

DOI: 10.24143/1812-9498-2019-1-73-76  
УДК 008:1-027.21

## ВЛИЯНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЫ НА ТРАНСФОРМАЦИЮ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ ПРАКТИКИ

*В. Л. Тихонова*

*Астраханский государственный университет,  
Астрахань, Российская Федерация*

Активное внедрение информационных технологий в разные сферы общественной жизни способствовало формированию особого типа виртуальной реальности, в среде которой стали осуществляться разные виды социокультурной практики. Рассматривается функционирование «виртуального предприятия», «виртуального музея», «электронного правительства», получение образования путем использования виртуального контента, а также влияние виртуальной реальности на сферу религии. Отмечается расширение или ограничение спектра возможностей при реализации данных видов деятельности в искусственно созданной среде. Понимание этих тенденций помогает прогнозировать возможный ожидаемый результат при использовании новых механизмов осуществления социокультурной практики в виртуальном пространстве.

**Ключевые слова:** виртуальная среда, информация, предприятие, музей, управление.

**Для цитирования:** Тихонова В. Л. Влияние виртуальной среды на трансформацию социокультурной практики // Вестник Астраханского государственного технического университета. 2019. № 1(67). С. 73–76. DOI: 10.24143/1812-9498-2019-1-73-76.

### **Введение**

Современный этап развития общества характеризуется активным внедрением и распространением информационных технологий, формирующими новые технологические феномены, в том числе особый тип виртуальной реальности. Созданное посредством технических средств искусственное пространство стало причиной трансформации разных сфер общественной практики, привело к изменению привычного образа жизни и мышления современного человека, деятельность которого во многом связывается со Интернет-средой.

### **Виртуальность в жизнедеятельности современного человека**

Воздействие виртуализации обусловило появление новых культурных проявлений в разных сферах жизни общества. Одним из таких проявлений является так называемое «виртуальное предприятие», в котором электронные средства коммуникации играют важнейшую роль в организации и осуществлении трудового процесса, т. к. сотрудники такого предприятия могут находиться в разных регионах страны. Для функционирования «виртуального предприятия» нет необходимости в сохранении его территориальной целостности. Главным средством управления таким предприятием являются автоматические системы, использование которых ведет к количественному уменьшению его работников и, соответственно, к уменьшению производственных издержек. Виртуальные технологии, осуществляющие контроль производственной эффективности, являются основным средством, поддерживающим целостность этого предприятия. Еще одной специфической чертой «виртуального предприятия» является его гибкость, которая проявляется в изменении производственной стратегии и перестройке всей его системы, вследствие чего могут оперативно меняться поставщики и заказы, создаваться и эксплуатироваться новаторские и другие более целесообразные службы при малых финансовых затратах.

Как правило, деятельность «виртуального предприятия» основана на разработке, производстве и сбыте какой-либо продукции. Создаются эти предприятия путем интеграции выбранных организационно-технологических ресурсов разных предприятий при помощи компьютерной сети. Это способствует динамичности производственной системы, приспособленной к быстрому выпуску новой продукции и ее оперативной поставке на рынок.

Безусловно, такое предприятие не является полностью виртуальным. Искусственная среда только объединяет реальные предприятия и специалистов, способствует их организационному взаимодействию, координации и кооперации. Такие предприятия стремятся к получению максимальной прибыли, «ориентируясь на спросы покупателей или заказчиков» [1, с. 46].

Требование клиента, удовлетворение его запросов и, как следствие, увеличение конкурентоспособности – главные черты «виртуальных предприятий», объясняющие наличие особой гибкой и динамичной системы его устройства.

Виртуальная среда способствует появлению разного рода моделей культурных объектов, ярким примером которых являются «виртуальные музеи» с экспозициями как реально существующими, так и созданными только для функционирования в искусственной среде. Понятие «виртуальный музей» вошло в речевой оборот с середины 1990-х гг. Уже в 1991 г. стали появляться первые виртуальные музеи в варианте веб-сайтов, которые считались индивидуальными сайтами разных музеев мира. Например, в 1994 г. французский студент Николя Пьюшь открыл виртуальный музей «Онлайн-Лувр».

Искусственно сконструированные музеи имеют все свойственные реальным музеям элементы: экспозиции, каталоги, коллекции и пр. Данный тип музея интересен его посетителям тем, что сайт не только предоставляет возможность рассматривать трехмерные экспозиции, но и зачастую принимать участие в их моделировании. Такой музей может создаваться одним автором, сконструировавшим его по своему предпочтению. Он сам создает организацию и структуру музея: экспозиции, запасники, выставки, экспонаты.

Искусственно созданный в виртуальной среде музей может включать самые разные предметы: картины конкретного художника, которые могут в реальности находиться в разных музеях мира, продукцию определенной фирмы и пр. На сегодняшний день в Рунете можно найти немалое количество виртуальных музеев: музей искусств, музей ГУЛАГа, виртуальный музей паровозов [2], виртуальный музей: реальность и перспективы, музей: коммунальная квартира, музей русского примитива и пр.

Реально существующие музеи не только оформляют в виртуальном пространстве свои выставочные залы, но и предоставляют возможность посетить музейные архивы, ознакомиться с утраченными экспонатами или с реконструированными историческими памятниками. Некоторые музеи, к примеру, Третьяковская галерея, с помощью VR-гарнитуры – очков, шлемов, систем виртуальной реальности – предлагает посетить смоделированные по архивным и фотографическим данным мастерские К. Малевича, Н. Гончаровой. У посетителей таких виртуальных мастерских есть возможность передвигать вещи на столах, пользоваться выбранной VR-кистью, делая мазки на холсте. Разные музеи мира посредством виртуальной среды позволяют «полетать» над Альпами, «нырнуть» в глубины морей и океанов, «походить» среди динозавров, наблюдать 3D панораму Бородинской битвы и т. д.

Безусловно, виртуальные музеи необходимы для расширения кругозора его посетителей: здесь можно ознакомиться с внешними формами экспозиционных предметов или объектов, находящихся в отдаленной от посетителя местности или уже потерянных безвозвратно. В то же время виртуальные экспонаты не позволяют задействовать некоторые эмпирические составляющие индивида, в том числе ощутить дух той или иной эпохи, картины, предмета, комнаты и т. д., поэтому виртуальные музеи не смогут стать полноценным заменителем музеев, существующих в реальном физическом пространстве.

Активно внедряется в общественную практику виртуализация образования и науки, приводящая к трансформации современной системы образования. Несомненно, пространство Интернета предоставляет возможности доступа к структурированной информации, подкрепленной наглядным материалом. Виртуальная среда позволяет расширить границы аудиовизуального восприятия информации, посещая разные страны мира, виртуальные музеи, «проникая» в космические, подводные миры и т. д. Прежде всего, виртуальные путешествия преследуют принципы зрелищности, к которой добавляется необходимая информация, подсказки, повышающие привлекательность материала.

Особенность образования в виртуальной среде заключается в потенциальной свободе обучающегося: индивид сам решает, насколько материал будет действительно освоен или проигнорирован. Индивидуальная направленность личности будет решающим фактором в выборе виртуальных образовательных возможностей. Соответственно, важным аспектом виртуального образования является самостоятельность обучающегося, устанавливающего вектор и уровень своего развития.

Дистанционное образование в виртуальной среде лишено возможности необходимого контакта обучающегося с преподавателями (в том числе эмоционального [3]), поэтому данное образование будет эффективным скорее при получении второго высшего образования, когда обучающийся уже имеет опыт самостоятельной работы и алгоритм получения знаний [4], или при повышении квалификации дипломированного специалиста.

Применение виртуальных возможностей в образовательном процессе – важный элемент получения знаний в современных учебных заведениях. Использование виртуальных способов получения знаний не содержит важнейшей составляющей – личности педагога, стимулирующей, разъясняющей и контролирующей образовательный процесс.

Управленческая сфера деятельности также подвергается виртуализации, трансформируя развитие и условие существования власти. Коммуникация в политической сфере начинает функционировать при помощи виртуальных технологий. Появляются «электронное правительство», «электронные выборы» и пр. Целью создания «электронного правительства» является цифровое взаимодействие между властными структурами и организациями, гражданами и другими субъектами экономики. Это приводит к доступности и упрощению осуществления политической коммуникации, а также способствует оперативному предоставлению общественности информации о деятельности управленческих организаций. Поэтому «электронное правительство» более эффективно предоставляет государственные услуги.

Новые формы политической коммуникации привели к появлению такого явления, как «электронная демократия», открывая широкие возможности для участия граждан в политике. Нужно учитывать, что виртуальные технологии могут использоваться для манипулирования общественным сознанием, т. к. на сайтах возможно размещать ту информацию, которая выражает интересы политических сил, контролирующих этот канал связи с общественностью. Таким образом, электронные сети могут содержать ложную информацию, а также «новейшие технические средства могут использоваться и для антигосударственной террористической деятельности» [5, с. 86].

Виртуальная реальность оказывает определенное влияние и на религиозную сферу, формируя религиозные направления, религиозные библиотеки и пр. Например, с 2006 г. существует проект «Лампада» для мобильных телефонов, заключающийся в осуществлении богослужения вне храма с использованием виртуальных свечей, икон и другой церковной атрибутики. Проект «Исповедь» для смартфона Apple iPhone, одобренный римско-католической церковью США, предполагает подготовку к исповеди, а также выбор молитвы о прощении и пр. Кроме разного рода религиозно-обрядовых проектов создаются дистанционные виртуальные библейские школы [6]. В 2008 г. Папа Римский благословил реализацию программы «Исповедь онлайн», цель которой заключается в приобщении молодого поколения к церкви, а также подготовке прихожан к исповеди. Приведенные примеры показывают трансформацию религиозной коммуникации в виртуальном пространстве, оказывающем влияние на получение религиозного опыта без определенных усилий. Следует отметить, что такая практика может восприниматься реципиентами по-разному, в том числе и в качестве очередного игрового контекста.

### **Заключение**

Таким образом, виртуальная среда активно воздействует на некоторые аспекты социокультурной практики. Рассмотренные нами виды таких практик из разных сфер общественной жизни демонстрируют, что виртуальная среда, с одной стороны, расширяет спектр возможностей для их реализации, с другой – вводит определенные ограничения. Поэтому при использовании новых механизмов осуществления разных видов деятельности в искусственном пространстве важно понимать и учитывать их потенциальные рамки и возможности при прогнозировании ожидаемого результата.

### *СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ*

1. Вютрих Х. А., Филипп А. Ф. Виртуализация как возможный путь развития управления // Проблемы теории и практики управления. 1999. № 5. С. 45–49.
2. Виртуальный музей паровозов. URL: [http://history.rzd.ru/history/public/ru?STRUCTURE\\_ID=5119&](http://history.rzd.ru/history/public/ru?STRUCTURE_ID=5119&) (дата обращения: 08.03.2019).
3. Хуторской А. В. Виртуальное образование и русский космизм // Эйдос: интернет-журнал. 20.01.1999. URL: <https://refdb.ru/look/1704324.html> (дата обращения: 17.03.2019).
4. Степанцева О. А. Современное состояние виртуального образования и перспективы развития // Современные проблемы науки и образования. 2013. № 3. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=9241> (дата обращения: 29.03.2019).
5. Омеличкин О. В. Электронная демократия: понятие, проблемы // Вестн. Кемер. гос. ун-та. 2014. № 1 (57). С. 86–89.
6. Виртуальная библейская школа. URL: [https://www.ph4.ru/bstudy\\_index.php](https://www.ph4.ru/bstudy_index.php) (дата обращения: 17.03.2019).

Статья поступила в редакцию 01.04.2019

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

**Тихонова Валентина Львовна** – Россия, 414056, Астрахань; Астраханский государственный университет; канд. филос. наук; доцент кафедры культурологии; opera-15@mail.ru.



IMPACT OF VIRTUAL ENVIRONMENT  
ON TRANSFORMATION OF SOCIO-CULTURAL PRACTICES

**V. L. Tikhonova**

*Astrakhan State University,  
Astrakhan, Russian Federation*

**Abstract.** Fostering the information technologies throughout different spheres of public life made for developing a special type of virtual reality where many types of sociocultural practices have emerged. Functioning of a “virtual enterprise”, a “virtual museum”, “e-governing”, getting an education through the virtual content, and the influence of virtual reality on the religion are the issues for consideration. Understanding these trends helps to predict the possible expected result when using new mechanisms for implementing social and cultural practices in the virtual space.

**Key words:** virtual setting, information, enterprise, museum, management.

**For citation:** Tikhonova V. L. Impact of virtual environment on transformation of socio-cultural practices. *Vestnik of Astrakhan State Technical University*. 2019;1(67):73-76. (In Russ.) DOI: 10.24143/1812-9498-2019-1-73-76.

REFERENCES

1. Viutrikh X. A., Filipp A. F. Virtualizatsiia kak vozmozhnyĭ put' razvitiia upravleniia [Virtualization as a possible way of management development]. *Problemy teorii i praktiki upravleniia*, 1999, no. 5, pp. 45-49.
2. *Virtual'nyĭ muzeĭ parovozov* [Virtual museum of locomotives]. Available at: [http:// history.rzd.ru/history/public/ru?STRUCTURE\\_ID=5119](http://history.rzd.ru/history/public/ru?STRUCTURE_ID=5119) (accessed: 08.03.2019).
3. Xutorskoĭ A. V. Virtual'noe obrazovanie i russkii kosmizm [Virtual education and Russian cosmism]. *Ėidos: internet-zhurnal*. 20.01.1999. Available at: <https://refdb.ru/look/1704324.html> (accessed: 17.03.2019).
4. Stepantseva O. A. Sovremennoe sostoianie virtual'nogo obrazovaniia i perspektivy razvitiia [Current state of virtual education and future development]. *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniia*, 2013, no. 3. Available at: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=9241> (accessed: 29.03.2019).
5. Omelichkin O. V. Ėlektronnaia demokratiia: poniatie, problemy [E-democracy: concept, problems]. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2014, no. 1 (57), pp. 86-89.
6. *Virtual'naia bibleĭskaia shkola* [Virtual Bible School]. Available at: [https://www.ph4.ru/bstudy\\_index.php](https://www.ph4.ru/bstudy_index.php) (accessed: 17.03.2019).

The article submitted to the editors 01.04.2019

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

**Tikhonova Valentina Lvovna** – Russia, 414056, Astrakhan; Astrakhan State University; Candidate of Philosophy; Assistant Professor of the Department of Culturology; opera-15@mail.ru.

