

<http://www.litres.ru/ilya-utehin/mesto-deystviya-publichnost-i-ritual-v-prostranstve-postsovetского-goroda/> (дата обращения 21.12.2015).

Пальчинская Марианна Викторовна – кандидат философских наук, доцент кафедры философии Одесского национального морского университета

УДК: 141.7+1.316.3

ТЕОРИЯ ВИРТУАЛИЗАЦИИ ОБЩЕСТВА: КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ СХЕМА

В статье анализируется виртуализация как глобальный процесс, присущий современному социуму, и его теоретическое осмысление в контексте социально-философской парадигмы. Акцентируется внимание на видоизменениях, которым подвергается существующая система социального взаимодействия.

Ключевые слова: виртуализация, виртуальная реальность, социальная реальность, социокультурные трансформации.

ТЕОРИЯ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ СУСПІЛЬСТВА: КОНЦЕПТУАЛЬНА СХЕМА

У статті аналізується віртуалізація як глобальний процес, що притаманний сучасному соціуму, та його теоретичне осмислення у контексті соціально-філософської парадигми. Акцентовується увага на видозмінах, яким підпорядковується існуюча система соціальної взаємодії.

Ключові слова: віртуалізація, віртуальна реальність, соціальна реальність, соціокультурні трансформації.

THEORY VIRTUALIZATION SOCIETY: A CONCEPTUAL FRAMEWORK

The article analyzes the virtualization as a global process inherent in modern society and its theoretical understanding in the context of social-philosophical paradigms. Focuses on the modifications, which is subject to the existing system of social interaction.

Keywords: virtualization, virtual reality, social reality, sociocultural transformation.

Актуальность выбранной темы обусловлена тем, что пространство современного социума под воздействием информатизации и глобального распространения компьютерных сетей виртуализируется, представляя собой своего рода гиперреальность, которая оказывает сильное влияние на существующую систему социальных отношений и порождает виртуализацию социальной действительности.

Степень научной разработанности проблемы. В рамках социально-философской парадигмы отдельные аспекты обозначенной проблемы в контексте онтологического подхода анализировались в работах Бодрийяра Ж., Делеза Ж., Орехова С., Гримак Н., Опенкова М., Абдеева Р., Скворцова Л., Носова Н., Пивоварова Д., Розина В., Хоружего С., Юхвида А., Королева А. и др.

Феноменологический подход к исследованию виртуальности рассматривается Беллом Д., Тоффлером Э., Леммом С., П. Бергером и Т. Лукманом, Емелиным В., Дацюком С., Ивановым Д., Войскунским А., Королевым С., Барлоу Дж. и др.

Цель – анализ виртуализации как глобального процесса, а также трансформационных преобразований, возникающих в современном обществе под его влиянием.

Проблема виртуальности отражена в теориях постмодернизма, в контексте которых она анализируется как некий феномен, присущий системе социальных отношений на современном этапе. Он способствует образованию особой системы социального взаимодействия на основе

частичной симуляции социальных процессов. В данном аспекте виртуальность понимается или как электронно-цифровая форма существования, или как иллюзорность, нетождественная социальной реальности.

Можно выделить основные предпосылки возникновения виртуальной картины мира:

- становление информационного общества в глобальном масштабе;
- широкое распространение технической основы – глобальной компьютерной сети

Интернет;

- создание технологий виртуальной реальности.

Результатом является виртуализация образа мира, который в большей степени подвержен преобразовательной деятельности субъекта, нежели социальная реальность. Мир уже не только не предстает перед индивидом в какой бы то ни было объективности, более того, его образ утрачивает саму связь с реальностью: «...человеческая раса сегодня успешно создает совершенную мгновенность, часто называемую реальным временем. Необратимо увеличивая свою власть, человеческая раса умеет отменять человеческое восприятие и времени, и пространства. Утрата трансцендентального, то есть неспособность организовать мир согласно нашему восприятию смысла и человеческим функциям, неизмерима (неисчислима)» [2].

В качестве концепта виртуальной реальности, возникающей как результат виртуализации социальной системы, выступает иная реальность, обладающая подчиненным онтологическим статусом. Виртуальная реальность не детерминируется полностью социальными нормами и правилами, но при этом становится неотъемлемым атрибутом жизнедеятельности общества на современном этапе развития, одним из базовых элементов социального взаимодействия. Она становится своего рода способом социального конструирования: «Как таковая, нынешняя эпоха могла бы действительно называться «постсовременной». Она «постсовременна» в том смысле, что ее состояние – это состояние симуляции или призрачности (spectrality) событий, для которой единственные подмости – средства массовой информации» [2].

В рамках парадигмы постструктурализма Ж. Делезом и Ж. Бодрийяром виртуальность определялась как организованное пространство симулякров – особых объектов, «отчужденных знаков», которые фиксируют нетождественность социальной реальности, выражающей целостность и завершенность. Виртуальная реальность выступает источником различия и многообразия, является феноменом, имманентным самой структуре бытия, воплощающим возможность инновационной деятельности. В данном контексте виртуальная реальность – это пространство симулякров.

Виртуализацию А. Бюль определяет в качестве процесса замещения реального пространства как способа воспроизводства социальных отношений пространством виртуальным. Он рассматривает технический процесс создания виртуального общества, который происходит одновременно с реальным социальным взаимодействием: «В рамках теории «виртуального общества» в «реальном» сегменте общества изменений нет, там вообще ничего не происходит. Но ведь именно там возникли те самые технологии виртуальной реальности... Здесь наблюдается «теоретическая фетишизация»» [5, с.156], которая препятствует изучению общества как системы институтов, отличающейся устойчивостью и объективностью по отношению к индивидам. Бюль отмечает, что с развитием технологий виртуальной реальности «компьютеры из вычислительных машин превратились в универсальные машины по производству «зеркальных» миров. В каждой подсистеме общества образуются «параллельные» миры, в которых функционируют виртуальные аналоги реальных механизмов воспроизводства общества: экономические интеракции и политические акции в сети Интернет, общение с персонажами компьютерных игр и тому подобное» [6].

Теория «виртуализации социального» М. Паэтау определяет в качестве его доминант систему коммуникаций и распространение Интернета, поскольку наряду с использованием уже существующих коммуникативных форм обществу необходимы новые формы для

самовоспроизводства в условиях ускорения темпов социального взаимодействия. Таким образом, виртуализация способствует функционированию общества как социальной системы. В данном случае структурная дифференциация общества вследствие появления в ней новых элементов – виртуальных аналогов реальных коммуникаций, вызывает глубинные изменения существующей модели общественных отношений.

Виртуальная реальность, по мнению С. Орехова, образуется связью информационных процессов, протекание которых обеспечивается соответствующими техническими системами и сознательно-психической деятельностью человека: «Техническая реальность в форме материально-вещественного, материально-энергетического, информационного объекта в системе общественных отношений приобретает статус быть носителем виртуальной реальности – системы полисенсоризированной информации в форме сменяющих друг друга потоков событий. Без сознания нет никакой виртуальной реальности, причем не того сознания, которое наблюдает извне эту реальность, а сознания, которое участвует в порождении этой реальности, и затем уже наблюдает ее функционирование» [6]. Сознание оказывается включенным в производство реальности нового типа.

Концепция виртуализации Д. Иванова как теоретическая модель трансформации общества базируется на дихотомии «реальное – виртуальное», и прослеживает генезис трансформации социальной реальности в условиях изменения социокультурных парадигм. Данная концепция виртуализации общества основывается на рефлексии социально-исторической обусловленности и описании эмпирически фиксируемых тенденций, которые невозможно свести лишь к компьютеризации нашей жизни или к ее прямым следствиям. Объяснение новых тенденций строится исходя из представления о том, что сегодня общество нужно рассматривать не как систему институтов, а как процесс реализации ценностей, формирования и последующего снижения его социальных характеристик. Обобщение разнообразных эмпирических тенденций стало основой для построения модели общественных изменений как сдвига от «реального» к виртуальному» [4].

Компьютационная теория социальных систем, разрабатываемая А. Давыдовым [3] и рядом других исследователей, заключается в создании компьютерной модели социальной системы, ее последующем измерении, выявлении новых свойств, закономерностей социального взаимодействия и т.п. В данном случае виртуальность может быть рассмотрена как некоторая идеальная модель, которая может быть реализована при достижении нужных результатов. М. Крюгер создал модель виртуальной реальности, которую назвал «условной»: «изображение силуэта человека комбинируется с компьютерной картинкой среды, и все это пользователь видит на большом проекционном экране. Положение тела (особенно рук и головы) в реальном пространстве отслеживается телевизионными камерами, мгновенно посылающими информацию компьютеру, который столь же незамедлительно реагирует изменением графических изображений, что это решает проблему сдвига времени между действием человека и ответом системы. Таким образом, хотя условные виртуальные реальности и моделируют определенные ситуации или действия, вовсе не требуется, чтобы события в них были похожи или неотличимы от тех, которые человек переживает и проживает в моделируемых реальностях» [6]. Виртуальная реальность в данном случае выступает системой отображения информации, при которой возникает ощущение пребывания в моделируемом мире и позволяет формировать необходимые образы в реальном пространстве и времени.

Исследователями проблемы виртуальности отмечается, что социальная действительность может выстраиваться по принципу т.н. «вложенных реальностей». Так, к примеру, государство можно рассматривать как виртуальный субъект, существующий в своей собственной виртуальной действительности, каркас которой составляют законы и решения, принимаемые органами власти, причем этот каркас государство вольно менять, как захочет. Однако для субъектов законы государства не являются виртуальными, они объективны и обязательны для исполнения. По аналогии можно отметить, что субъект творит свою

виртуальную среду, которая для него будет объективной [9, с.152-164]. Здесь имеет место своеобразная иерархия реальностей.

В современной социально-философской парадигме на данном этапе доминирует т.н. «интегральная концепция виртуальности», где последняя интерпретируется как неотъемлемый элемент системы социального взаимодействия, вызывающий интенсификацию социокультурных трансформаций. В данном контексте виртуальная реальность выступает как единство объективного и субъективного.

Виртуализация функционирования базовых социальных институтов является характерной особенностью и иных видов виртуального взаимодействия – различных виртуальных сообществ. Поэтому наиболее адекватной для описания современной социальной действительности является метафора сети – благодаря распространению массовой коммуникации и Интернета, в частности, на смену вертикально ориентированным и жестким структурам индустриального общества приходят разветвленные и гибкие горизонтальные структуры. Применительно к обществу в целом, виртуализация предстает не как единый процесс, а скорее – как серия разнородных, но направленных сходным образом тенденций в различных сферах жизнедеятельности: экономике, политике, науке, искусстве, религии и т.п.

Основанием формирования виртуального пространства как неотъемлемого атрибута социальной реальности стал переход к или информационному обществу, базисом функционирования которого являются информация и технологии, позволяющие оперативно работать с ней: «возникновение гиперпространства сети Интернет является результатом использования обществом новых форм коммуникации... Изменение общества рассматривается как структурная дифференциация системы вследствие появления в ней новых элементов – виртуальных аналогов реальных коммуникаций» [4, с.25]. Одно из ведущих мест заняли компьютерные технологии, в частности, всемирная компьютерная сеть Интернет, которые стали основой компьютерной виртуальной реальности. Согласно определению С. Орехова, виртуальная реальность – это «форма объективированного существования, разновидность бытия в форме тождества материального и идеального, интегральное качество, порожаемое механизмом репрезентативной положенности взаимодействующих элементов сложной системы» [11, с.109].

Процесс освоения социального опыта в современных условиях характеризуется усложнением социального бытия, повышением требований к личности, что затрудняет формирование устойчивых социальных ориентиров. В данных условиях одним из важнейших агентов социализации становится виртуальное пространство, что приводит к тому, что виртуальные роли могут занимать доминирующее положение по отношению к существующей совокупности социальных правил и норм, становятся более значимыми, чем реальные. Компьютерная виртуальная реальность отличается от других видов виртуальной реальности тем, что киберпространство позволяет моделировать ее по усмотрению пользователя, тогда как переживание иной реальности, которая строится с помощью чтения книг, просмотра фильмов и т.д., развивается согласно законам, поставленным извне.

С помощью виртуального пространства возможно не только проектирование новых социокультурных форм с принципиально иными свойствами, но и их воспроизведение в реальности социальной. Дальнейшее развитие инфокоммуникационных и компьютерных технологий, являющихся основой для функционирования виртуального пространства, будет способствовать его последующей интеграции с базовыми элементами социальной структуры, в большей степени актуализировать проблему влияния виртуализации на систему общественных отношений и определение адаптационного потенциала общества в целом и личности в частности применительно к новым условиям: «Коммуникационная система, основанная на сетевых технологиях, способна радикально изменить морфологию общественных связей, основанных на традиционных иерархических взаимоотношениях» [8, с.59].

Виртуальная реальность по отношению к современному обществу, которое все в

большей степени обретает черты информационного, может рассматриваться как его атрибут. Она выступает не только существенным, постоянным признаком этого общества, но и фактором его дальнейшего развития. Под воздействием виртуальной реальности за счет вовлеченности человека в ее пространство через изменение потребностей, мотивов и форм поведения видоизменяется социальная и профессиональная структура общества, в котором формируются новые социальные слои – нетократия и консьюмтариат (в соответствии с терминологией Александра Барда): «Технический прогресс приводит к навязыванию человеку новой мобилистической идентичности... В Сети идентичность человека будет проявляться только в текущем контексте с тем, чтобы в следующий момент претерпеть...изменения. Индивидуум, человек цельный, уходит прочь, прикованный к своему единообразию, как к тяжкому рюкзаку, на его место приходит индивидуум, человек многоликий» [1, с.127].

Виртуализация социального и индивидуального бытия позволяет индивидам или группам самостоятельно моделировать инфокоммуникативное взаимодействие в соответствии со своими потребностями: «Моментальный мир электроинформационных средств включает нас целиком и сразу» [7, с.344]. Виртуализация не только характеризует процесс, обозначающий увеличение роли компьютерных и мультимедийных технологий, а также компьютерных сетей в жизнедеятельности современного социума, а включает в себя как аналогичную деятельность социальных институтов в виртуальном пространстве, так и возникновение некоторых видов деятельности, которые не имеют аналогов в социальной реальности. В результате возникает глобальное сетевое пространство с особыми пространственно-временными характеристиками: «Электронная связь низвергла господство «времени» и «пространства»...» [7, с.342].

В современной философской парадигме проблема виртуализации общества получает новые импульсы к дальнейшему осмыслению, поскольку именно масштабное распространение компьютерных технологий создает новые аспекты виртуального пространства, обеспечивая возможность его интерсубъективности: «Бытие здесь-и-сейчас подразумевает непричастность длительности, когда человек есть там, где он есть, а не впереди и не позади себя» [10, с.19].

Завершая рассмотрение данной проблемы, можно сделать следующие **выводы**.

Глобальные трансформации, которым подвергается современное общество в целом и его отдельные структурные элементы, нуждаются в осмыслении в рамках философской парадигмы. Преобразованиям подвержены политическая, экономическая, социальная, духовная и иные сферы общественной жизни. Под воздействием виртуализации изменениям также подвергается личность, ее мировосприятие, основы ее социальной жизнедеятельности.

Степень интеграции виртуальности в социальную и индивидуальную жизнь позволяет говорить о виртуализации общества. Конвергенция виртуального и социального актуализирует проблему трансформации социальных отношений за счет их перенесения в виртуальное пространство.

На виртуализацию как глобальный процесс в современном социуме указывает и увеличение сфер использования персональных компьютеров. Виртуальная реальность преимущественно отождествляется с компьютерной реальностью, характерной чертой которой является визуализация информации. За счет виртуализации как процесса, который присущ современному социуму, происходит интенсификация социокультурных преобразований.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бард А. Бард А., Зодерквист Я. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма. — Спб., 2004. 252 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://politzone.in.ua/index.php?id=425>
2. Бодрийяр В Тени Тысячелетия, или Приостановка года 2000 / Ж. Бодрийяр. — Режим доступа: URL: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Bodr/2000.php

© **Полибза Е. О.**

3. Давыдов А. А. Компьютационная теория социальных систем // Социологические исследования. — 2005. — № 6. — С. 14-24.
4. Иванов Д. Виртуализация общества. Версия 2.0. / Д. Иванов. — СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2002. — 224 с.
5. Иванов Д. Императив виртуализации: Современные теории общественных изменений / Д. Иванов. — СПб: Изд-во СПб. ун-та, 2002. — 212с.
6. Игнатъев В. Социальная система как информационное взаимодействие <http://aup.ru/library/sotsialnaya-sistema-kak-informatsionnoe-vzaimodeistvie/1122>
7. Информационное общество/ [сост. Лактионов А.]. — М.: ООО «Издательство АСТ», 2004. — 507 с. — (Philosophy).
8. Королев С. Параллельная жизнь: человек в интернете/ С. Королев // Философские науки. — 2010. — №9. — С. 112-129.
9. Носов Н. Виртуальная реальность / Н. Носов // Вопросы философии. — 1999. — № 10. — С. 152-164.
10. Опенков М. Виртуальная реальность: онто-диалогический подход: автореф. дис. д-ра филос. наук / М.Ю. Опенков. — М., 1997. — 38с.
11. Орехов С. Поиск виртуальной реальности / С. И. Орехов. — Омск: Изд-во ОмГПУ, 2002. — 184 с.

Полибза Елена Олеговна — аспирант кафедры философии и социологии Государственного учреждения «Южноукраинский национальный педагогический университет имени К. Д. Ушинского»

УДК378+659.1+316.3+159.922

РОЛЬ РЕКЛАМНОЙ КОММУНИКАЦИИ В ФОРМИРОВАНИИ ОБЩЕСТВЕННОГО СОЗНАНИЯ

В статье исследуется реклама как социальный механизм, который формирует новый тип отношений и тем самым является социальной технологией направленного информационного действия.

Ключевые слова: реклама, коммуникация, рекламная коммуникация, общественное сознание, убеждение, манипуляция.

РОЛЬ РЕКЛАМНОЇ КОМУНІКАЦІЇ У ФОРМУВАННІ СУСПІЛЬНОЇ СВІДОМОСТІ

У статті досліджено рекламу як соціальний механізм, який формує новий тип відносин у суспільстві й тим самим є соціальною технологією спрямованої інформаційної дії.

Ключові слова: реклама, комунікація, переконання, маніпуляція, рекламна комунікація, суспільна свідомість.

THE ROLE OF ADVERTISING COMMUNICATIONS IN SHAPING PUBLIC CONSCIOUSNESS

In the article it is researched the advertising as a social mechanism that formulate the new stage of relation in the society being a social technology of directed informational action.

Keywords: advertising, communication, belief, manipulation, advertising communication, social consciousness.

Коммуникация всё более пронизывает различные стороны жизни человека.