

Людмила Рижак  
(l\_ryzhak@lnu.edu.ua)

## КНИГА ЯК АРТЕФАКТ КУЛЬТУРИ

*У статті розглянуто книгу як культурний феномен і символ модерної доби. Розкрито соціалізуючу та ідентифікуючу роль книги, зокрема народних казок, у формуванні особистості дитини. Констатовано, що комп'ютеризація витісняє книгу, заміщаючи її комп'ютерними гіпертекстами та комп'ютерними іграми. Віртуальний простір комп'ютерних ігор експансує духовно-культурний світ дитини. Виявлено проблеми соціалізації та особистої ідентифікації дітей у зв'язку з розвитком комп'ютерної раціональності та Інтернет-мережевої віртуальності.*

**Ключові слова:** культура, цивілізація, книга, соціалізація, особистісна ідентифікація.

Винайдення книгодрукування (XVI ст.) – цивілізаційний переворот у збереженні й передаванні знань та інформації. Відтоді книга стала головним способом отримання знання та інформації. Поєднуючи у собі культурно-цивілізаційні досягнення, книга послужила розвитку масової освіти і просвіти громадян. Про безпрецедентне освітньо-цивілізаційне значення книги просвітник-енциклопедист XVIII ст. Дені Дідро висловився так: люди перестають мислити, коли перестають читати!

Друкована книга – передовсім вельми значущий артефакт культури, що характеризує модерну добу. Впродовж майже трьох сторіч книга була й учителем, і вихователем, і порадиником. Чи не найважливішою роллю книги було творення культурно-духовного універсуму особи, нації та суспільства. Книга як джерело знань і духовного досвіду давала й дає змогу кожному піднятися на найвищі щаблі культури. Невипадково кількість державних і громадських бібліотек, чисельність читачів, тиражі видання художньої літератури для дітей і дорослих були показниками освіченості. Періодом найвищого пошанування книги можна вважати другу половину XIX ст. – 80-ті рр. XX ст.

Книга як символ модерної доби, її культурно-просвітницької ролі, виконувала дві важливі функції – соціалізації та ідентифікації особи.

Соціалізація – складний і багатоплановий процес формування людини. Її мета – адаптувати індивіда до соціально-культурних форм життя через цілеспрямований вплив на нього. Соціалізація як процес входження індивіда в суспільне життя ґрунтується на освітньо-комунікативних діях передовсім у сім'ї, а згодом і в системі освіти. Завдяки освіті індивід засвоює, відтворює і транслює способи дій, поведінкові зразки та культурні норми. Лише соціалізований індивід здатний брати участь у спільних погоджених діях з іншими людьми на основі соціальних цінностей або норм.

Соціалізація розпочинається у дитинстві та перманентно триває впродовж життя. Соціалізація дитини – це набуття індивідуального досвіду життя. Досвід, як зазначав Вільям Джемс, містить у собі весь спектр взаємодії людини зі світом, до нього входять не лише відчуття, а й почуття, переживання, емоційні стани, вольові імпульси тощо. Досвід індивіда – це досвід цілісної людини, тому він різноплановий: повсякденний, моральний, художній, пізнавальний, релігійний тощо. Кожен план досвіду реальний і відіграє важливу роль у житті людини.

Освоєння соціального досвіду неможливе поза мовленням та опануванням словникового запасу мови. Наголошуючи на мовленнєво-комунікативному способі соціалізації, німецький філософ Клаус Маєр-Абіх зауважує, що

у мові ми перебуваємо при речах так само, як у просторі – разом із ними. Потрійне відношення в мові – до самого себе, до інших і до іншого – формується одночасно з тим, як дитина спрямовує себе у простір і знаходить себе в ньому. Чи може дитина вже говорити, чи може вона вже ходити – ці головні запитання неவிпадково постають разом, бо обидва поєднані так само, як поєднані поняття зі схопленням. [...] Ми не тільки живемо в просторі, *вже саме людське буття є просторовим*, саме такою є наша самобутність, наша ідентичність.<sup>1</sup>

Опануванню реальним досвідом передуює його віртуальне освоєння в культурно-символічному універсумі, одним із репрезентантів якого є друкована книга. Книга як артефакт культури – це зразок завершеного тексту. Прикладом такого тексту, із яким уперше знайомиться дитина, є *казка*. Казка – це завершена історія з ілюстраціями, котра розгортається у просторі й часі. Її герої, спілкуючись, опановують речі, простір і час. Варто зазначити, що казка не лише занурює дитину в символічний простір і час, а й завжди співвідносить його з реальним простором і часом життя дитини. Так, часове розгортання сюжету казки співвідноситься з порами року: зимою, весною, літом чи осінню. Просторове дійство казки відбувається у соціальному (дім,

---

<sup>1</sup> Маєр-Абіх К. *Повстання на захист природи. Від доквілля до спільносвіту*. Київ 2004, с. 87.

сім'я) чи природному (поле, ліс, галявина тощо) середовищі. Завершення казки – це завжди повернення у світ буття тут-і-тепер.

Мандрівка сюжетом казки – це співжиття дитини з героями казки та спілкування з ними. Казка репрезентує світ на рівні образного мислення дитини, в якому все живе: від побутових речей, які оточують дитину, до рослин, тварин і людей. У ставленні до них і формується власне самоусвідомлення відмінності та схожості зі світом казки, що закріплюється в мові.

Мова – перший і головний ідентифікатор дитини. Як зазначає К. Маєр-Абіх:

Наша мова – найспецифічніший з усіх людських витворів, формується передовсім у Я-ти-стосунку з іншою людиною (здебільшого матір'ю), водночас виникають і самосвідомість, і стосунки з речами й іншими живими істотами спільносвіту. Відтак мова має відношення до Я, яке дає уяві простір, до інших людей, з якими Я розмовляє тією самою мовою, спілкуючись з ними, і до позалюдського світу як предмета його уявлення. Найповніший вияв людської сутності постає для нас як дещо спільне з іншими людьми *та* як стосунок із природним спільносвітом, тобто не тільки як щось наше, а і як перенесене з людини на інших і на інше. Якби мова не була спрямована водночас і на саму себе, і на речі, вона була би подібною до річки з одним берегом.<sup>2</sup>

Казка як життєва оповідь, яка передається в образах, не потребує логічного пояснення, лише – переживаючого розуміння. Дитина не тільки переживає казку, а й проживає її, оскільки ідентифікує себе з одним із героїв, зазвичай – головним. Він як носій моральних норм і поведінки стає зразком для наслідування дитиною в повсякденному житті.

Казкові сюжети репрезентують способи взаємодії, які легко наслідуює дитина. Освоєння казки – це передовсім освоєння культури поведінки, мовлення та морального реагування. Все це ресурси, які дитина опановує і які згодом використовуватиме у власному житті та для витлумачення проблем, що перед нею поставатимуть.

Казки образно репрезентують *національну мудрість* народу, перевірену тисячолітнім досвідом. Через позитивні та негативні образи дитина знайомиться з такими явищами в житті, як родина, друзі, правда, віра, любов, чесність, справедливість, турбота тощо. Мудрість кожної казки – це розповідь про життя, добро і зло, правду і брехню. У переданні цих цінностей важлива роль належить рідній мові, багатству її лексики та смислообразів.

Книга (казка) є місцем зустрічі читача, автора та посередника, завдання якого – інтерпретувати зміст, розкрити смисл прочитаного. Таким посередником завжди були батьки, які разом із дитиною слідували сценарію казки,

---

<sup>2</sup> Там само.

інтерпретували ролі героїв, їхню поведінку, даючи оцінку: що добре, а що зле і чому? На жаль, ця домашня школа роботи з книгою з допомогою батьків уже в минулому. По-перше, більшість сімей неповні: без батька або матері. Така ситуація не лише пов'язана з численними розлученнями, а й із виїздом одного з батьків на роботу за кордон. По-друге, втрачено культуру домашнього спілкування. Читання й обговорення прочитаного заміщають мультимедійні пристрої: телевізор, комп'ютер, мобільний телефон, смартфон тощо.

Сьогодні завершується епоха друкованої книги і розпочинається епоха комп'ютера й Інтернету! У XXI ст., наголошує Томас Фрідмен, Інтернет пересувається в центр нашого життя – нашого спілкування, освіти, бізнесу. Завдяки новітнім технологіям конституюється глобальний комунікативний простір, розширюючи можливості спілкування. Мануель Кастельс вважає:

Використання Інтернету як комунікаційної системи та організаційної форми в останні роки другого тисячоліття поширюється як вибух. Наприкінці 1995 р. – першого року якнайширшого використання «всесвітньої павутини» – у світі нараховувалося близько 16 мільйонів користувачів комп'ютерних комунікативних мереж. На початку 2001 р. їх було близько 40 мільйонів, вірогідні прогнози вказували на близько 1 мільярд користувачів у 2005 р. І ми можемо досягти цифри 2 мільярдів до 2010 р., навіть враховуючи вповільнення поширення Інтернету, коли він входить у світ бідності та технологічної відсталості<sup>3</sup>.

Інтернет як комунікативний посередник дає змогу кожному отримати будь-яку інформацію на глобальному рівні. Звичайно, свобода доступу до інформації є незаперечним благом. Проте обсяг інформації в просторах Інтернету такий величезний, що для з'ясування її корисності та значущості потрібні спеціальні фільтри, якими можуть і повинні бути освіта й культура.

На думку Т. Фрідмена, Інтернет – і привабливий, і водночас небезпечний, оскільки він не має ні редактора, ні видавця, ні цензора. Дорослі й діти взаємодіють із мережею безпосередньо.

Але Інтернет – безсторонній, безплатний, відкритий і нерегульований інструмент комерції, освіти та комунікації, і саме тому вирішального значення у використанні цієї потужної технології набирають особистий здоровий глузд і відповідальність. Єдиний дійовий фільтр – це той, який наші діти мають у своїй головах і серцях, виходячи онлайн... Якщо ми не візьмемо на себе обов'язку створити у головах дітей внутрішню програму, яка дасть їм змогу належним чином взаємодіяти з голою технологією, то матимемо клопоти.<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Кастельс М. *Інтернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства*. Київ: Вид-во «Ваклер» 2007, с. 2–3.

<sup>4</sup> Фрідмен Т. *Лексус і оливкове дерево. Зрозуміти глобалізацію*. Львів: [Б. в.] 2002, с. 612.

Інтернетизація та комп'ютеризація суспільства докорінно змінює ставлення до книги, вона знову перетворюється в артефакт цивілізації – *комп'ютерну книгу*, точніше, комп'ютерний текст. Комп'ютеризація універсалізує мовні засоби вираження думок і почуттів. Алгоритмізована мова взаємодії з комп'ютером переноситься в систему спілкування між людьми. Вона спрощена, бо кожен її мовний засіб має лише одне значення, уніфіковане та зрозуміле для більшості людей. Спрощується словниковий запас, що неминуче позначається на стилі мислення, його надмірній раціоналізації та комп'ютерній залежності. Формується новий тип раціональності – *комп'ютерна раціональність*<sup>5</sup>.

Комп'ютерну раціональність репрезентують потужні інформаційно-пошукові системи, які прості у користуванні, швидкодіючі та забезпечують інтерактивне спілкування у мережі. Через інформаційно-пошукові системи дитина занурюється у штучно створений віртуальний світ, який іще називають гіперреальністю. Використання інтерактивних технологій в освіті оцінюють неоднозначно. Зокрема, американські філософи, соціологи й експерти оптимістично ставляться до комп'ютеризації навчання, тоді як європейські інтелектуали – скептично.

Одним із застережень щодо надмірного захоплення комп'ютеризацією навчання може бути феномен гіпертексту як репрезентанта навчального підручника. Гіпертекст не має чіткої структури, а лише містить нескінченність переходів між фрагментами тексту. Гіпертексту властива відсутність неперервності, стрибок – несподіване переміщення позиції користувача в тексті. Так читач може продовжувати текст, «перескакувати» з одного фрагмента в інший і навіть дописувати та переписувати текст, розвивати сюжетні лінії. Комп'ютерний текст – це поле творчості, яке не передбачає ґрунтового освоєння знань. Наочним прикладом є функціонування Вікіпедії, де інформацію подано фрагментарно, без посилання на джерела. Кожен може поповнити її зміст, не гарантуючи достовірності відомостей. Трансформація змісту статей на Вікіпедії, аж до його спотворення, збільшує вірогідність для користувача отримувати фрагментарні знання.

На рівні персональної свідомості не завжди береться до уваги факт фрагментарності Інтернет-інформації. Якщо книга (казка) як сюжетно скомпоноване автором знання потребує від дитини (читача) аналітичного і синтетичного мислення, то комп'ютерно-мережева презентація книги, що супроводжується аудіовізуально, може нав'язувати індивідові фрагментарне, образне сприймання інформації, яка недостатньо контролюється раціонально.

---

<sup>5</sup> Миронов В. Коммуникационное пространство как фактор трансформации современной культуры и философии // *Вопросы философии* (2006/12) 27–43, тут с. 28.

Фрагментарність мислення учня (студента) – загроза цілісному буттю людини й нагальна проблема сучасної освіти. В усіх сучасних філософських концепціях освіти йдеться про необхідність формування цілісного мислення. Очевидно, це не випадковість, а виклик часу. Річ у тім, що основою цілісності мислення є біологічна взаємопов'язаність лівосторонньої та правосторонньої функцій мозку. Книга (казка) «включає» в роботу обидві функції: мовленнєво-словесну й образно-візуальну, тоді як комп'ютерно-мережеві технології залучають лише образно-візуальне мислення.

Звучання слова та його артикуляція, з одного боку, розвиває мовні навички дитини, а з іншого – здатність спрямовувати й утримувати думку на сюжеті казки. Звернімося до гусерлівського поняття інтенціональності як спрямованості свідомості на предмет. Воно містить у собі такі моменти, як увагу, концентрацію, зосередженість, здатність більш-менш тривалий час утримувати предмет думки, без чого неможлива плідна робота з ним. Увага – це інтенціональність у модусі актуальності, що «існує тут і тепер». Якщо увага характеризує одиничний акт свідомості, то зосередженість – їхню сукупність як актуальне поле свідомості. Зосередженість – важлива риса духовного життя особи, оскільки нерозривно пов'язана з творчою роботою мислення. Справді, як дитина слухає казку? Спочатку її увага розпорошена, немає зосередженості на образах, сюжеті та змісті. Її відволікає все: шелест сторінки, будь-який шурхіт, сміх, скрип крісла, його погойдкування тощо. Але якщо дитина втягується у вир казки, то зосереджується і стає несприйнятливою до навколишніх звуків і речей. Дитина живе казкою і в казці. Відкривши для себе світ казки та щоразу повертаючись до нього, вона набуває здатності зосереджуватися.

На жаль, книгу (казки) витісняють комп'ютерні ігри. Замість книг і казок дитина занурюється в інформаційний простір комп'ютерних ігор. Вони не потребують і не формують морально-ціннісного ставлення до героїв. Ігри вимагають ідентифікації з одним із персонажів гри, та це не означає самоідентифікації. Річ у тім, що комп'ютерні ігри агресивні за змістом і формою реалізації. Мета гри – досягти успіху, незважаючи на інших учасників гри. Звичайно, гра розвиває інтелектуальні здібності: оперативну пам'ять, швидкість перемикання уваги, гостроту мисленневих реакцій тощо. Однак участь у грі не передбачає і не потребує співчуття або співпереживання щодо персонажів чи учасників гри. Втрата ініціативи у грі, з одного боку, зумовлює емоційне незадоволення собою, а з іншого – прагнення компенсувати незадоволення, розпочавши гру знову.

Аналізуючи світ комп'ютерних ігор, Жан Бодріяр визначає їх як *тести*, які ставлять користувачеві запитання, і він має відповідати на них, а відповідь уже міститься у запитанні. Комп'ютерна гра не дає ні інформації, ні

комунікації, «лише безконечний тест, відповідь, що обертається по колу, перевірка коду»<sup>6</sup>. Це особливість віртуального часопростору комп'ютерної гри, а саме – повернення до її початку. Така циклічність гри включає гравця у віртуальний простір і час. Натомість реальний час для гравця зупиняється, а простір зникає<sup>7</sup>. Видовищність гри, її внутрішня багаторівнева організація дуже приваблива і захоплива. Комп'ютерна гра не вимагає дій та осмислення, а лише реакцій, деформуючи емоційно-вольову сферу дитини. Негативні реакції, не меншою мірою як і позитивні, стимулюють гравця залишатися у віртуальному часопросторі гри. Тому вийти в реальний часопростір без сторонньої допомоги дитина не може.

На перший погляд здається, що комп'ютерна гра – це безпечна забавка для дитини, оскільки не спонукає до дій. Однак комп'ютерні ігри репрезентують моделі соціальних взаємин і поведінки, які є віртуальними. Вони не легітимні ні з морального, ні з правового погляду. Таке знання асоціальне і небезпечне. Ще небезпечніше, коли закономірності комп'ютерних ігор переносять на реальне життя, розглядаючи його як одну з його віртуальних версій.

До речі, Джейн Гілі, докторка філософії освіти США, попереджає, що повсюдне захоплення комп'ютером здатне негативно відобразитися на фізіології дитячого мозку і спровокувати пандемію дефіциту уваги і депресії у дітей. Комп'ютерні ігри, стверджує вона, перешкоджають будь-якому видові рефлексивного, орієнтованого на майбутнє мислення та розвитку внутрішньої мови. Ми ризикуємо отримати ціле покоління імпульсивних людей, які реагують лише на безпосередні стимули і не здатні розмірковувати. Через це у зрілому віці вони матимуть проблеми зі загальноприйнятною мораллю<sup>8</sup>.

Аналогічну думку висловив і Т. Фрідмен. Інтернет і комп'ютери – це чудові знаряддя, які,

можливо, допоможуть вам думати, але не зроблять вас розумним. Вони можуть шукати і знаходити, але не можуть міркувати. Вони, можливо, дадуть вам змогу широко взаємодіяти з іншими, але не навчать вас бути добрим сусідом. Вони можуть допомогти вам зазирнути у життя багатьох людей, але не можуть порадити, як вести себе в тій чи тій ситуації. Це педагогічний парадокс Інтернету. Чим швидкодійніший модем вашої дитини, чим скоріше вона може вийти онлайн, тим потужнішим повинне бути її внутрішнє програмне забезпечення, якщо ви хочете, аби її життя

<sup>6</sup> Бодріяр Ж. *Симулякри і симуляція*. Київ: Основи 2004, с. 111–112.

<sup>7</sup> Маклюэн М. Средство само есть содержание // *Информационное общество*: сб. Москва: ООО «Издательство АСТ» 2004, с. 345–348, тут с. 345.

<sup>8</sup> Цит. за: Нейсбит Дж. *Высокая технология, глубокая гуманность: Технология и наши поиски смысла*. Москва: АСТ «Транзиткнига» 2005, с. 18–19.

було вдалим. Але внутрішнє програмне забезпечення можна написати лише дідівськими методами: наголошувати на потребі читати, писати і рахувати, ходити до церкви, дбати про родину. Ці речі не можна скомпонувати з Інтернету, їх можуть завантажити дітям лише батьки і вчителі.<sup>9</sup>

Інформаційно-комунікативну віртуальну реальність, яку створила людина за допомогою технічних засобів (комп'ютерів і комп'ютерних мереж), Ж. Бодріяр називає гіперреальністю. Гіперреальний світ – це світ симуляції<sup>10</sup>. Він містить знаки, які дуже мало співвідносяться з реальністю. Ці знаки, займаючи щоразу більше місця в символічній картині світу, виражені через симулякр. Симулякр – це підробка, а симуляція – це маскування відсутності справжньої реальності. Симулякри надто видимі, настирливі, доступні. Символічну реальність, створену людиною, світ культури, знаків, міфів, символів і образів релігій, ідеальних об'єктів і теорій науки, образів і героїв мистецтва та літератури поглинає штучна реальність – гіперреальність. Цей процес поглинання смислу філософ називає імплозією смислу: «Ми перебуваємо у світі, в якому дедалі більше інформації і дедалі менше смислу»<sup>11</sup>. Причому швидкість доступу та швидкість обміну інформацією більшість користувачів розглядає як процес, що

сприяє прискореному обігу смислу і створює приріст смислу, аналогічний приросту в економічній сфері, зумовленому прискореним оборотом капіталу... Існує загальний консенсус щодо того, що ми маємо справу все-таки зі зростанням смислу, який перерозподіляється по всіх тріщинах соціального – точнісінько так само, як існує консенсус щодо того, що матеріальне виробництво, незважаючи на збої та ірраціональні моменти, все-таки веде до зростання багатства та більшої соціальної доцільності. Ми всі співучасники цього міфу.<sup>12</sup>

Це дало Ж. Бодріяру підстави стверджувати, що інформація підмінює комунікацію і соціалізацію: «Замість того, щоби стимулювати комунікацію, вона вичерпує свої сили на інсценування комунікації. Замість того, щоби продукувати смисл, вона витрачає свої сили на інсценування смислу. Перед нами добре відомий велетенський процес симуляції»<sup>13</sup>. Такий процес деструктивно впливає як на соціалізацію, так і на ідентифікацію особи. Симулякри деструктуризують соціальність, через що втрачається відчуття реальності та потреба самоідентифікації.

<sup>9</sup> Фрідмен. *Лексус і оливкове дерево*, с. 613.

<sup>10</sup> Бодріяр. *Симулякри і симуляція*, с. 180.

<sup>11</sup> Там само, с. 117.

<sup>12</sup> Там само, с. 118.

<sup>13</sup> Там само, с. 119.



Отже, віртуальний світ, який функціонує на основі інформаційно-комп'ютерних технологій, уплетений у тканину нашого життя. Подібно до того, «як поширення друкованої продукції на Землі створило те, що Маклюен назвав “Галактикою Гутенберга”, так і ми зараз увійшли в новий світ комунікації – Галактику Інтернету»<sup>14</sup>. Цей універсальний віртуальний світ експансує локальні культурно-віртуальні світи, існування яких підтримує передовсім друкована книга. Якщо віртуальний світ Інтернету забезпечує свободу і відкритість комунікації, то друкована книга наповнює комунікацію культурними смислами. Тож друкована книга була, є і буде культурним феноменом, який адаптує людину до реалій соціального життя, формуючи її інтелектуальний і морально-естетичний потенціал.

**Liudmyla Ryzhak**

#### A BOOK AS AN ARTEFACT OF CULTURE

*A book as a cultural phenomenon and a of modern days is considered. A socializing and identifying role of the book and, in particular, fairy tales in forming of a child as a personality, is exposed. It is established that computerization ousts the book, substituting it for computer hypertexts and computer games. Virtual space of the computer games expances the spiritual-cultural world of the child. The problems of socialization and personal identification of children in connection with development of computer rationality and Internetnetwork virtuality are found out.*

**Keywords:** culture, civilization, book, socialization, personal identification.

---

<sup>14</sup> Кастельс. *Интернет-галактика*, с. 2.