. Каган М. С. Философия культуры. С.-Пб. : Петрополис, 1996. 416 с.
7. Лири Т. Семь языков бога [Ч. IV. Хаос и киберкультура] URL: http://www.psyoffice.ru/8/psychology/book_o177_page_29.html (дата обращения : 15.09.2018).
8. Степин В. С. Философия науки и техники : учеб. пос. М. : Изд-во «Гардарики», 1999. 400 с.
9. Хайм М. Метафизика виртуальной реальности. Возможные миры и виртуальная реальность. Серия: *Аналитическая философия в культуре XX века: исследования по философии современного понимания мира* /

сост. В. Я. Друк и В. П. Руднев. М., 1995. Вып 1. URL: [http:// seventh.boom.ru/phil/virtual.txt](http://seventh.boom.ru/phil/virtual.txt) (дата обращения: 10.09.2018).

10. Хорунжий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. *Вопр. философии*. 1997. № 6. С. 25–59.

11. Шапиро Д. И. Виртуальная реальность и проблемы нейрокомпьютинга. М. : Изд-во «РФК-Имидж Лаб», 2008. 454 с.

12. Эко У. Отсутствующая структура. *Введение в семиологию*. Санкт-Петербург : ТОО ТК «Петрополис», 1998. 432 с.

References

1. Astafeva O. N. Kompyuternaya virtualnaya realnost kak igrovaya forma kulturyi. POISK. Vyip. IV. *Aktualnyie problemyi duhovnosti, kulturyi, iskusstva*. M. : RITs ISPI RAN, 2003. S. 103–117.

2. Binkli T. Protiv estetiki. Amerikanskaya filosofiya iskusstva. Ekaterinburg : Delovaya kniga; Bishkek : Odissey, 1997. S. 289–318.

3. Ivanov D. V. Obschestvo kak virtualnaya realnost. Informatsionnoe obschestvo : sb. M. : ООО «Izdatelstvo AST», 2004. 507 s.

4. Ikonnikova S. N. Virtualnaya realnost kak novaya tehnologiya i sposob postizheniya deystvitelnosti. *Virtualnaya realnost. Nauka. Kultura*. Sankt-Peterburg, 1996. S. 5–8.

5. Inozemtsev B. L. Sovremennoe postindustrialnoe obschestvo: priroda, protivorechiya, perspektivy. M., 2000. 304 s.

6. Kagan M. S. Filosofiya kulturyi. Sankt-Peterburg : Petropolis, 1996. 416 s.

7. Liri T. Sem yazyikov boga [Chastchetvertaya. Haos i kiberkultura] URL: http://www.psyoffice.ru/8/psychology/book_o177_page_29.html (data obrascheniya : 15.09.2018).

8. Stepin V. S. Filosofiya nauki i tehniki : ucheb. pos. M. : Izd-vo: Gardariki, 1999. 400 s.

9. Haym M. Metafizika virtualnoy realnosti. Vozmozhnyie miryi i virtualnaya realnost. Seriya: *Analiticheskaya filosofiya v kulture HH veka: issledovaniya po filosofii ovremennoy ponimaniya mira I* sost. V. Ya. Druk i V. P. Rudnev. Moskva, 1995. Vyip 1. URL: <http://seventh.boom.ru/phil/virtual.txt> (data obrascheniya: 10.09.2018).

10. Horunzhiy S. S. Rod ilinedorod? Zаметki k ontologii virtualnosti. *Vopr. filosofii*. 1997. № 6. S. 25–59.

11. Shapiro D. I. Virtualnaya realnost i problemy ineyrokompyutinga. M. :Izd-vo «RFK-ImidzhLab», 2008. 454 s.

12. Eko U. Otsutstvuyushchaya struktura. *Vvedenie v semiologiyu*. Sankt-Peterburg : ТОО ТК «Петрополис», 1998. 432 s.

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ И ВИРТУАЛЬНОСТЬ КАК ФЕНОМЕНЫ СОВРЕМЕННОСТИ

Трач Юлия Васильевна – кандидат педагогических наук, доцент,
Киевский национальный университет культуры и искусств, г. Киев

Обращено внимание на необходимость культурологического анализа истоков явлений виртуальности, интерактивности и т.д., обоснования культурной детерминации развития цифровых технологий. Раскрыт подход М. Хейма к происхождению виртуальной реальности. Выяснено, что предпосылкой создания Г. Лейбницем искусственного дедуктивного языка стала проблема инструментария научного исследования. Так же, как и проект гипертекста Т. Нельсона и изобретение «всемирной паутины» (WWW) Тимом Бернерс-Ли – стремление к нелинейного доступа сразу к любым данным, расширение возможностей человека.

Ключевые слова: интерактивность, виртуальность, виртуальная реальность, цифровой, дигитализация, культура.

INTERACTIVITY AND VIRTUALITY AS MODERN PHENOMENA

Trach Julia – Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor
Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv

Attention is drawn to the need for a cultural analysis of the origins of the phenomena of virtuality, interactivity, etc., to substantiate the cultural determination of the development of digital technologies. The approach of M. Heim to the origin of virtual reality is revealed. It was found that the problem of scientific research tools was the prerequisite for the creation of an artificial deductive language by G. Leibniz. Just like the hypertext project of T. Nelson and the invention of the “world wide web” (WWW) by Tim Berners-Lee, the desire for non-linear access to any data at once, the expansion of human capabilities.

Key words: interactivity, virtuality, virtual reality, digital, digitalization, culture.

UDC 004:304.2

INTERACTIVITY AND VIRTUALITY AS MODERN PHENOMENA

Trach Julia – Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor
Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv

The purpose of the article is to study the origin of virtual reality, in particular in the writings of M. Hayme, a philosopher, one of the researchers of cyberspace.

Research methodology. The study is carried out within the framework of cultural studies, which provides for systematic and interdisciplinary analysis.

Results. Attention is drawn to the need for cultural analysis of the origins of the phenomena of virtuality, interactivity, etc., the rationale for the cultural determinants of the development of digital technologies. M. Hayme's approach to the origin of virtual reality is revealed. It was found out that the prerequisite for G. Leibniz's creation of artificial deductive language was the problem of the toolkit of scientific research. Just like the T. Nelson hypertext project and the invention of the World Wide Web (WWW) by Tim Berners-Lee – the desire for non-linear access to any data at once, to empower people. It is concluded that virtual reality, in the form of virtualization process of reality, represents a means of transforming objective reality, as well as a factor capable of becoming an assistant in the modernization of economic, social, technical, project, and other important aspects of objective reality. At the same time, virtual reality can uncompromisingly affect the spiritual and psychological world of man in particular and on the whole complex of human culture in general.

The scientific novelty of the research is to apply a cultural approach to the problem of virtual in the application of complex analysis of the phenomenon of computer virtual reality.

Practical meaning. The results of the work can be applied for the analysis of socio-cultural transformations and cultural processes that accompany the development of computer virtual reality, in developing strategies for managing the development of these processes.

Key words: interactivity, virtuality, virtual reality, digital, digitization, culture.

Надійшла до редакції 12.10.2018 р.

УДК 111

ЗНАК І СИМВОЛ ЯК ФОРМИ КОМУНІКАЦІЇ КУЛЬТУР У СУЧАСНИХ УМОВАХ

Радіонова Людмила Олексіївна – кандидат філософських наук, доцент,
Харківський національний університет міського господарства
ім. О.М. Бекетова, м. Харків
doi.org/10.32782/2524-0072
sociopolis@ukr.net

Розглядається проблема знаково-символічних форм «спілкування» культур в історико-філософському контексті. Доведено: комунікативна домінанта припускає, що мова, актуалізована в суб'єкт-суб'єктній комунікативній взаємодії, повинна знаходитися у фокусі соціальної рефлексії. З'ясовано, що особливу версію критичного ставлення до культури, пов'язану з лінією деконструкції її основ, представляє постструктуралізм.

Ключові слова: постмодерн, знаково-символічні форми, комунікації культур.

Постановка проблеми. Глобальний світ включає різноманітні моделі комунікації культур і, отже, передбачає розвиток системи знаково-символічних засобів, необхідних для її реалізації. Знаково-символічний апарат комунікації має самостійні ресурси, орієнтовані на освоєння інформаційного простору і він є владним засобом, що дозволяє формувати свідомість, обумовлюючи її ціннісно-змістові напрями розвитку. Саме тому тема знаково-символічних засобів комунікації стає сьогодняшнім предметом аналізу не лише фахівців у галузі теорії комунікації, але й філософії культури.

Останні дослідження та публікації. Проблема знаково-символічних засобів комунікації знайшла широке відображення у вітчизняній і зарубіжній літературі. Загальні і часткові проблеми теорії комунікації культур, починаючи з кінця ХХ ст. піднімаються в дослідженнях Г. Вишлецова, В. Тугарінова [3; 9] та ін., які працювали в межах аксіології. У теорії культури Л. Архангельським [1] та ін. досліджуються проблеми світогляду і духовної діяльності при розгляді соціальної комунікації, відтворення, поширення та засвоєння духовних цінностей. Слід також виокремити монографічні дослідження М. Кагана [6] та ін., які розширили уявлення про суть і динаміку цінностей культури. У працях Б. Попова піднімаються питання комунікації етносу, нації, національної культури, етнонаціональних орієнтацій українського народу [7; 8]. Таким чином, можна констатувати, що дана проблематика має тривалу історію вивчення.

Сучасна Україна перебуває на етапі демократичної модернізації й інтегрується в світовий простір. Саме тому сьогодняшнім настільки вагомим є осмислення комунікативно-інформаційних процесів, що протікають у ньому, у ключі синтезу перспективних соціальних теорій, що виникають у ХХ та початку ХХІ ст. Тому залишається недостатньо проаналізованими питання про знак і символ в комунікації культур, що й обумовлює мету даної статті.

Методологія дослідження. Використовується проблемно-тематичний спосіб аналізу і викладу матеріалу. Цей метод дозволяє найоб'єктивніше досліджувати питання становлення сучасних поглядів на проблему знаково-символічних засобів комунікації в сучасному суспільстві.