

Усанова Дарья Олеговна

соискатель кафедры культурологии и социологии
Челябинской государственной академии
культуры и искусств,
специалист по маркетингу
МБУ «Информационно-аналитический центр»
Администрации г. Челябинска
dom-hors@mail.ru

ВИРТУАЛЬНАЯ КУЛЬТУРА КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОСТИ И ЕЕ РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ В СУБКУЛЬТУРНЫХ ПРАКТИКАХ

Аннотация:

Статья посвящена осмыслению виртуальной культуры как особого феномена современности. В центре рассмотрения – попытка концептуализации виртуальной культуры как нового явления, обнаружение отличительных характеристик. Особое внимание отводится репрезентации виртуальной культуры на примере субкультурных образований толкиенистов и киберпутешественников.

Ключевые слова:

виртуальность, виртуальная реальность, виртуальная культура, постмодернизм, субкультура, толкиенизм, киберпутешествие.

Usanova Daria Olegovna

PhD applicant of the Cultural
and Social Sciences Department,
Chelyabinsk State Academy of
Culture and Arts
dom-hors@mail.ru

VIRTUAL CULTURE AS A PHENOMENON OF THE MODERN TIMES AND ITS REPRESENTATION IN THE SUBCULTURAL PRACTICES

Summary:

The article discusses comprehension of the virtual culture as a specific phenomenon of the modern times. The research focuses on the conceptualization of the virtual culture as a new phenomenon and on definition of its features. The special attention is paid to the representation of the virtual culture by case study of such subcultures as Tolkien fandom and cyber-travelers.

Keywords:

virtuality, virtual reality, virtual culture, postmodernism, subculture, Tolkien fandom, cybertravel.

Информационное общество дает нам возможность говорить о виртуальной культуре как самостоятельном феномене, под которым мы подразумеваем ту часть общей культуры, которая сформировалась в рамках виртуальной реальности [1, с. 14], независимо от природы ее происхождения (информационно-техническая или духовно-символическая). Если о существовании виртуальной реальности в той или иной форме говорили еще со времен античности, то виртуальная культура, как некое целостное, самодостаточное, сложное образование, обладающее своими субститутами, технологиями, стало формироваться именно в век бурного развития информационных технологий [2].

Виртуальная культура развивается по законам синергетики, представляя собой открытую, самоорганизующуюся систему. Это связано и с масштабностью данного феномена, когда зачастую просто невозможно проследить, упорядочить и подчинить все процессы, происходящие в ней. Тем не менее, концептуализация феномена виртуальной культуры требует четкого понимания ее сущности и границ применения. Определяя виртуальную культуру как особую, самостоятельную категорию культурологического исследования, мы можем фиксировать следующие значимые характеристики, содержательно конкретизирующие ее специфику:

- существует параллельно по отношению к безусловной реальности (безусловная реальность предстает в качестве конституирующей ее основы) и может трактоваться как часть игровой культуры (возникая на пересечении игровой культуры и виртуальной реальности) [3; 4];
- является культурой высокого уровня и определяется через свободу и творчество, умение включенных в нее участников взаимодействия вариативно мыслить, веря в предлагаемые обстоятельства; способствует разнообразию и усложнению социокультурного пространства;
- отсутствует интенция к утилитарно-прагматическому началу и, более того, не выражена нацеленность на «готовый продукт» преобразования действительности;
- явно выражено субъективно-иницирующее начало (субъекты конструируют новый игровой мир со своими правилами действия в нем);
- существует вне официальных институций, но при развитии этого явления формируются субституты (субкультурный тип существования виртуальной культуры);

– ключевой ценностью и смыслообразующим основанием виртуальной культуры выступает компенсаторный тип существования – своеобразная философия ценностного восполнения недостающего в объективной действительности.

В качестве объектов для рассмотрения вариантов репрезентации виртуальной культуры на практике были определены две субкультуры, не совпадающие в сущностно-содержательных аспектах, но развивающие единую логику иллюстрации виртуальности – киберпутешественники (существующие в технически созданной среде, в интернет-пространстве) и толкиенисты (существующие в пространстве реальной жизни, но конструирующие собственное пространство посредством ролевых игр). Разумеется, что данными субкультурными практиками не ограничивается опыт конструирования виртуальной реальности. Однако в рамках представленной статьи нами поставлена задача иллюстративного подтверждения репрезентации виртуальной культуры в современной действительности через игросимволические (на примере толкиенистов) и игротехнические (на примере киберпутешественников) способы конструирования виртуального пространства [5].

В авторской трактовке репрезентация виртуальной культуры в субкультурных образованиях трактуется как результат интеракции с новой реальностью, создаваемой путем разыгрывания игровых сценариев (в ролевых играх или интернет-пространстве), выраженной через символические, ценностно-нормативные и поведенческие элементы, моделирующей реальный мир в ключевых аспектах репрезентации, превосходящий реальность в ценностно-комфортном, совершенном варианте (функция компенсации).

Толкиенизм (или ролевое движение) – молодежная субкультура, представители которой увлекаются ролевыми играми, в качестве сценариев используют разнообразные сюжеты из литературы (чаще всего на основе произведений Джона Рональда Руэла Толкиена), истории и даже обыденной жизни [6; 7]. Киберпутешественники – термин, введенный нами для обозначения группы людей, для которых игровой компьютерный мир, а также погружение в виртуальную компьютерную реальность (виртуальные игры, интернет-знакомства, взаимодействия в социальных сетях) становятся привычным способом удвоения реальности [8; 9]. Представляя данные субкультуры как примеры репрезентации виртуальной культуры, важно отметить, что они существуют и функционируют в пространственно-временных рамках объективной реальности. Соответственно в них мы находим отражение как признаков и законов реального мира, так и характерные черты виртуального пространства и виртуальной культуры. Для подтверждения рассмотрим ряд характеристик, иллюстрирующих данное убеждение.

Для начала хочется отметить наличие нормативно-регламентирующей основы взаимодействия внутри представленных сообществ. Так, рассматривая субкультуру толкиенистов на примере клуба исторического моделирования «Авалон» (г. Челябинск), мы можем отметить наличие в данном сообществе нормативно-правовых документов, регулирующих деятельность ролевиков. Основным объектом в данной категории документов выступает Устав. Он регламентирует не только деятельность клуба как определенного образования, а также уточняет статусы участников, возможности движения по социальной лестнице (в рамках виртуального пространства), определяет правила и нормы поведения ролевиков.

Еще одной отличительной характеристикой является наличие социальной структуры внутри виртуального сообщества. Изучая представленные субкультуры, хочется отметить, что внутри них могут быть зафиксированы определенные статусы участников. Так, в сообществе ролевиков статусное деление внутри объединения непосредственно связано со сферой деятельности его представителей. Что касается субкультуры киберпутешественников, то в их среде также можно определить следующие действующие статусы: киберлюбитель, киберпрофессионал, киберфанат, отличающиеся между собой степенью включения в виртуальное пространство.

Важно отметить наличие собственного языка, специализированного сленга в каждой из представленных субкультурных образований [10]. Особенность представителей рассматриваемых субкультур – обогащение языка собственным сленгом. Формирование собственного языка происходит на разных уровнях (сленг-имена, сленг функционально-технического характера; сленг, обозначающий разряды участников, отражающий степень вхождения субъекта в субкультуру) [11].

Что касается толкиенистов, то их собственная философская идеология в значительной мере отражена в нормативных документах. В субкультуре киберпутешественников возможность выявления данной характеристики оказалось невозможной, поскольку она не имеет формальной организации в отличие от ролевиков [12; 13].

Подводя итог вышеизложенному, важно отметить, что виртуальная реальность в определенной мере копирует объективный окружающий мир. Представители игросимволических и игротехнических субкультур конструируют собственное пространство, используя при его создании выработанные и проверенные реальностью законы, традиции, ценности, нормы. Виртуальный мир,

копируя реальность по определенным позициям, несомненно, оказывается более привлекательным для своих создателей и участников, вовлекая, таким образом, их в свою деятельность.

Во-первых, привлекательной оказывается сама возможность самостоятельного моделирования виртуального пространства по собственному сценарию, а в дальнейшем воплощение этого сценария в собственной деятельности. Представителям рассматриваемых субкультур открывается возможность оперативного и глобального изменения объектов при индивидуальном усилии одного субъекта, опять же в противовес реальности, в которой глобальные революционные изменения достигаются, как правило, за счет общественных преобразований.

Во-вторых, виртуальный мир – более гибкий, трансформирующийся под личность в отличие от мира реального. Именно здесь можно говорить о специфической функции виртуальной культуры – компенсации недостающего в безусловной реальности.

В-третьих, в виртуальном мире присутствует открытый, упрощенный характер мобильности. Здесь оказывается не столь важным социальный статус, финансовое положение, наследственность (тогда как в объективной реальности – это основные факторы успешности).

Кроме того, виртуальный мир – благоприятная эмоциональная среда с облегченной коммуникативной функцией [14]. Объективная реальность сегодняшнего дня лишена определенной душевности, общество потребления диктует свои условия, многое построено на личных связях, положении личности в обществе. Виртуальная же культура предлагает строить мир на деятельности и коммуникации с единомышленниками, также включенными в эту среду.

Таким образом, создание «других миров» (как у ролевиков), либо проживание в виртуальном мире, уже созданном для пользования другими людьми (как у киберпутешественников), позволяет субъекту противопоставить их скучной повседневности, где ему предписывается, как себя вести, но не объясняется зачем, – другой мир. Представленные субкультурные практики являются воплощением разных сторон виртуальной культуры, представлением ее многогранности.

Подводя итог, можно утверждать, что виртуальная культура в современном обществе – явление значимое и на сегодняшний день до конца не изученное и недооцененное. Этому есть определенное объяснение: виртуальная культура только формируется, обретает свой облик, определяет свое место в жизни и деятельности социума. Наличие большей свободы и возможности творчества создали условия для формирования и развития феномена виртуальной культуры. Ведь своеобразные отголоски проявления виртуальной культуры могут быть обнаружены и в мифологии, и в религии. Однако в них субъект не вправе проявлять свою самостоятельность и активную деятельность согласно собственным представлениям. Таким образом, в данных явлениях могут быть обнаружены лишь признаки виртуального, но не виртуальная культура в полном смысле ее понимания.

Ссылки:

1. Бодрийяр Ж. Прозрачность Зла. М., 1997. 276 с.
2. Савельева О.О. Мир управляемых представлений или о реальности и виртуальности // Преподавание истории и обществознания в школе. 2001. № 2.
3. Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии. 1999. № 10.
4. Суртаев В.Я. Игра как социокультурный феномен: учеб. пособие. СПб., 2005. 272 с.
5. Луков В.А. Особенности молодежных субкультур в России // СОЦИС. 2002. № 10.
6. Галина М. Жизнь по книге // Знамя. 2006. № 2. С. 198–207.
7. Дяченко М., Дяченко С. Средиземье без границ. 2005. № 4.
8. Болескина Е.Л. Потребители игровой компьютерной культуры // СОЦИС. 2000. № 8.
9. Кротков А. Живущие внутри себя // Будь здоров. 2005. № 3.
10. Грачев Н.Л. Новое в молодежном жаргоне // Русский язык в школе. 2005. № 4.
11. Галина М. Жизнь по книге // Знамя. 2006. № 2. С. 198–207.
12. Сикевич З.В. Молодежная культура: за и против. Л., 1990.
13. Суртаев В.Я. Указ. соч.
14. Мантов Р.Е. Эскапизм как основная функция искусства в современном обществе // Полигнозис. 2003. № 1.

References:

1. Baudrillard, J 1997, *Transparency of Evil*, Moscow, p. 276.
2. Savelieva, OO 2001, 'Managed world views or about reality and virtuality', *Teaching History and Social Science at school*, no. 2.
3. Nosov, NA 1999, 'Virtual Reality', *Problems of Philosophy*, no. 10.
4. Surtaev, VY 2005, *Playing as a sociocultural phenomenon*, studies. allowance, St. Petersburg, p. 272.
5. Lukov, VA 2002, 'Features of youth subcultures in Russia', *SOCIS*, no. 10.
6. Galina, M 2006, 'Life on the book', *Banner*, no. 2, pp. 198-207.
7. Dyachenko, M & Dyachenko, S 2005, *Middle Earth without borders*, no. 4.
8. Boleskina, EL 2000, 'Consumers computer gaming culture', *SOCIS*, no. 8.
9. Krotkov, A 2005, 'Living inside', *Be Healthy*, no. 3.
10. Grachev, NL 2005, 'New in youth jargon', *Russian language in school*, no. 4.

11. Galina, M 2006, 'Life on the book', *Banner*, no. 2, pp. 198-207.
12. Sikevich, ZV 1990, *Youth culture: the pros and cons*, Leningrad.
13. Surtaev, VY 2005, *Playing as a sociocultural phenomenon*, studies. allowance, St. Petersburg, p. 272.
14. Mantov, RE 2003, 'Escapism as a main function of art in contemporary society', *Polignosis*, no. 1.