

ВОЗДЕЙСТВИЕ ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА НА СОЦИОКУЛЬТУРНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА

М.В. ПАЛЬЧИНСКАЯ

Одесский национальный морской университет

В статье рассматривается влияние виртуального пространства на социокультурную реальность современного социума. Особое внимание уделяется специфическим признакам виртуального пространства, таким как интерсубъективность, интерактивность, универсальность и т.д. Являясь частью существующей системы социального взаимодействия, виртуальное пространство способствует интенсификации социокультурных трансформаций в современном обществе.

Ключевые слова: виртуальное пространство, виртуализация, социальная реальность, социокультурные трансформации.

INFLUENCE OF THE VIRTUAL SPACE ON THE SOCIO-CULTURAL REALITY OF MODERN SOCIETY

The article examines the impact of the virtual space on the socio-cultural reality of modern society. Particular attention is paid to the specific characteristics of the virtual space, such as intersubjectivity, interactivity, flexibility, etc. As part of the existing system of social interaction, virtual space promotes intensification of social and cultural transformations in modern society.

Keywords: virtual space, virtualization, social reality, social and cultural transformation.

Актуальность выбранной темы обусловлена интенсивной виртуализацией современного социума, порождающей специфическую социокультурную реальность – виртуальное пространство. Являясь одним из доминирующих процессов в современном обществе, виртуализация позволяет видоизменять социальную реальность, способствуя в ряде аспектов конвергенции виртуального и реального. Виртуальное пространство становится особой социальной сферой, включенной в систему существующих социальных отношений.

Отдельные аспекты обозначенной проблемы в рамках 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 виртуальной реальности раскрывается П.Бергером и Т.Лукманом. Проблема времени и пространства в сети Интернет рассматривалась в работах А.Назарчука.

Попытаемся раскрыть влияние виртуального пространства на реальность современного социума. Проблема виртуальности анализировалась в рамках философской парадигмы на протяжении достаточно длительного периода, однако глубинное концептуальное осмысление она получила в различных теориях постмодернизма, пытавшихся охарактеризовать технологизацию (в частности компьютеризацию) социальной реальности: «Термин «виртуальный» подошел для обозначения разнообразных компьютерных явлений – от виртуальной почты до целых рабочих групп на компьютерных сетях, до виртуальных библиотек и даже виртуальных университетов. В каждом из этих случаев прилагательное относится к реальности неформальной. Когда же мы называем виртуальным пространством киберпространство, то имеем в виду пространство не вполне действительное, нечто существующее по контрасту с реальным жестко структурированным пространством, но работающее как реальное» [5, с.56].

В данном контексте констатируется дуалистичность бытия современного человека, приводящая к ослаблению демаркации между виртуальным пространством и социальной реальностью, которая определяется рядом исследователей как «социальная виртуальность»: «Человек входит в новый техногенно изготовленный мир и его сознание «формально» отделяется от реального мира и переходит как бы в «параллельное» пространство, в иной мир, причем это мир не только созерцаний, а мир реальных действий и переживаний» [7, с.101]. Таким образом, взаимопроникновение виртуального пространства и пространства социального присуще мироощущению современного человека, для которого информация становится неотъемлемым атрибутом в системе социального взаимодействия: «...стремительная «сетевизация» общества не является случайным эффектом социального развития и

не оставляет незатронутыми остальные регионы социального бытия. Сетевое начало глубоко затрагивает структуры современного общества и заставляет общество жить и видеть вещи по-новому» [11, с.57]. Виртуальное пространство превратилось в неотъемлемый элемент системы социального взаимодействия.

Нужно указать на сложности анализа виртуальности в контексте современного общества, поскольку она непосредственно связана с социокультурной средой конкретного общества и, в свою очередь, формирует собственный универсум: «Окруженные и пронизанные всей совокупностью отношений между людьми, мы живем не только в мире физическом. Эта реальность образует для нас особый мир – мир истории, политики, быта, духовной культуры – в отличие от всего мира природы» [12, с. 273].

На сегодняшний день не существует однозначного определения термина «виртуальное пространство», поскольку в поле философского дискурса наиболее обсуждаемыми терминами являются «виртуальная реальность», «виртуализация», «виртуальность» и т.д., поэтому в данной статье под виртуальным пространством понимается «форма бытия субъектов или социальных групп, опосредованная компьютерными технологиями» (авт).

В онтологическом контексте виртуальность анализировалась посредством теории симулякров, активно разрабатываемой в рамках парадигмы постмодернизма Ж. Делезом, Ж. Бодрийяром и др. Основываясь на теориях Делеза и Бодрийяра, симулякр можно определить как «знак, обретающий свое собственное бытие, творящий свою реальность». Термин «виртуальность», по мнению Ж.Бодрийяра, претерпел существенные концептуальные изменения – от фантастической иллюзии, обусловленной нашей сублимацией мира, до свертехнического подобия реальности, которая становится все более реалистичной, стирая грань между виртуальным пространством и пространством социального бытия. В данном аспекте саморегуляция социальной системы основывается на системе симулякров: «симуляция социальности стала тотальной практикой в постмодернистскую эпоху» [4, с.42]. Сущностное содержания виртуального в его многообразных формах, в частности в форме компьютерной виртуальной реальности, – это симулякры, знаки-символы всего реального, но эти знаки приобретают способность самостоятельного бытия.

Следует отметить, что ряд исследователей проблем виртуальности считают использование термина «симулякр» некорректным для ее описания: «При этом следует избегать термина «симулякр», который нередко употребляется для обозначения артефактов виртуальной реальности. По определению «симулякр»... – одно из ключевых понятий постмодернистской эстетики, занимающее в ней место, принадлежащее в классических эстетических системах художественному образу. Симулякр – образ отсутствующей действительности, правдоподобное подобие, лишенное подлинника, поверхностный, гиперреалистический объект, за которым не стоит какая-либо реальность...» [1, с.35].

Изначально виртуальное пространство возникает как иная реальность, обладающая вторичным по отношению к реальности социальной онтологическим статусом, вследствие чего оно не детерминировано полностью правилами и механизмами пространства социальной реальности: «Каждый мир создается из предыдущего мира (миров), и всякий процесс миротворения идет путем композиции или деконструкции предыдущего материала, повторений или создания новых моделей, путем вычеркиваний и дополнений, путем организации и упорядочивания различных аспектов этого мира» [5, с.56]. В современном обществе виртуальное пространство представляет собой неотъемлемый элемент социокультурной реальности современного общества, более того, позволяет изменить социальную реальность, т.е. стать инструментом социального конструирования: «Субъективная реальность всегда зависит от специфических вероятностных структур, то есть от специфического социального базиса и требуемых для ее поддержания социальных процессов» [3, с. 250].

Отметим, что принцип организации виртуального пространства видоизменяет привычные трактовки таких понятий, как время и пространство, являя собой своеобразное пространство информационных потоков с отсутствием временных границ: «Традиционное представление о пространстве как об абстрактном расстоянии, т.е. через призму способности предмета преодолеть его за определенный отрезок времени, не может быть в сетевом контексте направляющим ориентиром, поскольку в современном контексте социальных перемещений сменились оси координат» [11, с.59].

Апеллируя к Канту, можно обозначить зависимость чувственного восприятия и опыта от социального субъекта, а именно от присущих ему форм чувственности – времени и пространства, «составляющих как бы схемы и условия всего чувственного в человеческом познании» [10, с.293]. Анализируя

пространство и время, Кант утверждает за ними виртуальность как априори заложенное в них свойство: «Начиная с Иммануила Канта, философия постепенно развивалась от идеи уникальной реальности единственного неизменного мира к идее множества миров. Кант элиминировал понятие мира заранее данного, поместив основные формы не во внешний мир, но в человеческое сознание. Категории рассудка (причинность и материя) вместе с формами чувственного познания (пространство и время) упорядочивают хаотические данные чувственного восприятия...» [5, с.57].

Таким образом, можно обозначить один из векторов трансформации фундаментальных основ социального бытия: «Виртуализируясь, общество не исчезает, но переопределяется. Компьютерные технологии, вызванные к жизни императивом рационализации общества, оказались наиболее эффективным инструментарием его симуляции. И теперь императив симуляции ведет к превращению технологий виртуальной реальности в инфраструктуру человеческого действия и к превращению логики виртуальной реальности в парадигмальную для этого действия. Действует императив виртуализации, своего рода воля к виртуальности, которая трансформирует все сферы жизнедеятельности, как они сложились в процессе модернизации» [9, с.85].

Виртуальное пространство придает некоторым аспектам социального взаимодействия фрагментарный характер: «Пространство начинает казаться лишенным локальности, а время – безвременным континуумом, если полагать, что многие важные явления, ситуации и процессы в жизни зависят от безвременных и безлокальных потоков информации, которые в сетевом обществе управляют всеми его сферами» [8, с.67].

Интерсубъективность как одно из свойств виртуального пространства проявляется вследствие определенной общности индивидов, реализующих себя в интернет-пространстве: «Смысл и содержание этого рода событий (событий виртуальной реальности) раскрываются вполне лишь в свете присутствия человека, играющего ключевую роль в онтологии» [13, с.59].

Виртуальное пространство непосредственно связано с деятельностью сознания, которое способно изменять его базовые параметры в соответствии с репрезентацией реальности: «Виртуальный мир может быть виртуальным только до тех пор, пока он может контрастировать с реальным. Виртуальные миры могут в таком случае создавать ауру воображаемой реальности, множественность, которая будет скорее игровой, чем безумной. Виртуальный мир должен быть не вполне реальным, иначе он перестанет будить воображение» [5, с.58].

Именно интерактивные возможности делают виртуальное пространство Интернета столь функциональным: «...господство интерактивности в качестве главного атрибута информационного обмена приведет к полной смене самих основ установившегося порядка, или, говоря научным языком, к изменению парадигмы существования...» [2, с.5].

Обобщая вышеперечисленное, можно выделить ряд специфических признаков, присущих виртуальному пространству:

- интерсубъективность;
- интерактивность;
- высокая динамичность присущих ему процессов и явлений;
- универсальность;
- вневременной характер;
- более низкая степень ритуализации взаимодействия субъектов по сравнению с традиционным обществом;
- отсутствие императивного характера норм виртуального взаимодействия (авт.).

Виртуальное пространство органично встроено в объективную реальность и предстает в виде системы понятий, системы образов и смыслов, культурных норм, гипертекстов, виртуальных транзакций и т.п, имеющих дуалистическую сущность.

Следует отметить, что деятельность индивидов в виртуальном пространстве в значительной степени связана с межличностной коммуникацией [6, с.77], поскольку обезличенность ресурсов скорее исключение, чем правило. Человек, находящийся в состоянии депривационного голода в реальной жизни, предпочитает виртуальную коммуникации общению офф-лайн. Причиной обращения к Интернету как базовому коммуникационному средству может быть также и недостаточная насыщенность межличностных контактов.

Социокультурная реальность общества может трактоваться как «реальность, которая интерпретируется людьми и имеет для них субъективную значимость в качестве цельного мира», как жизненное пространство человека, представляющее поле его актуальных возможностей. Эта сфера личностного бытия формируется в соответствии с действующими социальными ориентирами – ценностными, морально-этическими, правовыми и т.д. Виртуальное пространство, обладающее, как было отмечено ранее, динамичностью, интерсубъективностью, универсальностью и т.д., взаимодействуя с социальной реальностью, приводит к многовекторным социокультурным трансформациям, среди которых можно выделить следующие:

- усиление процессов глобализации за счет формирования единого виртуального пространства;
- демаркация социальной структуры общества за счет усиления информационного неравенства либо за счет формирования новых социальных групп, положение которых зависит от их статуса в виртуальном пространстве;
- возможность самопрезентации в соответствии с собственным мировосприятием, в отличие от социальной реальности, жестко ограничивающей индивидов по таким параметрам, как пол, возраст, социальный статус и т.п. Самореализация личности в виртуальном пространстве может осуществляться или через перенос в виртуальное пространство уже наработанных в реальности параметров, или через реконструкцию социальной идентичности;
- возможность моделировать информационное пространство в соответствии с индивидуальными или групповыми интересами и потребностями. «Виртуальное» коммуникативное пространство не только абсорбирует традиционные социокультурные формы, коммуникативные паттерны и символы, но преобразовывает их исходя из технологических особенностей информационного взаимодействия в компьютерно-опосредованной среде.

Рациональное осмысление современной действительности становится все более недоступным для обыденного сознания. Сжатие социального времени, многократное усиление информационных потоков, многообразие и полисемантность интерпретаций симулякров виртуального пространства усложняют жизнедеятельность современного человека: «В нетократическом обществе всегда включена дезинформационная дымовая завеса. Консумериат погружен в туман бесконечного количества информации, в котором невозможно разглядеть знание» [2, с.9].

В виртуальном пространстве как явлении социокультурном имманентно заложена дихотомия «объективное-субъективное». Эта двойственность определяет преобразующий потенциал виртуальной среды в отношении общества, практически – всех его уровней, и личности в том числе. Анализируя социокультурную ситуацию в современном обществе, следует отметить, что массовое включение индивидов в виртуальное пространство привело к формированию определенных норм и правил поведения в нем, т.е. к формированию киберкультуры, которая существует как образ жизни, подразумевающий наличие специфических ценностей и мировосприятия.

Компьютеризация всех сфер общественной деятельности и повседневной жизни человека становится основанием кардинальных изменений, касающихся как системы социальных отношений в целом, так и мировосприятия отдельного индивида в частности: «Механизмы виртуализации в настоящее время являются неотъемлемой составляющей современных социокультурных, политических и экономических процессов» [1, с.36].

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

Становление информационного общества в глобальных масштабах сопровождается виртуализацией социальной жизнедеятельности. Устойчивое развитие компьютерных технологий, в частности глобальной сети Интернет, способствовало их глубокой интеграции, приведшей к образованию виртуального пространства в качестве неотъемлемого элемента социальной реальности.

В современном обществе использование новейших информационных технологий привело к своеобразной экспансии виртуального пространства, инициировавшего ряд социокультурных трансформаций, а также к экстраполяции феноменов, изначально присущих только ему, в пространство социальное. Концепция виртуализации как теоретическая модель трансформации общества, базирующаяся на дихотомии «реальное-виртуальное», позволяет выделить основные направления этих трансформаций в современном обществе.

На современном этапе своего развития виртуальное пространство усиливает конвергенцию сетевых паттернов с социокультурной реальностью современного общества, что позволяет осуществить

не только проектирование новых явлений с принципиально иными свойствами, но и конструировать социальную реальность с помощью виртуального пространства.

Библиография:

1. АЛИЕВА, Н. *Становление информационного общества и философия образования* / Н. Алиева, Е. Ивушкина, О. Лантратов. Москва: Академия естествознания, 2008. // [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.monographies.ru/23>
2. 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>
3. БЕРГЕР, П., ЛУКМАН, Т. *Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания*. Москва: Медиум, 1995. 323 с. // [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://socioline.ru/pages/p-berger-t-lukman-sotsialnoe-konstruirovanie-realnosti>
4. БОДРИЙЯР, Ж. *Прозрачность зла* / Пер. с фр. Л.Любарской, Е.Марковской. Москва: Добросвет, 2000. 256 с.
5. *Возможные миры и виртуальные реальности* / Сост. В.Друк и В.Руднев. В: Серия «Аналитическая философия в культуре XX века». Выпуск I. Москва:, 1995. 199 с. // [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://royallib.ru/book/neizvesten_avtor/vozmognie_miri_i_virtualnie_realnosti.html
6. ВОЙСКУНСКИЙ, А. Метафоры Интернета В: *Вопросы философии*, 2001, № 11, с.64-79.
7. ГРИМАК, Л. Супергипноз виртуальной реальности. В: *Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы*. Москва: Логос, 1997. 187с.
8. ЗЕМЛЯНОВА, Л. Сетевое общество, информационализм и виртуальная культура. В: *Вестник Московского ун-та*. Серия 10, 1999, №2, с.58-69.
9. ИВАНОВ, Д. Императив виртуализации. В: *Современные теории общественных изменений*. СПб: «Петербургское Востоковедение», 2002. 212 с.
10. КАНТ, И. О форме и принципах чувственно воспринимаемого и интеллигибельного мира / И.Кант. Собрание сочинений: В 8-и тт. Москва, 1994, т.2. 429с.
11. НАЗАРЧУК, А. Социальное время и социальное пространство в концепции сетевого сообщества В: *Вопросы философии*, 2012, №9, с.56-67.
12. ФРАНК, С. *Реальность и человек: Метафизика человеческого бытия*. Москва: Республика, 1997. 296 с.
13. ХОРУЖИЙ, С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. В: *Вопросы философии*. Москва, 1997, №6, с.53-68.

Prezentat la 17.11.2013