

Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»

Массовое и элитарное в пространстве виртуальной культуры

Муртазина Марина Шамильевна

Аспирант

*Читинский государственный университет, Факультет социальных систем и
регионального прогнозирования, Чита, Россия*

E-mail: murtazina@chitgu.ru

В настоящее время термин «виртуальный» используется повсеместно: виртуальные библиотеки, виртуальные институты ... Виртуальный компьютерный мир позволяет совершать повседневные «реальные» действия опосредованно, достаточно точно копируя мир реальный. Виртуальная экономика, виртуальная политика, виртуальное образование, виртуальные преступники, виртуальные добродетели – вот только часть «зеркала» реального мира. Происходит тотальная виртуализация жизни, под которой обычно понимается перенос различных видов деятельности в электронное пространство. В этой связи ученые отмечают факт ориентирования парадигматики культуры на процесс виртуализации. По выражению М.Ю.Опенкова, «возникает новая культура, основанная на моделях, изображениях, мысленных пейзажах» [4]. Это виртуальная культура, названная М.Кастеллсом многоликой и эфемерной [2], представляет собой компьютерно-опосредованный человеческий опыт [5] и формирует новые принципы взаимодействия с культурными ценностями.

В соответствии с особенностями их производства и потребления выделяют две социальные формы существования культуры: массовую и элитную. Первой называется вид культурной продукции, адресованной всем людям без различия классов и наций, производящейся в больших объемах. Вторая сложна по содержанию, рассчитана на узкий круг зрителей, «элиту». Определения элиты неоднозначно: одни теории связывают ее с политико-экономической влиятельностью, другие – с уровнем квалификации, третьи рассматривают как творческое меньшинство, наиболее квалифицированное в своей сфере деятельности [1]. В условиях виртуальной культуры представляется возможным определить ее как одновременно творческий и квалифицированный слой постиндустриального общества. На современном этапе, указывает И.А. Негодаев, элитарное и массовое пересекаются между собой и представляют собой взаимопроникающие элементы культуры, которые, зачастую, не могут существовать друг без друга [3].

В виртуальной культуре существует множество жанров. Среди них компьютерная графика, сетература, гиперлитература, компьютерная игра. Безусловно, многие из них рассчитаны, говоря словами Х.Ортега-и-Гассета, на «массового человека». Они не предполагают определенного уровня знаний зрителя, не требуют интеллектуальных усилий в своем постижении. Но встречаются и те, что созданы «для избранных».

Не имея никаких представлений о фрактальной геометрии природы трудно по достоинству оценить шедевры фрактального искусства. Хотя, по учебнику, где приведен текст простейшей программы, строящей фрактал, создать такую смогут многие. Тиражирование информации не делает ее доступной для понимания всех и каждого. Другой яркий пример – компьютерная игра, считаемая жанром массовой культуры. Однако среди компьютерных игр встречаются и произведения явно не рассчитанные на широкий круг зрителей. В частности, это игра «Тетро», смысл которой заключается в том,

чтобы запрограммировать алгоритм, по которому фигуры тетриса будут максимально эффективно укладываться. Невероятны, сложны для понимания 4-мерные игры, примером которых является игра «4D Maze», представляющая собой четырёхмерный лабиринт, состоящий из гиперкубов, ориентироваться в котором можно, вращаясь по четырём осям, пока впереди не появится скопление элементов одного цвета. Доступ к таким произведениям открыт для широких масс, и тиражируемость способствует развитию интеллектуального уровня многих людей, чей пытливый ум, однажды увидев в глобальной сети произведения искусства виртуального мира, задумался, начал образовываться, чтобы познать суть этого произведения.

Подводя итог, хочется сказать: виртуальная культура предполагает, с одной стороны, массовость как закономерность функционирования и развития, с другой стороны, расширение границ творчества, новые способы художественной деятельности, проявления уникальности, индивидуализацию. Как выразился И.А. Негодаев, «образчики высокой культуры подчас преподносятся в форме популярной культуры» [3].

Литература

1. Быкова Э.В. Культура народная, элитарная и массовая // Культурология как общая теория культуры (Теоретико-методологические проблемы). Учебное пособие. М., 2002.
2. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / Пер. с англ. под науч. ред. О.И. Шкаратана. М.: ГУ ВШЭ, 2000.
3. Негодаев И.А. Информатизация культуры: монография. Ростов-на-Дону: ЗАО «Книга», 2003.
4. Опенков М.Ю. Хакни будущее: введение в философию общества знаний: Курс лекций для студентов философских факультетов. - М.: МОО ВПП ЮНЕСКО «Информация для всех», 2007.
5. Stepp E. Virtualization of institutes for research // Arachnet Electronic Journal on Virtual Culture: <http://hegel.lib.ncsu.edu/stacks/serials/aejvc/aejvc-v1n06-stepp-virtualization>