

*На правах рукописи*



**ДУБОВИЦКАЯ Дарья Александровна**

**КРЕАТИВНОСТЬ ВИРТУАЛЬНОСТИ  
В СОВРЕМЕННЫХ КУЛЬТУРОТВОРЧЕСКИХ ПРОЦЕССАХ**

Специальность 24.00.01 – теория и история культуры

**АВТОРЕФЕРАТ**  
диссертации на соискание ученой степени  
кандидата культурологии

Иваново 2015

Работа выполнена  
в лаборатории прикладной культурологии и медиакультуры  
ФГБОУ ВПО «Тамбовский государственный университет имени  
Г.Р. Державина»

**Научный  
руководитель:** **ЖИЛКИН ВЛАДИМИР ВЛАДИМИРОВИЧ,**  
кандидат философских наук, доцент,  
ФГБОУ ВПО «Тамбовский государственный  
университет имени Г.Р. Державина»,  
заведующий лабораторией прикладной  
культурологии и медиакультуры

**Официальные  
оппоненты:** **СОЛОВЬЕВ АЛЕКСАНДР ВАСИЛЬЕВИЧ,**  
доктор философских наук, профессор,  
ФГБОУ ВО «Рязанский государственный  
университет имени С.А. Есенина», профессор  
кафедры культурологии

**НИКОЛАЕВА ЕЛЕНА ВАЛЕНТИНОВНА,**  
кандидат культурологии, доцент,  
НОУ ВПО «Гуманитарный институт телевидения и  
радиовещания им. М.А. Литовчина», доцент  
кафедры теории и истории культуры

**Ведущая  
организация:** **ФГБОУ ВО «Воронежский государственный  
университет»**

Защита диссертации состоится «25» декабря 2015 г. в «10.00» часов на заседании Диссертационного совета Д 212.062.08 при ФГБОУ ВПО «Ивановский государственный университет» по адресу: 155908, г. Шуя, Ивановской области, ул. Кооперативная, 24, ауд. 220.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ФГБОУ ВПО «Ивановский государственный университет», по адресу: 153 025, г. Иваново, ул. Ермака, 37/7, корпус № 1, к. 108., и на официальном сайте университета: [ivanovo.ac.ru](http://ivanovo.ac.ru).

Автореферат разослан: «\_\_\_» ноября 2015 года

Ученый секретарь  
диссертационного совета,  
кандидат культурологии, доцент



М.Ю. Красильникова

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

**Актуальность исследования.** Способность человека к творчеству обусловлена возможностью взаимодействия с виртуальным пространством и стремлением к созданию собственных виртуальных миров. Используя виртуальность, творец-художник, творец-композитор, творец-поэт, творец-ученый создает новое интерактивное пространство образов. Погружение в такое пространство слушателя, зрителя, читателя приводит к восприятию действительности через призму отношения к ней самого творца. Тем самым виртуальность дает возможность через науку, искусства, мифологию, религию создавать определенного рода конструкты общественного восприятия, модели поведения. Представляя собой фундаментальные основы культуротворчества, мифология, религия, искусство, наука всегда были направлены на передачу культурных ценностей из поколения в поколение, на возможность личности идентифицировать себя в конкретном культурно-историческом пространстве. Современное культуротворчество продиктовано не столько стремлением к созданию и усвоению духовных ценностей, сколько актуальными законами потребления и созданием новых законов потребления для динамично развивающегося общества. Поэтому сегодня важную роль в культуротворчестве, в формировании бытийности человека в окружающей действительности играет не творец, а креатор. Креатор стремится к неординарности создания своих продуктов, к доступности восприятия, в его задачу входит не просто изобретение чего-то качественно нового, но прежде всего попытка предугадать желания и потребности современного общества, выстроить логическую цепочку предполагаемого поведения человека, столкнувшегося с конкретным продуктом креатива. При этом креативность виртуальности заключается не столько в создании готового продукта со смысловой содержательностью и ценностью, сколько в производстве привлекательного виртуального образа этого продукта, имеющего своей целью решить прикладные задачи креатора.

В современной культуре сиюминутное потребления преобладает над вечным, виртуальное становится актуальным, осязаемым, а потому в большинстве своем используется не в качестве пространства для производства и интерпретации образов действительности, а через креативность заменяет существующую реальность ее образами и подобиями. Являясь привлекательной для общества, виртуальная среда используется креаторами в качестве нового пространства существования, требующего переориентации ценностей, формирования новых моделей поведения, образов правителей, стандартов красоты и здоровья, пространства,

вливающего на современные процессы культуротворчества, призванные удовлетворять потребности общества.

В итоге, повседневная привычная для человека ситуация уже создает систему определенных ожиданий, предпочтений и установок, набор моделей и эталонов для восприятия явлений окружающего мира, поэтому и поведение и восприятие этой ситуации человеком изначально обусловлены. Следовательно, объективное восприятие человеком реальности исключено, он воспринимает окружающую его действительность уже модифицированной, согласно сознательно созданным креаторами стереотипам, воспринимая их как свои собственные.

Творческая деятельность предполагает использование культурного наследия предшествующих поколений как фундаментальной основы для построения новых культурных ценностей, способствуя развитию культуры. Креативность виртуальности приводит к ретроспективе, тиражированию, цитированию, симуляции, следствием чего может явиться культурный застой, дегуманизация и деградация общества. Именно актуальность поставленной проблемы побуждает нас к более глубокому анализу креативной составляющей виртуальности в современных культуротворческих процессах.

**Степень научной разработанности темы.** Анализ научных источников показал, что проблеме исследования виртуальности предшествовало становление термина «virtus» в философии Античности (Аристотель, Платон, Цицерон, Парменид, Прокл). В средневековой схоластической философии проблема виртуального начинает рассматриваться в рамках соотношения актуального и потенциального (Ф. Аквинский). В религиозной философии виртуальное исследовалось с точки зрения проблем силы и энергии, обеспечивающих активное прохождение человека через промежуточные реальности на пути к реальности Божественной (В. Великий, И. Сирин, Г. Палама, И. Скот, Н. Кузанский). Понятие виртуальности встречается в трудах философов Нового времени (Г. Лейбниц, Дж. Локк, А. Бергсон). Из философии понятие виртуальности проникает в область естествознания, затем, с появлением информатики, связывается с продуктами информационно-коммуникационных технологий.

В XX веке исследования в области виртуальности, как в отечественной, так и в зарубежной науке происходят по разным направлениям. Связывая виртуальность с компьютеризацией общества, ряд исследователей (Д. Дойч, И. Корсунцев, Л. Гримак, Дж. Ланир и др.) рассматривают в своих работах феномен виртуальности в рамках информационно-коммуникационных

технологий. Другие исследователи рассматривают с точки зрения специфики функционирования смысла и семиотических систем (М. Эпштейн, Ж. Делёз, В. Руднев и т.д.), относительно новых антропологических моделей (С. Хоружий). Н.А. Носов стал создателем виртуальной философии, его парадигмальный подход позволил определить сам термин виртуальности, виртуальную психологию и ее методы. Основные вопросы, изучаемые в рамках виртуальной философии: экзистенция, виртуальная зависимость, измененные состояния сознания, рефлексия, воображение, – нашли отражение в работах С.Х. Асадуллиной, Т.Э. Мариносяна, Е.П. Белинской, В.Е. Лепского, А.Е. Войскунского и других.

В работах О.Е. Баксанского, Ю.В. Сачкова, А.А. Крушанова, В.Л. Васюкова, Е.Н. Кучера и других особое место уделяется рассмотрению проблемы виртуальности с точки зрения применимости виртуального для объяснения явлений культуры и реальных социальных процессов. А.А. Крушанов, Д.В. Иванов, изучая проблему разнообразных социальных явлений, акцентируют внимание на виртуализации общества. Е.А. Шаповалова, Г.Н. Васильев, М.Б. Игнатъев, А.С. Чефранов, В.С. Бабенко в своих работах освещают проблемы виртуального образа личности, С.Н. Иконникова, С.Т. Махлина, И.А. Акчурин, С.Н. Коняев, А.Э. Назиров, Д.Н. Козырев, Е.Е. Елькин, Р.К. Стерледев, А.А. Кабанов, Б.В. Ахлибинский, А.С. Кармин рассматривают виртуальную реальность как важный социокультурный феномен современного этапа.

Философские проблемы информатики, информации, а также особенности коммуникативных отношений в Интернете рассматриваются в трудах А.И. Ракитова, А.Д. Урсула, Р.Ф. Абдеева, В.М. Розина, Л.А. Савченко, А.В. Соловьева, С.В. Бондаренко, А.И. Берга.

А.В. Алексеева, А.М. Орлов, В.В. Бычков, Н.Б. Маньковская, Ю.Г. Волков, В.С. Поликарпов, В.В. Моторин и другие исследуют виртуальную реальность как пространство художественного творчества, развития личностных творческих способностей, пространство искусства, как само искусство в человеческой жизни.

Кроме общего подхода к изучению виртуальности, различные ее аспекты рассматривались в статьях культурологов, философов, социологов (В.С. Бабенко, В.М. Розина, О.И. Генисаретского, А.В. Говорунова, Р.Г. Яновского, Н.Э. Гронской, В.В. Кравченко, И.В. Эйдмана, В.Н. Поруса, А.В. Юхвида, А.И. Ракитова, Т.В. Филипповой и др.).

Научные исследования Запада в области виртуальности посвящены рассмотрению феномена с точки зрения исключительно компьютерных

технологий и решают вопрос отношений человека и компьютера (Дж. Ланира, М. Крюгера, М. Хейлига, Г. Фольца, М. Хайма, И. Сазерленда).

Что касается вопроса о сущности творчества, то в отечественной культурологической, научно-исследовательской и философской литературе существует множество подходов к его изучению.

Первая четверть XX века ознаменована исследованием творчества с точки зрения принадлежности к материи. М.А. Блох, Б.А. Лезин и другие рассматривают творческую деятельность человека как специфическую форму проявления атрибута материи. При этом игнорируется роль социокультурного фактора в продуктивной деятельности – в 1930-ые годы внимания в научных трудах на изучение вопроса творчества не акцентируется. В 1960-е годы С.О. Грузенберг, С.С. Гольдентрихт, Г.С. Альтшуллер и другие рассматривают творчество в рамках психологической теории.

В 1970-80х годах в области философии творчество анализируется в аспекте деятельностного феномена (С.Д. Кенжебаев, П.П. Крамар, Г.Г. Шакарян). В.Ф. Асмус, Г.С. Батищев, Э.В. Ильенков, П.В. Копнин, А.Ф. Лосев, А.Н. Лук, В.Н. Сагатовский и другие рассматривали в своих работах творчество как атрибут, функцию, аспект, качество, условие, форму, характеристику, мотив человеческой деятельности.

В философских исследованиях 90х годов XX века сформировалась отражательная концепция творчества, представителями которой явились Б.М. Кедров, И.Я. Лойфман, К.С. Пигров, В.Н. Сагатовский, М.С. Каган, В.Н. Николко, С.Б. Крымский.

Таким образом, в настоящее время большинство концепций, связанных с изучением феномена виртуальности и творческой ее составляющей, освещают поставленную проблему в рамках субъективной реальности и общества. Однако практически не исследованы возможности взаимодействия творчества с пространством виртуальности, креативность в рамках виртуальной реальности и процесса виртуализации, и значение креативности виртуальности в современной культуротворческой деятельности.

**Объект исследования** – виртуальность как неотъемлемый элемент современных культуротворческих процессов.

**Предмет исследования** – креативность виртуальности в современных культуротворческих процессах.

**Целью** данного диссертационного исследования является изучение явления креативной составляющей виртуальности в культуротворческих процессах.

Достижение поставленной цели требует решения следующих **задач**:

1. рассмотреть и проанализировать историю понятия виртуальности с точки зрения лингвосемантического и культурно-исторического критериев;
2. операционализировать понятие виртуальности;
3. рассмотреть генезис теорий виртуализации;
4. выявить особенности феномена виртуальности, характеристики виртуального пространства;
5. рассмотреть виртуальную реальность в контексте творческой деятельности в существующем пространстве культуры;
6. изучить творчество в процессе продуцирования пространства культуры;
7. проанализировать проблемы творчества в пространстве культуры;
8. выявить роль виртуальности в процессах культуротворчества на всем протяжении культурно-исторического развития общества;
9. определить значение креативности виртуальности в современных процессах культуротворчества;
10. выявить возможность преодоления застоя в культуре через выделение активных компонентов креатива и их включения в специфику творческой деятельности.

### **Методологическая основа исследования**

Для изучения специфики процесса виртуализации и креативного аспекта виртуальности в культуротворчестве в данном исследовании использовался интегративный подход, согласно которому феномен виртуальности рассматривается с позиции различных научных дисциплин, основными из которых для данного исследования являются культурология и философия. В исследовательской работе широко использовались следующие методы: сравнительно-аналитический, историко-философский, дедуктивный, метод логико-ретроспективного анализа, герменевтический, аксиоматический, дискурсивный, логико-диалектический, метод структурно-генетического анализа.

### **Теоретическая основа исследования**

Теоретическая основа исследования опирается на наиболее важные научные работы отечественных и зарубежных авторов по изучаемым проблемам виртуальности (Ж. Делез, А. Бергсон, Дж. Беркли, М. Хейм, М. Крюгер, Д. Иванов, Е. Таратута, В. Афанасьева).

Особое внимание уделяется анализу феномена виртуальности в рамках психологического подхода (Н.А. Носов), технического (А.И. Воронов),

онтологического (В.В. Афанасьева, Т.Н. Березин, К.В. Дрозд, У. Купер, С.С. Хоружий), антропологического (О.Е. Баксанский) и культурологического (С.В. Ерохин, Д.В. Иванов, А.В. Костина, А.В. Соловьев, С.Б. Синецкий, А.Я. Флиер, Т.Е. Шехтер, О.В. Шлыкова и других).

#### **Теоретическая значимость диссертационного исследования**

Теоретическая значимость исследования состоит в анализе понятия виртуальности с точки зрения лингвосемантического и культурно-исторического критериев; в рассмотрении виртуальной реальности в контексте творческой деятельности в существующем пространстве культуры; в выявлении роли виртуальности в процессах культуротворчества на всем протяжении культурно-исторического развития общества; в определении значения креативности виртуальности в современных процессах культуротворчества, а также в выявлении возможности преодоления застоя в культуре через выделение активных компонентов креатива и их включения в специфику творческой деятельности.

#### **Практическая значимость диссертационного исследования**

Результаты исследования могут быть использованы в дальнейших исследованиях, посвященных анализу креативной личности, процессов виртуализации, значения виртуальности в культуротворческих процессах, а также материалы и выводы данной исследовательской работы могут дать новые теоретические представления о сущности виртуальности, значимости креативного аспекта в современном культуротворчестве.

**Научная новизна исследования выражается в следующих результатах:**

- На основе лингвосемантического критерия и культурно-исторических корней понятия «виртуальность» дано определение феномену виртуальности в контексте современной культуры.
- Виртуальность рассмотрена в контексте творческой деятельности в современном культурном пространстве.
- Определены основные свойства феномена виртуальности, отличительные характеристики виртуального пространства.
- Выявлена роль виртуальности в процессах культуротворчества на разных стадиях культурно-исторического развития.
- Креативность виртуальности определяется как основной фактор формирования ценностных ориентиров в современных процессах культуротворчества.

- Выявлена возможность преодоления культурного кризиса через модификацию творчества посредством включения в творческий процесс активных компонентов креатива.

#### **Апробация результатов исследования:**

Материалы работы прошли апробацию на III Российском культурологическом конгрессе с международным участием «Креативность в пространстве традиции и инновации» (Санкт-Петербург, 2010), на XVIII Международной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов» секция «Философия. Культурология. Религиоведение» (Москва, 2011), на VII Международной научной конференции «Сорокинские чтения» (Москва, 2011), на IV Всероссийском социологическом конгрессе «Социология в системе научного управления обществом» (Москва, 2012), на XIX Международной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов» секция «Философия. Культурология. Религиоведение» (Москва, 2012), на Международной научной конференции «Психология – семиотика – культурология: новые водоразделы и перспективы взаимодействия» (Москва, 2014).

#### **Положения, выносимые на защиту:**

1. В современной культурологической науке понятие виртуальности не имеет общепризнанного и однозначного определения. В настоящей работе под виртуальностью понимается феномен, позволяющий человеческому сознанию создавать образы и смыслы, оперировать ими, и способный в процессе актуализации преобразовываться в реальный символ или объект. При этом производство образов и смыслов выходит за границы признанных канонов реальности, но происходит строго по законам научной логики. Именно такое понимание виртуальности детерминирует ее понятие в рамках культурологического аспекта.

2. На основе выделения специфики креативности как качества личности, демонстрируются различия между творческой и креативной деятельностью, выделяется значение феномена виртуальности для творца и креатора, что позволяет сформулировать общие принципы процесса виртуализации в современных культурных условиях.

3. Выявленные свойства виртуальности позволяют определять данный феномен в его (своем) союзе с реальностью как единство бытия, в котором взаимосвязь между миром вещей и миром идей, знаком и его концептом абсолютна, но граница между этими взаимосвязанными частями единого целостного мира условна, подвижна и каждый раз в процессе познания устанавливается по-новому.

4. Культурологический анализ феномена виртуальности и процесса виртуализации позволяет выявить значимую роль виртуальности в процессах культуротворчества на всем протяжении культурно-исторического развития общества.

5. Определяя виртуализацию как основной процесс культуротворческой деятельности человека в частности, и общества в целом, выделение именно креативной составляющей процесса виртуализации обосновывает предположение о развитии человеком собственных креативных способностей, предполагающих не просто производство новых форм, моделей, но успешную их реализацию в современных культурных условиях.

#### **Структура исследования**

Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения и библиографического списка.

### **ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ**

**Введение** содержит обоснование актуальности темы диссертационной работы, анализ степени ее научной разработанности, цель и задачи исследования, его предмет и объект, теоретико-методологическую базу исследования, научную новизну и основные положения, выносимые на защиту, а также теоретическую и практическую значимость полученных результатов диссертационной работы. Также во введении сообщается об апробации ключевых идей диссертации.

В первой главе диссертации **«Методология виртуальности в историческом аспекте»** произведен анализ проблемы виртуальности в историческом, философском и культурологическом контексте. Был осуществлен методологический обзор темы, рассмотрены и проанализированы теории и концепции философов, теологов, ученых-гуманитариев разных культурных и исторических эпох, выявлена необходимость всестороннего изучения понятия и общей проблемы понимания виртуальности, так как ввиду ограниченности рассмотренных концепций наблюдается неоднозначность самого понятия, что приводит к десемантизации виртуальности в настоящее время.

В первом параграфе первой главы **«История понимания феномена виртуальности»** рассмотрена этимологическая сторона понятия виртуальности, а также уделено внимание философским и мировоззренческим основам виртуальности как в классической философии в трудах Аристотеля, Платона, Эпикура, Демокрита, Парменида, Зенона,

Дж. Бруно, Т. Гоббса, Д. Дидро, Г. Лейбница, Ф. Бэкона, И. Канта, Г. Гегеля, Б. Спинозы, К. Маркса, Ф. Энгельса, М. Хайдеггера и др., так и в неклассической философии в трудах Р. Карнапа, С. Кангера, Р. Монтегю, Д. Скотта, Я. Хинтика, С. Крипке, А. Прайора, рассматривающих виртуальность с точки зрения существования возможных миров.

В Античности и Средневековье категория виртуальности была одной из центральных. Этимология понятия отсылает нас к индоевропейской праформе корня *vir(t)-*, который имеет следующее толкование: «мужчина» или «мужской», «человек» или «человеческий». В буддизме есть глагол с похожим корнем слова, которое означает мгновенную беспрепятственную актуализацию психического акта у йога. В Античной философии *virtus* – это та добродетель, которая свойственна исключительно самым мудрым. Римляне обозначали данным термином некое состояние душевного подъема воина, определенную воинскую доблесть, проявляемую в бою. В Средневековье стала появляться категория виртуального, которое определялось, прежде всего, наличием в душе Христа, возможностью познания Бога, самого Божественного замысла о создании мира, то есть снова речь идет о потенциальности. Августин рассматривал виртуальность как условие самосознания души, для Исаака Сирина Божественная реальность в иерархии реальностей занимает высший уровень и соотношение этих реальностей для человека определяется его духовной активностью. Д. Скотт в своей концепции реальности рассматривает виртуальность как возможность любой вещи виртуально или потенциально содержать в себе эмпирические качества.

В эпоху Возрождения под «виртуальным» понимался разумный путь к Богопознанию. Николай Кузанский воспринимает виртуальность как возможность, потенциальность, главным проявлением которой является Сам Бог.

В Новое время большее внимание уделялось изучению абсолютных сущностей, и изучение виртуальности отошло на второй план. При этом все законы Божественные были переименованы в законы природные, однако идея виртуальности как силы продолжала существовать в философии Нового времени, но приняла общекосмические масштабы. Виртуальность в Новое время осмысливается как единое пространство человеческого опыта, отражающего в себе целый мир.

Когда в науке в XVI-XVII веках появился термин «виртуальность», началась история развития классической динамики, установилась связь между динамикой и статикой. Многие фундаментальные результаты в физических науках от классической до квантовой механики появились на

базе вариационных принципов, в основе которых лежат понятия виртуальных перемещений и возможных траекторий.

В XVIII веке в своей работе «Трактат о принципах человеческого знания» Дж. Беркли поставил под сомнение объективное существование окружающего мира, он впервые говорит о конструировании внешней, действительной реальности в человеческом сознании.

В дальнейшем понимание виртуальности как явления, позволяющего формировать в человеческом сознании окружающую действительность, было присуще и другим мыслителям. И. Кант говорил, что законы природы, существуют только потому, что «природа души» человеческой изначально вкладывает порядок и закономерность в природные явления. Павел Флоренский в своей книге «Мнимости в геометрии» говорит о двойственной сущности не только математической плоскости, но и любого пространства Вселенной, «мнимой» стороной которой является мир идей Платона.

С появлением и развитием информационно-коммуникационных технологий понятие виртуальности становится достаточно распространенным сначала в науке, а затем и в обществе в целом.

В России впервые это понятие было упомянуто в 1984 году О.И. Генисаретским и Н.А. Носовым. Новый тип мировоззрения – виртуалистика – называет виртуальность продуцируемой реальностью, которая не может существовать отдельно от порождающей ее константной реальности, способная самостоятельно порождать новые реальности и независимо от своей природы обладает определенными свойствами: порожденность, актуальность, автономность и интерактивность. В современной западной культуре термин «virtus» понимается в нескольких смыслах. Прежде всего, под виртуальностью понимается возможность, не существующая сама по себе, но способная возникнуть при наличии определенных условий или предопределенная природой того или иного бытия. Виртуальность – это способность к действию, наделенная мощью и силой.

Итак, став широко популярным понятием в последние десятилетия XX века, виртуальность стала феноменом современного развития общества. Произошло это во многом благодаря стремительно развивающимся компьютерным технологиям, распространившим данный термин. Однако, на сегодняшний день разнообразие сфер употребления понятия виртуальности, привело к многозначности данного термина, к пониманию его на интуитивном уровне, что потребовало от исследователей более глубокого осмысления явления виртуальности, его концептуализации, методологической и теоретической разработанности. Представляя интерес

для изучения в различных научных областях, для глубокого исследования феномена виртуальности возникает необходимость интеграции научных усилий, способных обеспечить совокупность подлинно научной информации о виртуальности во всех ее проявлениях.

Во втором параграфе первой главы **«Виртуальность в XX и XXI веках: теории и концепции»** виртуальность рассматривается с точки зрения разнообразия научных подходов к осмыслению феномена виртуальности в XX веке. Попытка раскрыть понятие виртуального одновременно предпринимается в различных сферах культуры (кибернетике, физике, психологии), при этом значения понятия часто не имеют ничего общего между собой.

С точки зрения физической науки виртуальность представляет собой качество элементарных частиц, существование которых обусловлено лишь взаимодействием других частиц, а исчезновение, соответственно, прекращением подобного взаимодействия. В таком рассмотрении физической наукой явление виртуальности как философская категория – это, прежде всего, «неполнота бытия», «недовоплощенность существования». Психологический подход к изучению феномена виртуальности положил начало отечественным исследованиям виртуализации и виртуальной реальности. Онтологический подход к изучению виртуальной реальности анализирует виртуальность как некий глобальный и универсальный феномен, позволяющий определить существование различных искусственных объектов и природных во множественном количестве.

Начиная изучать сеть Интернет как социальное явление, в 90-х годах XX века ряд ученых (Е.П. Белинская, Н. Бэйм, А.Е. Жичкина, У. Купер, Дж. Сулер, Ш. Теркл и др.) стали связывать виртуальную реальность исключительно с Интернетом.

Зарубежными исследователями (М. Хейм, И. Гроссман, Ф. Хэммит) в области виртуальности подчеркивается особое влияние современных технологий и порожденной ими виртуальной реальности на развитие общества, в частности в политической сфере и социальной.

Среди исследователей вопроса предпринимаются попытки определить сущность феномена виртуальности и процесса виртуализации на философском уровне (С.С. Хоружий, С.А. Дацюк, Ю.В. Юхвид, В.М. Розин и другие).

Связывая виртуальное пространство с искусством, ряд исследователей – О.Н. Астафьева, М.Б. Игнатьев, И.Б. Маньковская, А.М. Орлов, А.Н. Прохоров – все же ограничивают виртуальность рамками технических средств и определяют как новую технику экранного искусства, другие же –

А.В. Алексеева, Ю.Г. Волков, В.В. Моторин – в своих работах называют пространство виртуальности средой для свободного художественного творчества и развития креативных способностей личности и, в том числе, воспринимают виртуальность как само искусство в жизни человека.

Рассматривая виртуальность как некую физическую форму существования, для которой есть ряд понятий, свойственных исключительно данной форме: возможности, вероятности, становления, обменности, переходности (Ф.Т. Валишин, К.Х. Хайруллин), можно использовать пространство виртуальности для создания моделей тех или иных исторических событий. О.Д. Агапов предлагает относиться к процессу виртуализации именно с этой точки зрения, как к незаменимому процессу в изучении истории.

Особое место среди исследований в области виртуальности занимает идея объяснимости реальных социальных процессов, явлений культуры и сознания в контексте виртуального. О.Е. Баксанский, Ю.В. Сачков, А.А. Крушанов, В.Л. Васюков, Е.Н. Кучер выявляют значимость феномена виртуальности для понимания явлений физики, языкознания, модальной логики, современных культурных, социальных и гуманитарных проблем.

Д.В. Иванов, не касаясь онтологии виртуальности, противопоставляет ее реальности и использует понятие виртуального, виртуальной реальности, виртуализации для обозначения тех современных тенденций, которые можно наблюдать в развитии различных социальных институтов, самого устройства общества.

Разнообразие работ, посвященных изучению виртуальной реальности, множество различных взглядов на данное явление, позволяет говорить о неясности в определении понятия «виртуальность» и разногласии в конкретизации качеств, свойственных виртуальному пространству. Поэтому учитывая все большую значимость виртуальных объектов и самой реальности виртуального в современной жизнедеятельности человечества, возникает необходимость конкретизировать понятие «виртуальность» и выявить особенности данного явления в пространстве современной культуры.

**Во второй главе** диссертационного исследования **«Культура и виртуальность»** понятие виртуальности, процесса виртуализации конкретизировано с культурологической точки зрения, определены характеристики виртуального пространства, свойства виртуальности и ее отличительные особенности.

Первый параграф второй главы **«Основы виртуальности»** решает проблему соотношения виртуальной реальности и действительности.

Погружение в виртуальный мир позволяет человеку делать открытия, оперировать образами, строить модели будущего материализованного продукта, прогнозировать. И здесь понятия виртуальной реальности и процесса виртуализации не связаны исключительно с компьютерными технологиями. Появлению и развитию информационно-коммуникационных технологий способствовало стремление материализовать, визуализировать виртуальность. Активно взаимодействуя с виртуальной реальностью, человек начинает иначе себя идентифицировать в реальном пространстве. Способствуя повышению креативного уровня личности, виртуальность позволяет человеку приобрести статус творца, создателя.

Виртуализация предполагает не только возможность создания новых образов, но и потенциальную реализуемость этих образов из множества возможных. Виртуализация – это тот момент настоящего, в котором происходит конкретный выбор среди возможностей, представленных широким спектром в будущем и уже детерминированным в прошлом.

Выделяются основные свойства виртуальности: сущностное свойство, созидательность, потенция, актуальность и интерактивность.

Во втором параграфе второй главы **«Виртуальность в культурной действительности»** рассматриваются особенности виртуальности с точки зрения влияния на культурное развитие человека и его жизнедеятельности на протяжении всей истории, выделяя при этом основные мировоззренческие формы: мифология, религия, наука. Уделяется внимание кибернетике, получившей популярность с началом развития компьютерных и мультимедийных технологий. Виртуальная реальность по своей сути многомерна. Мы можем перемещаться во времени и пространстве, не покидая рабочего места, сидя за компьютером. Кроме того, используя специальные технологии, можно увеличивать скорость перемещения, замедлять или останавливать. Значит, получается, что пространство и время – это не стабильные величины, и подлежат более тщательному изучению.

Также акцентируется внимание на положительных и отрицательных сторонах освоения виртуальности и виртуального пространства в области кибернетики. И все же применительно к компьютерным технологиям понятие виртуальности девальвируется, утрачивает свою истинную значимость. Несомненно, что киберпространство, созданное компьютерными и интернет-технологиями позволяет человеку развивать его творческие способности, однако являясь продуктом чисто научной деятельности своих создателей, киберпространство все же носит больше технический характер, чем истинно виртуальный.

Виртуальность в культурной действительности представляет собой возможность моделирования реальности посредством создания виртуальных конструктов в основных сферах культуры – мифологии, религии, науке, а также, используя компьютерные технологии, способствует визуализации и частичному опредмечиванию виртуальных образов.

Виртуализация всеобъемлюща и тотальна, она действует в любой сфере повседневной человеческой деятельности и охватывает все большее число новых феноменов жизни. Появление новых понятий и явлений, связанных с виртуализацией, только свидетельствуют этому. Стремление уйти от суровой действительности в идеальный мир виртуальности способствует все большему стремлению совершенствовать технологии, симулирующие реальность физическую. Человеку недостаточно уже исключительно своего воображения, он совершает попытки сделать иллюзию более реалистичной с помощью спецэффектов новейших компьютерных технологий. Однако, учитывая естественную природу виртуальности, присущую ей изначально, абстрагируясь от понимания феномена виртуальности как искусственно созданного, виртуальность, а вместе с ней и процесс виртуализации присущи любым видам духовно-познавательной деятельности: философскому, научному, художественно-эстетическому, религиозному познанию реальности, а, значит, являются главным способом миропознания, мироосвоения, формирования культуры.

**Третья глава** диссертации **«Виртуальность культуротворчества»** дифференцирует понятия творчества и креатива, определяя творчество как фундаментально значимую основу для развития культуры, а культуротворчество неизменной составляющей в жизнедеятельности человека. Креатив, в свою очередь, рассматривается как неизменно присутствующее явление в современной культуре, имеющее возможность мгновенно реагировать на изменения в культуре и, что самое главное, управлять этими изменениями.

Первый параграф третьей главы **«Творческая виртуальность как основа формирования культуры»** рассматривает творчество в контексте концепций, теорий и взглядов на творчество с Античности до наших времен. Творчество в любом случае является движущей силой в развитии культуры, в свою очередь сама культура служит почвой для всевозможных проявлений творческой деятельности человека. Деятельность человека в культуре ведет к появлению различного рода новаций, которые изменяют, преобразовывают ее, вне зависимости оттого являет ли собой эта деятельность значимой для всего общества или же лишь для определенного человека. Поэтому именно культуротворчество является основой жизнедеятельности человека.

Культуротворчество представляет собой, с одной стороны, осмысленный процесс жизнедеятельности всего человеческого общества в целом и каждой отдельной личности в частности на протяжении всей истории, с другой стороны, является своего рода механизмом исторической преемственности, основанном на способности человека актуализировать виртуальные образы в действительности, что приводит к появлению новых культурных форм, ценностей и смыслов, и к виртуализации уже созданных культурных форм и смыслов, интерпретируя их через собственную индивидуальную систему оценок.

На всем протяжении культурно-исторического развития человечества наиболее яркое проявление творческой виртуальности можно найти в таких культуротворческих процессах как искусство и образование.

Искусство является той специфической творческой, духовно-практической деятельностью, которая порождает мир художественных произведений и в то же время создает свой собственный мир – художественную культуру. Особенность искусства заключается в том, что оно имеет двойственную природу: с одной стороны, через художественную культуру, человек, присутствуя в искусстве экзистенциально, находит свое стремление к духовным и социальным ценностям, а, с другой, искусство является одной из возможностей познания мира, поиска истины в эйдологической форме как результат влияния виртуального на сознание человека, выражающегося в создании образов будущих актуализированных предметов и явлений.

Помимо творческой виртуальности, проявляющейся в искусстве, образование, так же, как и искусство, основанное на актуализации виртуальных образов и виртуализации уже созданных культурных ценностей, является одним из важнейших культуротворческих процессов. Становление системы образования ведет свой отсчет с начала развития цивилизаций. На протяжении всей истории образование представляет собой трансляцию элементов культурного опыта. Именно усвоение личностью норм, правил и ценностей, сам процесс инкультурации личности является основным в системе образования на разных стадиях исторического развития.

Во втором параграфе третьей главы **«Творчество как актуализация виртуального в культуре»** акцентируется внимание на актуализации виртуального в культурной действительности посредством творческого процесса.

Проявляясь во всех сферах человеческой деятельности, можно сказать, что именно виртуальность определяет действенность реального мира через творчество. Процесс творчества требует сосредоточенности, погружения в

свой внутренний мир, виртуальную реальность. Именно виртуальный мир дает свободу действий, свободу выражения мыслей, чувств и эмоций. Любое изобретение создается сначала в виртуальном мире и существует в виде воображаемого объекта, а затем становится реальной вещью.

Процесс виртуализации позволяет человеку погрузиться в некое пространство, свободное от физических законов и предоставляющее ощущение социальной невесомости. В зависимости от целей и задач, которые преследуют создатели той или иной виртуальной реальности, она может иметь положительное или отрицательное значение для взаимодействующего с ней. Феномен виртуальности играет значимую роль во всех процессах, происходящих в действительности, и отражается в явлениях и предметах, существующих в реальном пространстве. Именно виртуальное пространство, легко доступное для взаимодействия, позволяет наделять смыслом создаваемые образы будущих реальных объектов через актуализацию и познавать смысл уже существующих в действительности явлений посредством процесса виртуализации.

Третий параграф третьей главы **«Креативная виртуальность как одна из составляющих современного культуротворчества»** определяет креативность как необходимую способность человека в современном мире, где информация является основой его существования и развития, а технология воздействия на сознание человека имеет важное значение в современном информационном пространстве. Человек креативный стремится к неординарности создания своих продуктов, но к доступности восприятия, в отличие от творчества, где автор самовыражается, пытается объяснить свой взгляд на мир и не стремится быть понятным. Задачей креатора является не просто изобрести, придумать что-то новое, но и предугадать, как воспримет это что-то новое тот человек, который столкнется с этим продуктом креатива, т.е. выстроить логическую цепочку предполагаемого поведения этого человека. И это еще одно принципиальное различие между творчеством и креативом. Творческий процесс основывается исключительно на авторском вдохновении, креативный же процесс имеет своей главной составляющей конкретное понимание того что, как, для чего нужно создавать. Таким образом, процесс креативности выступает некой технологией организации творческого процесса.

Сам механизм креативности основывается на взаимосвязи между миром реальным и виртуальным. Именно погружение в виртуальный мир позволяет человеку делать открытия, оперировать образами, строить модели будущего материализованного продукта, прогнозировать. И здесь понятия виртуальной реальности и процесса виртуализации не связаны

исключительно с компьютерными технологиями. Появлению и развитию компьютерных технологий способствовало стремление материализовать, визуализировать виртуальность.

Итак, креатив, прежде всего, это реализация творческой мысли человека в традиционных сферах жизнедеятельности, но неординарным способом и в необычной форме, это не просто создание нового продукта, это создание алгоритма для создания нового продукта и других алгоритмов.

Сегодня образы креативности виртуальности становятся все более привлекательными, стараясь угодить современному обществу. При этом креативность виртуальности позволяет не только удовлетворять потребности современного общества, но и, предугадывая востребованность тех или иных будущих образов, дает возможность креатору изменять ценностную ориентацию, модели поведения, вкусовые предпочтения общества для реализации в последующем собственных продуктов креатива. Получается, что креаторы «управляют» современным обществом, контролируют вектор его развития. За счет частой смены ценностных ориентиров в культуре человеку сложно сформировать собственную бытийность в окружающей его действительности. Это снижает стремление общества к постижению фундаментальных основ культуры через творческую деятельность и повышает интерес к умению создавать образ, обладая креативностью. Соответственно креативность становится именно той способностью, которая позволяет современной личности, с одной стороны, адаптироваться к существующей культурной ситуации в обществе, с другой, иметь возможность преобразовывать существующую культурную ситуацию в соответствии со своими задачами.

Творчество требует больших усилий над собственной духовностью и телесностью, а потому в погоне современного человека за марками, брендами, желанием обладать, стремлением потреблять все больше и все чаще, становится все менее актуальным. Современные культуротворческие процессы представляют сомнительное значение для дальнейшего развития культуры, так как в содержании своем имеют всего лишь ретроспективу, не способствуя созданию чего-либо качественно нового, лишь тиражируя старое в обновленном образе. Образ доминирует над истинным содержанием и не несет в себе ценности, следовательно, отказываясь от творчества, современное общество рискует встать на путь дегуманизации и деградации, культурной дегенерации.

В связи с этим возникает необходимость осознания обществом проблемной ситуации в современной культуре, решение которой возможно лишь синтезируя в культуротворческой деятельности человека

фундаментальную значимость самого творчества и практичность креативности. Таким образом, современное культуротворчество должно представлять собой деятельность, которая включает в себе возможность создания духовных и материальных ценностей, процесс сохранения и передачи нравственных ориентиров с учетом динамики развития современного общества, используя преимущества виртуального пространства для решения задач не конкретной личности, а общества в целом.

**В заключении** диссертации сформулирована обобщенная характеристика виртуального пространства и его взаимосвязь с творчеством и креативом, и, как следствие, влияние на культурное развитие жизнедеятельности человека.

Виртуальное пространство представляет собой среду для создания художественных произведений, научных открытий, технологического совершенства повседневной деятельности человека, а также и для формирования всей культуры в целом на протяжении всей истории развития человечества. Виртуальность, а вместе с ней и процесс виртуализации присущи любым видам духовно-познавательной деятельности: научному, религиозному, художественно-эстетическому, философскому познанию реальности, а, значит, являются главным способом миропознания, мироосвоения, формирования культуры.

Виртуальность определяет действенность реального мира через творчество. Культуротворчество представляет собой, с одной стороны, осмысленный процесс жизнедеятельности всего человеческого общества в целом и каждой отдельной личности в частности на протяжении всей истории, с другой стороны, является своего рода механизмом исторической преемственности, основанном на способности человека актуализировать виртуальные образы в действительности, что приводит к появлению новых культурных форм, ценностей и смыслов, и к виртуализации уже созданных культурных форм и смыслов, интерпретируя их через собственную индивидуальную систему оценок.

Современные культуротворческие процессы, к сожалению, в содержании своем имеют всего лишь ретроспективу, не способствуя созданию чего-либо качественно нового, всё чаще лишь тиражируя старое в обновленном образе. Создаваясь сознательно и в большом количестве, виртуальные образы оправдывают свое существование поставленными целями своих создателей, стремятся разрушить границы между мнимостью, симуляцией и реальным миром, выйти за пределы виртуального и полностью овладеть реальной действительностью.

Итак, однозначно то, что все реальные предметы культурной действительности – это всего лишь материальная форма идеи, существующей в мире виртуальном. Следовательно, не материальные предметы порождают виртуальность, как то компьютерная реальность, благодаря развитию технологий, живопись, благодаря краскам и холсту, а виртуальные идеи реализуются или не реализуются в форму какого-либо материального предмета. Поэтому, говоря о виртуальности как о потенци, параллельной реальности, мы можем ошибаться, так как не реальная действительность диктует появление и развитие виртуального мира, а мир виртуальный, существующий в сознании каждого конкретного человека, посредством реальных предметов обретает форму, реализуется в конкретных вещах объективного мира.

Основное содержание диссертации отражено в следующих публикациях автора:

**Статьи, опубликованные в реферируемых журналах, рекомендованных ВАК Министерства образования и науки РФ:**

1. Дубовицкая Д.А., Жилкина Н.В., Жилкин В.В. Взаимодействие с пространством виртуальности как условие творчества личности // Социально-экономические явления и процессы, 2011. – № 12. – С.360-363. (авторский вклад 90%)
2. Дубовицкая Д.А. Значение процесса виртуализации в современном пространстве культуры // Социально-экономические явления и процессы, 2012. – № 11. – С. 372-377.
3. Дубовицкая Д.А. Семантика понятия виртуальности в рамках историко-философского аспекта // Социально-экономические явления и процессы, 2012. – № 3. – С. 177-182.

**Работы по теме диссертации, опубликованные в других изданиях:**

4. Дубовицкая Д.А., Жилкин В.В., Смирнова Д.А. Виртуальная реальность как основа творческого процесса // Актуальные инновационные исследования: наука и практика. – 2012. – № 2. – 0,4 п.л. (авт. текст – 0,3 п.л.) – Сетевой адрес: <http://actualresearch.ru>. № гос. регистрации 0421200098).
5. Дубовицкая Д.А. Виртуализация в создании продукта креатива // Материалы Международного молодежного научного форума «Ломоносов-2011», Философия. Культурология. Религиоведение. / Отв. ред. А.И. Андреев, А.В. Андриянов, Е.А. Антипов, М.В. Чистякова. – М.: МАКС Пресс, 2011. – 0,3 п.л. –

[http://lomonosovmsu.ru/archive/Lomonosov\\_2011/structure\\_29\\_1327.htm](http://lomonosovmsu.ru/archive/Lomonosov_2011/structure_29_1327.htm)

6. Дубовицкая Д.А. Значение креатива виртуализации в современных профессиональных сообществах // Креативное пространство культуры: Материалы молодежной секции 3-го Рос. культурологического конгресса с междунар. участием «Креативность в пространстве традиции и инновации» / С.-Петерб. отд-ние Рос. ин-та культурологии ; отв. ред. А.В. Ляшко. – СПб: Эйдос, 2012. – С. 31-34.

7. Дубовицкая Д.А. Реальность виртуального. Виртуальность в порождении объективного мира // Глобальная социальная турбулентность и Россия: Международная научная конференция «Сорокинские чтения – 2011»: Сборник тезисов / Под. ред. В.И. Добренькова. – М.: Университетская книга, 2011. – С. 192-194.

8. Дубовицкая Д.А. Творческая и креативная составляющие виртуальности в современной культуре // Актуальные инновационные исследования: наука и практика. – 2015. – № 1. – 0,65 п.л. – Сетевой адрес: <http://actualresearch.ru>. № гос. регистрации 0421200098).

9. Дубовицкая Д.А. Природа виртуальности в современном процессе культуротворчества // Актуальные инновационные исследования: наука и практика. – 2015. – № 2. – 0,5 п.л. – Сетевой адрес: <http://actualresearch.ru>. № гос. регистрации 0421200098).

10. Дубовицкая Д.А. Креативная составляющая виртуализации как залог успешной самореализации личности в современных культурных условиях // Актуальные инновационные исследования: наука и практика. – 2015. – № 3. – 0,5 п.л.) – Сетевой адрес: <http://actualresearch.ru>. № гос. регистрации 0421200098).