

деятельность таких сект как «сатанизм», «белое братство», «Аум Сенрикё».

Деноминация (от лат. наделение специальным именем) – объединение, находящееся в стадии становления, организационного оформления. Данная религиозная организация противоречиво соединяет в себе черты секты и церкви. Для нее характерны акцент на «избранности» членов. Возможность духовного возрождения каждого верующего. Деноминациям присуща четкая организация. Членом церкви может быть каждый человек, строгого учета членства не ведется. Её последователи анонимны. Члены церкви делятся на духовенство и мирян.

Смоликова Т.М. Трансформация духовной культуры личности в условиях виртуального пространства

Духовная культура – это сфера человеческой деятельности, охватывающая различные стороны духовной жизни человека и общества. Духовная культура включает в себя формы общественного сознания и их воплощение в литературные, архитектурные и другие памятники человеческой деятельности [1, с. 54]. Среди многих факторов воздействия культуры на развитие личности особое место занимает та микро- и макрокультурная среда в которой он находится.

Культуре свойственны интеграционные, полисистемные способы деятельности, свободные, открытые и поисковые формы и способы деятельности, в основе которых лежит осмысленное самообучение, не прямые причинно-следственные связи воздействия, а сложные коммуникативные отношения, опосредованные конкретным личностным опытом и характером взаимодействия. Культура – совокупность материальных и духовных ценностей человеческой деятельности: духовных процессов, состояний человека и видов его деятельности. Культура означает все то, что создано руками и разумом человека, что отличает его от животных, а общественную жизнь – от природной. Культура передается от поколения к поколению посредством традиций, языка, обучения и подражания, а не путем биологического наследования. Она усваивается личностью в процессе ее социального становления; включает в себя главным

образом распространенные и общепринятые образцы и в меньшей степени – индивидуально значимые действия [2, с. 56].

Современная личность живет, развивается и совершенствуется в определенной природной и социально-культурной среде, что, естественно, накладывает отпечаток на культуру ее сознания, поведения, привычки и деятельность, на отношение к людям и предметам природы. Между этими двумя культурами находится и развивается виртуальное пространство как компьютерная модель реальности (от англ. virtual reality, VR) – «иллюзорный мир», созданный техническими средствами (объект, субъект), воспринимаемый личностью, через его органы чувств (зрением, слухом, обонянием, осязанием), психоэмоциональность и, самое главное, духовный поиск смыслов, идей, открытий. Виртуальная реальность способна задавать духовную направленность, диктовать критерии оценок, идеологию, широту и разнородность впечатлений, формировать феномен социального подражания.

Виртуальное в роли естественнонаучного понятия получило широкое распространение в XX веке, когда была создана квантовая теория. Понятие искусственной реальности введено Майроном Крюгером (Myron Kueger) в конце 1960-х г. На рубеже XX-XXI веков понятие «виртуальное» стало завоёвывать позиции в психологии, педагогике, искусстве и т.д. С развитием компьютерной техники и сетей появились понятия «виртуальная машина», «виртуальная память», «виртуальные приборы». Историческая трансформация содержания понятий «виртуальное» и «реальное» передало все множество интерпретаций и привело к сочетанию «виртуальная реальность».

Понятие «виртуальная реальность» было введено в 1984 году и принадлежит современному учёному-кибернетику, одному из первых исследователей в области виртуальной реальности, основателю компании VPL Research (США) Джарону Ланьеру (Jaron Lanier). По его определению, «виртуальная реальность» – это иммерсивная и интерактивная имитация реалистичных и вымышленных сред, т.е. некий иллюзорный мир, в который погружается и с которым взаимодействует человек, причем создается этот мир имитационной системой, способной формировать соответственные стимулы в сенсорном поле человека и воспринимать его ответные реакции в моторном поле в реальном

времени». Российский исследователь Н.А. Носов, основатель лаборатории виртуалистики [3], благодаря которому в науке сложилось новое междисциплинарное направление, объединяет физическую, социальную, техническую, психическую, биологическую природу происхождения виртуальной среды в понятие «техническая виртуальная реальность».

Методы визуализации могут быть разделены на представления данных в одном, двух и трёх измерениях. Наиболее распространена двумерная визуализация - изображение на плоскости, листе бумаги или на экране. Однако благодаря развитию компьютерной техники и программного обеспечения всё большую роль начинают играть методы объёмной (3D)-визуализации, как динамической (анимация, псевдостереоскопия), так и стереоскопической. 3D-визуализация – метод представления информации в естественной, а потому наиболее удобной форме для зрительного восприятия человеком сложных технических объектов и технологических процессов. Разработанные на основе трехмерных моделей анимационные ролики и интерактивные приложения являются наиболее реалистичными и понятными и могут быть использованы как в презентационных и рекламных целях, так и в процессе обучения персонала. Данный метод уже используется в промышленности, ракетно-космической отрасли, медицине, образовании, архитектуре и т.д. Доступность 3D-редакторов породила целую волну цифрового искусства как в 3D-моделировании, так и в производном от него жанре – искусстве цифровых 2D-коллажей, основанных на виртуальных 3D-моделях и обработанных в обычных графических редакторах. Одновременно с этим процессом, популярность компьютерных игр сегодня достигла своего пика популярности.

К наиболее важным механизмам, которые могут рассматриваться как технологии визуализации, следует отнести создание гиперсобытия (монополизации сетевого вещания в рамках единого медийного глобального пространства), распространение медиавирусов (единиц культурной информации, обладающих способностью проникать на различные уровни социальной реальности и вызывать общественно-значимые последствия), создание визуальных дискурсов (практик, формирующих особый тип идентичности с помощью ассимиляции в визуальном дискурсе знаков иной природы – условных, вербальных). К особенностям и

механизмам реализации процесса визуализации можно отнести трансляцию символа или знака через каналы визуализации – логический (процесс абстрактно-рационального распознавания визуальных структур); эстетический (художественная организация визуального символа); семантический (выявление значения, визуально-смыслового содержания информации).

Без визуализации не может сегодня развиваться реклама, индустрия развлечений, художественно-визуальные искусства. Например, механизм конструирования стандартов красоты и понятия женственности формируют как идеологические, религиозные установки, семейные и традиционные формы воспитания и воздействия, так и средовые факторы, современная медиасреда, стереотипы общественного сознания, общественное мнение.

Виртуализация общества с неизбежностью повлекла и трансформацию самого человека. Произошло интенсивное становление виртуальных образов, подкреплённых сетевыми «никами», «аватарами» и т.д. Фактически возникла «виртуальная мифологизация» личности, как неожиданный результат медиатехнологической революции. Погружение и овладение – основные механизмы виртуальности, подкупающей строгой систематизацией, упорядоченностью и структурированностью. Она позволяет преобразовать исходную личность, например, лишить значимости её социального, гендерного, национального статуса, возраста, внешности.

Качество информации, предлагаемой и неконтролируемой виртуальной и интерактивной средой, трансформирует отношение личности к осознанию социокультурного бытия, влияет на социальное поведение, формирует амбивалентную культуру впечатлений, этические, художественные и духовные ценности, культуру повседневной жизни. Новые формы общения: мобильная (сотовая), сетевая, блогговая (on-line) – связи модифицируют саму модель человеческого общения, приводя её к примитивному оскудению, порождают новые формы текстов, через эрц (эрзац) – язык. В таком языке превалируют шаблонность, условность мысли, он насыщается новыми терминами, html-словами и культурными ограничителями, словами-гибридами и специфическими интернет-символами. Пользователи активно отстаивают право на разные

формы самовыражения, не задумываясь в языковом плане о культуре речи и правилах орфографии. В итоге, трансформируются формы коммуникаций, художественный и языковой вкус и речевое поведение.

В тоже время виртуальное пространство – это проводник, распространитель и регулятор отношений, воздействуя на личность не прямо, а опосредованно, преломляясь через внутреннее её духовное содержание. Именно здесь, так легко подменить социальные и духовные ценности синтетическими, полностью зависящими от мировоззренческих установок аудиовизуальной продукции, и создать «медиаиллюзии» в отрыве от реального мира.

Исследования подтверждают тот факт, что в современных трансформирующихся обществах усиливается паразитарно-потребительские устремления. Формируемые средствами массовой информации установки на «красивую жизнь» вызывают столкновения структур досуга со структурами труда и грозят разрушением здоровой экономической мотивации. Тиражируемый с телеэкранов «пир во время чумы» усиливает в массовом сознании, существенно ослабляя позиции созидательно-творческих сил [4, с. 64]. Такая тенденция может привести к формированию потребительской морали в обществе, в котором почти нечего потреблять, так как люди уходят из неблагоприятной сферы производства в более многообещающую сферу перераспределения и посреднических сделок.

В этих условиях у современных белорусов происходит сложный и «неспешный» процесс формирования собственной социально-культурной модели времени, где обязательными атрибутами являются точность, пунктуальность, потребность опередить конкурента. Все эти качества стимулируют формирование в Беларуси многоукладной экономики и класса предпринимателей. Сегодня точками пересечения кросс-культурных коммуникаций становятся бизнес, парки высоких технологий, производство, наука, политика, спорт, туризм, образование, искусство. Складывается многослойная структура межкультурных отношений в том числе и в виртуальной среде, охватывающая локальный, региональный и глобальный уровни общества. Наряду с традиционными методами управления обществом, группами и отдельными личностями (административно-организационные, экономические, социально-

психологические и правовые) все больше распространение получает специальный метод централизованного воздействия на широкие слои населения – метод информационного управления.

По оценкам психологов «человек разумный» постепенно превращается в «человека информационного» – гипнабельность людей за последние 15 лет возросла в три раза (составляет более 90%). Исходя из данных исследования каждый час использования Интернет в неделю сокращает прямые личные контакты пользователя на 2,7% и увеличивает на 1% его «депрессивный потенциал», виртуальные человеческие отношения, установленные через Интернет, не дают пользователю той теплоты и поддержки, которая возникает при прямых личных контактах, а только усиливает депрессию и изоляцию человека [5, с.24].

Таким образом, духовная культура личности в условиях виртуального пространства подвержена глобальным трансформациям, где происходит духовное порабощение. За динамикой усовершенствований, распространением научно-технических нововведений, воздействием виртуальной реальности скрыта социальная и эмоциональная изоляция личности, информационные перегрузки, психические расстройства, отчуждение. Поэтому нельзя не согласиться с американским исследователем Дж. Нейсбитом, который считает, что «мы (человечество) должно уравновесить материальные чудеса техники с духовными запросами нашей человеческой природы, сохранить баланс и гармонию» [6, с.364], а степень успешного противостояния манипулятивным технологиям будет определять уровень образованности, культура и компетентность личности.

Литература

1. Мясникова, Л.А. Культура / Л.А. Мясникова // Современный философский словарь / под общ. ред. В.Е. Кемерова. – М., 2004. – С.245.
2. Соколов, Э.В. Культурология. Очерки теории культуры / Э.В. Соколов. – М., 1994.
3. Носов, Н.А. Психологические виртуальные реальности / Н.А. Носов. – М., 1994.

4. Романов, О.А. Социализация личности в условиях общественной трансформации: дис. ...канд. филос. наук: 09.00.11 / О.А. Романов. – Гродно, 2001.

5. Поликарпова, Е.В. Медиа воздействия на жизнедеятельность человека: аксиологические аспекты: автореф. дис. ...канд. филос. наук: 09.00.13 / Е.В. Поликарпова. – Ростов н/Д., 2005.

6. Религиозные системы Индии // Всеобщая история религий мира; под ред. В. Людвинской. – М., 2007.

***Супрон Н.В.* Актуализация проблемы духовно-нравственного совершенствования современного общества**

Для нашей техногенной цивилизации, созданной на основе научно-технических достижений, главная цель заключается прежде всего в постоянном прогрессе, постоянных изменениях, в поисках более лучшего, чем было. Но делает ли это человека более счастливым, справедливым, гуманным? В современном обществе развиваются процессы, требующие переосмысления фундаментальных ценностей и программ социальной жизни.

В настоящее время наблюдается диссонанс между потребностью сохранять и развивать духовную культуру и укреплением иной, экономической культуры, где основной ценностью и целью являются доход и комфорт и где ради выгоды оправдываются эксплуатация и даже уничтожение духовного наследия. Культура денег нацелена на приспособление, а значит готова менять правила сохранения культурного наследия и ценности, не привязываясь ни к чему. И уж конечно, комплекс духовного наследия не рассматривается как великое явление. Такая культура разрушительна потому что теряется смысл жизни целых народов.

Духовность – это социально-философская категория, отражающая согласованность смыслов деятельности человека в системе общественного бытия. Поэтому духовность необходимо рассматривать как аксиологическую категорию. Но сегодня многие обществоведы говорят о наличии духовного кризиса в современном обществе, который может трактоваться как опасная ситуация утраты традиционных ценностей и аксиологической дезориентации людей, что ведёт к появлению различного рода социальных рисков.