

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Жабский М. И. Глобализм и функции кино в обществе / Жабский М. И // РФФИ. – 2005. – № 4. – С. 43 – 50.
2. Мак-Квейл Д. Теорія масової комунікації / Мак-Квейл Д.; [Пер. с англ. О. Возьна, Г. Сташків]. – Львів: Літопис, 2010. – 538 с.
3. Маклюэн Г. М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Маклюэн Г. М.; [Пер. с англ. В. Николаева]. – М.: Жуковский: «КАНОН- пресс- Ц», «Кучково поле», 2003. – 464 с.
4. Михайлова Е. С. Социальный интеллект: концепции, модели, диагностика / Михайлова Е. С. – СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2007. – 266 с.
5. Орлов А. М. Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания [Электронный ресурс] / Орлов А. М. // Игра в Бисер. – Режим доступа: <http://igravbiser.msk.ru/virt.html>
6. Почепцов Г. Казково-дорослий дискурс на російських та українських телеекранах [Электронный ресурс] / Георгій Почепцов // MediaSapiens. – 2012. – Режим доступа: <http://osvita.mediasapiens.ua/material/6227>
7. Почепцов Г. Україна та її інформаційне майбутнє [Электронный ресурс] / Георгій Почепцов // MediaSapiens. – 2012. – Режим доступа: <http://osvita.mediasapiens.ua/material/4474>
8. Почепцов Г. Українська еліта розмовляє винятково мовою грошей, а не інтелекту [Электронный ресурс] / Георгій Почепцов // Gazeta.ua. – 2012. – Режим доступа: http://gazeta.ua/articles/opinions-journal/_ukrayinska-elita-rozmovlyaye-vinyatkovo-movoyu-groshej-a-ne-intelektu/426596
9. Теплиц Т. Массовая культура и современный человек / Теодор Теплиц. – М.: ИНИОН РАН, 1996. – 123 с.
10. Українське суспільство 1992-2013. Стан та динаміка змін. Соціологічний моніторинг / [За ред. д. ек. н. В. Ворони, д. соц. н. М. Шульги]. – К.: Інститут соціології НАН України 2013. – 566 с.

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

УДК: 1.316.3+114+316.3+316.422

ВИРТУАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА: НОВАЯ ПАРАДИГМА ОБЩЕСТВЕННЫХ ПРЕОБРАЗОВАНИЙ

В статье рассматриваются основные направления преобразования социальных сфер под воздействием виртуального пространства, продуцируемого глобальной сетью Интернет. Его динамичное развитие способствовало интеграции реального и виртуального, что, в свою очередь, привело к образованию процессов и явлений, присущих исключительно виртуальному пространству. Они предстают в качестве сложного социального феномена, оказывающего существенное воздействие на функционирование современного общества.

Ключевые слова: виртуальное пространство, трансформации, современное общество, социальное взаимодействие

ВИРТУАЛЬНИЙ ПРОСТІР СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА: НОВА ПАРАДИГМА СУСПІЛЬНИХ ПЕРЕТВОРЕНЬ

У статті розглядаються основні напрями перетворень соціальних сфер під впливом віртуального простору, що продукується глобальною мережею Інтернет. Його динамічний розвиток сприяв інтеграції віртуального та реального, що, в свою чергу, призвело до утворення процесів та явищ, які притаманні виключно віртуальному простору. Вони постають у якості складного соціального феномену, який надає суттєвий вплив на функціонування сучасного суспільства.

Ключові слова: віртуальний простір, трансформації, сучасне суспільство, соціальна взаємодія

VIRTUAL SPACE OF CONTEMPORARY SOCIETY: NEW PARADIGM OF SOCIAL TRANSFORMATION

This article discusses the main directions of the transformation of social spheres under the influence of the virtual space produced by the global Internet network. Its dynamic development has contributed to the integration of real and virtual, which in turn led to the formation of processes and phenomena unique to the virtual space. They appear as a complex social phenomenon, which has a significant impact on the functioning of modern society.

Key words: virtual space, transformation, modern society, social interaction

Актуальность выбранной темы обусловлена тем, что виртуальное пространство становится неотъемлемым атрибутом современного общества. Оно определяет векторы преобразований в различных социальных сферах - экономике, политике, культуре, религии и т. д., динамика которых коррелирует с особенностями конкретного общества, а также влияет на социализацию личности и ее социальную деятельность.

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.

Проблема времени и пространства в сети Интернет рассматривалась в работах Назарчука А.

Цель работы – проанализировать основные направления социальных преобразований, которым подвергается современное общество под воздействием интеграции реального и виртуального.

Взаимопроникновение виртуального пространства и пространства социального присущи 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» [12, С.57].

Нужно указать на сложности анализа виртуальности, поскольку она непосредственно связана с социокультурной средой конкретного общества и, в свою очередь, формирует собственный универсум. Это позволяет говорить о релятивизме современной социокультурной ситуации: «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, 67] и выделить еще один ракурс в философских представлениях об онтологических основах бытия: «доминантные ценности и интересы конструируются во вневременном ландшафте компьютерных сетей и электронных средств коммуникации, все выражения из всех времен и всех пространств смешиваются в одном гипертексте. Эта виртуальность есть наша реальность вследствие того, что именно в этом поле символических систем мы конструируем категории и вызываем образы, формирующие поведение, запускающие политический процесс, вызывающие сны и рождающие кошмары» [10, с.504-505].

Масштабное внедрение компьютерных технологий, стимулирующее преобразование политики, потенциально имеет многосторонний характер. В самом общем виде этот процесс можно представить как формирование нового типа взаимоотношений государства и гражданского общества, когда виртуальное пространство сети Интернет оказывает влияние на политическую социализацию, поэтому ряд исследователей рассматривают дальнейшее строительство «электронного правительства» как «главную задачу властей в едином сетевом пространстве и основу всех моделей государственного управления XXI века» [4].

Трансформация политической сферы под влиянием виртуального пространства может быть проиллюстрирована на примере создания и реализации различных государственных программ (например, Государственная программа развития сети Интернет в Украине), электронных

правительств, виртуальных партий (например, Интернет партия Украины) и т. д. Власть демонстрирует большую открытость и подотчетность гражданам, что позволяет вывести на новый уровень политическую коммуникацию и процессы обновления политической элиты. Это проявляется как в форме переноса в интернет-пространство аналогов реальных политических процессов и явлений, так и в форме феноменов, присущих исключительно виртуальному пространству (онлайн-голосование, концепции «электронного государства» и «электронного гражданина» и т. п.). Онлайн-голосование было применено в 2000 году в США при организации голосования групп военнослужащих, которые несут службу в отдаленных регионах. В 2007 году в Эстонии также был реализован механизм онлайн - голосования.

Развитие в информационном аспекте страны ориентированы на внедрение и дальнейшее развитие государственных информационных порталов для создания эффективной структуры политических коммуникаций. При реализации подобных проектов каждый гражданин может в оперативном режиме получить доступ к любым постановлениям правительства и нормативным документам, интерактивному общению с политиками в онлайн-режиме и т. д.

Амбивалентность виртуализации политического пространства заключается в противоречии между демократическим потенциалом и плюрализмом, априори присущем виртуальному пространству, и глобальными возможностями влияния на электоральные группы, включенные в политические процессы.

По мнению экспертов, процесс преобразований в экономической сфере протекает весьма динамично: «Возникают электронные рынки сбыта — метарынки, международная сеть электронных магазинов - метамаркетов, интернетизация системы розничной торговли» [6].

Можно выделить два основных направления изменений экономической системы:

- перенос аналогов экономических процессов и явлений в виртуальное пространство: «во внешнеэкономической сфере пространство виртуализации включает такие понятия, как электронный рынок, электронная коммерция, виртуальный продукт, виртуальное производство, виртуальная фабрика, виртуальный банк и, конечно, виртуальные организации (предприятие, корпорация) в целом» [11];

- превращение самого виртуального пространства в особую отрасль экономики. Главное преимущество электронного рынка состоит в том, что он является более открытым для всех субъектов экономического взаимодействия, что обусловлено достаточно низким финансовым и организационным барьером для выхода на него поставщиков и потребителей.

Привлекательность электронного бизнеса заключается в создании оптимальных условий для субъектов экономических отношений. Прежде всего, это глобальный рынок сбыта, высокая конкурентоспособность, возможность индивидуальной работы (появления «фрилансеров», т. е. наемных работников, не привязанных жестко к рабочему месту и моделирующих свое рабочее время самостоятельно), а также новые возможности развития бизнеса: «в новых условиях появляются новые информационные факторы экономического роста, и встает вопрос об информационно-инновационном типе воспроизводства. На основе использования Интернет-технологий у компаний появляется возможность при сокращении штатов и улучшении менеджмента увеличивать объемы производства и продаж, а также сокращать затраты и увеличивать производительность труда» [7].

Подчиняясь тенденциям виртуализации, существующая экономическая система приобретает основу для дальнейших преобразований: «Корень виртуализации экономики состоит в том, что экономические феномены формируются теперь изначально в сознании человека, а не в реальной действительности, а новые информационные технологии позволяют придать ментальным факторам немислимую прежде силу, спроецировать их взаимодействие на реальный мир до такой степени, что, по сути, формируются две экономики: «настоящая» и «искусственная», в которой экономическая реальность предстает в виде некоторых информационных инструкций, иногда вообще не обусловленных состоянием и тенденциями «настоящей экономики» [1].

Говоря о социокультурных преобразованиях, прежде всего следует акцентировать внимание на тенденциях, связанных с конвергенцией различных культурных традиций, амбивалентностью влияния на социализацию личности (социальная аутичность, интернет-зависимость), а также с возникновением виртуальных субкультур (например, компьютерные луддиты) и контркультур (например, хакеры, киберпанки).

Вовлеченность личности в виртуальное пространство Интернета влияет на язык общения в пространстве социальном: «язык в качестве важнейшего орудия культуры посредством информационной техники редуцируется к стандартизационным сокращениям, заранее данным категориям и установленным структурам, так что все, что не укладывается в эту схему, станет

жертвой технократической селекции, подобно тому как телевидение, ввиду лишенной понятийного и теоретического осмысления визуализации, может привести к утере творчества, многообразия и интеллектуальной автономии» [9]. Виртуальный сленг (в качестве примера можно привести «падонкафский язык») иллюстрирует экстраполяцию элементов виртуальной субкультуры в культурное пространство современного общества.

Содержательно меняется система ценностных ориентаций, определяющая формы социального взаимодействия личности. Это создает своего рода поведенческую дихотомию, поскольку включает совокупность норм и правил, реализуемых исключительно в виртуальном пространстве, и одновременно другую совокупность, реализуемую в условиях реального социального бытия. Эта дихотомия выступает проявлением культурной трансформации социальных паттернов. М. Хайдеггер характеризовал это как алогичность, как «бегство от мышления» [14, С. 116]. Перед личностью стоит проблема утраты собственной идентичности, что усиливается утилитаризмом современного техногенного общества. Человечество столкнулось с целым рядом проблем, обусловленных кардинальным изменением аксиосферы.

Еще один весьма важный аспект взаимодействия человека с виртуальным пространством заключается в трансформации представления о конечности телесного существования, который воплощен в феномене т. н. «виртуального бессмертия». В разные исторические периоды человечество искало эквиваленты бессмертия и сохранения личностной уникальности. В эпоху Постмодерна таким эквивалентом стало виртуальное пространство: «... сегодня надо различать Смерть и смерть. Последняя — это, всего лишь, стиль жизни, способ существования памяти» [3].

Идея вечной памяти как возможного для человека гаранта бессмертия может быть реализована в виртуальном пространстве посредством сохранения и цитирования информации. В данном контексте уместно привести тезис Ж. Бодрийяра о том, что понятие жизни в сознании человека связано с накоплением, а смерти - с расплатой: «Вся наша культура - это одно сплошное усилие отъединить жизнь от смерти, обуздать амбивалентность смерти, заменив ее одним лишь воспроизводством жизни как ценности и времени, как всеобщего эквивалента. Отмена смерти - наш фантазм, развивающийся во все стороны: в религиях это фантазм загробной жизни и вечности, в науке - фантазм истины, в экономике - фантазм производительности и накопления» [2, С.23].

Индивидуализация факта возникновения и исчезновения, рождения и смерти является главной причиной осознания себя личностью: «цифровая смерть» нивелирует статус смерти как события. Смерть — «абсолютный экзистенциальный предел, ужас и тайна всей человеческой жизни» [5, С. 23].

Виртуальное пространство обладает многовекторным воздействием на индивида, вследствие чего для комплексного отображения личностных трансформаций необходимо рассмотреть такие понятия как «сетевая личность» или «виртуальная личность».

Сетевая (или виртуальная) личность - это та составляющая реальной личности, которая формируется в процессе взаимодействия индивида с виртуальным пространством и обеспечивает эффективное взаимодействие в нем. За счет единства реальной и сетевой личности в рамках как социального, так и виртуального пространства происходит процесс виртуализации личности. Особенность виртуальной личности, по сравнению с реальной, заключается, прежде всего, в бестелесности, символичности, вариативности поведенческих реакций, возможностью нетипичной самопрезентации в гендерном, возрастном и др. аспектах, большей степенью свободы по сравнению с константной социальной средой.

Виртуальное пространство позволяет человеку стать творцом специфического мира, который в большей степени будет удовлетворять его потребности, чем мир реальный. Таким образом, появляется возможность конструирования персональной социальной реальности.

Влияние виртуального пространства на религию, в первую очередь, заключается в том, что оно становится неотъемлемой частью современной религиозной жизни - практически все религиозные вероучения, вне зависимости от их численности и юридического статуса, используют ресурсы глобальной компьютерной сети в своей деятельности. К тому же, существует устойчивая тенденция увеличения ресурсов религиозного сегмента виртуального пространства: если сначала глобальная компьютерная сеть используется лишь как более совершенное коммуникационное средство, способное повысить эффективность практической деятельности религиозных организаций, то сейчас наблюдается перенос в виртуальную среду и культовых действий [5, С. 31]. Несмотря на повышенное внимание к использованию интернет-ресурсов, далеко не получают одобрение и поддержку религиозных иерархов (например, онлайн-исповеди, благословения и т. д.).

Виртуальное пространство предоставляет религиям дополнительные возможности, которые нельзя реализовать с помощью существующих СМИ. К тому же, включенность в него огромной

аудитории и рост значимости глобальной компьютерной сети как средства получения информации, делает его фундаментом для распространения любых точек зрения, в том числе религиозных. С помощью киберпространства религии имеют возможность придать своему вероучению глобальный характер.

Увеличивается количество религиозных вероучений, которые действуют исключительно в виртуальном пространстве [5, С. 35]. Некоторые из них или воспроизводят традиционное богослужение в несколько упрощенном варианте (обычно это виртуальные церкви, созданные по инициативе представителей традиционных религий, ставящие цель популяризировать существующие формы культовой практики), или предлагают ему альтернативу. С помощью виртуальных церквей упрощаются культовые действия (регламентированные правила менее жесткие, чем в традиционных религиях) или пользователю предоставляется возможность модернизировать их по своему усмотрению, например, посетить богослужение можно в любое время, в любом внешнем виде (виртуальная церковь «Церковь Дураков» разрешает совмещать присутствие на богослужениях с употреблением алкоголя). Практически все структурные элементы религии видоизменяются в виртуальной среде.

Для маргинальных движений виртуальное пространство предоставляет широкое поле миссионерской работы, поскольку они имеют возможность проводить свою деятельность исключительно в киберпространстве вследствие противоречия основ вероучения действующему законодательству. Особенности этих движений является, прежде всего, ориентация на пользователей глобальной компьютерной сети, менее жесткая регламентация правил поведения во время культовых действий, в результате чего происходит определенная модификация традиционного понимания социокультурного и сакрального концепта религии.

Большинство сторонников виртуальных религий – верующие люди, владеющие информационными технологиями, которых по разным причинам не устраивают существующие формы удовлетворения религиозных потребностей. На сегодняшний день виртуальные религии в большинстве случаев воспроизводятся как упрощенный вариант существующих религиозных вероучений и стремятся к максимальному использованию коммуникационных возможностей для привлечения интернет-аудитории. Под влиянием виртуальных религий в современном обществе формируется новая социальная группа – «киберверующие», для которых характерно удовлетворение своих религиозных потребностей преимущественно посредством виртуального пространства. При дальнейшем изучении этого явления возможно выявление особенностей динамики этой группы, а также анализ такого явления как «киберрелигиозность», что характеризует форму религиозного сознания в виртуальном пространстве.

В заключении рассмотрения данной темы можно сделать следующие **выводы**.

В современном обществе использование новейших информационных технологий привело к своеобразной экспансии виртуальности, повлекшей многовекторные преобразования как на социальном, так и индивидуальном уровнях.

Можно констатировать конвергенцию реального социума и виртуального пространства как неотъемлемый атрибут бытия современного человека, что приводит к экстраполяции феноменов, присущих изначально только виртуальному пространству, в пространство социальное. Совокупность этих тенденций свидетельствует о формировании т. н. «социальной виртуальности».

Виртуальное пространство может выступать как один из факторов, существенно влияющих на социализацию личности. Это сопровождается усвоением системы норм и правил, отличной от подобной системы пространства социального. Посредством включенности в виртуальное пространство также изменяются система ценностных ориентаций, потребности, мотивация и т. д. Пребывание в виртуальном пространстве для человека может привести к смещению реального и нереального, объективного и субъективного, то есть миропонимание личности носит фрагментарный характер, что приводит к возникновению нетипичных для реальной социальной действительности поведенческих реакций.

Виртуальное пространство, являясь результатом деятельности современного социума, существенно влияет на процесс его дальнейшего развития, являясь одним из факторов трансформаций его базовых составляющих – культуры, религии, политики, экономики и т. д. Меняются механизмы экономической и политической деятельности, возникают новые формы реализации религиозных и культурных потребностей, что в конечном итоге предопределяет формирование нового образа окружающего мира.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абельцев А. Понятие «виртуальной экономики» и ее характерные черты / А. Абельцев // Материалы заседания учебно-методического совета УМО по специальности 060600 «Мировая экономика» 18-20 сентября 2002 г., Волгоград. – Электронный ресурс. – Режим доступа: URL: <http://www.cis2000.ru/publish/books.shtml>
2. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. / Ж. Бодрийяр. – М.: Добросвет, 2000. – 387с.
3. Ваганов А. Вечная память. Смерть как способ существования оцифрованной информации / А. Ваганов // Информационное общество и интеллектуальные информационные технологии XXI в. / Междунар. конф. Трансформация сознания в эпоху Интернета: форум, - М., 2001. – Электронный ресурс. – Режим доступа: URL: http://www.futuremssia.m/conf/fomm_transform_vaganov.html.
4. Вершинин М. «Электронное правительство» в XXI веке/ М. Вершинин // PR News. - 2001. - №6-7. – Электронный ресурс. – Режим доступа: URL: http://www.pr-news.spb.ru/publicat/n6_7/6-7_8.htm
5. Говорунов А. Человек в ситуации виртуальной реальности / А. Говорунов // Информационное общество. - 2001. - Вып. 1. – Электронный ресурс. – Режим доступа: <http://emag.iis.ru/arc/infosoc/emag.nsf/BPA/ded350aa564dc7bac3256c01002477ca>
6. Горский М. Информационно-управляющая функция денег / М. Горский, А. Степанов // Проблемы информатизации. - 2001. - №2. – С. 108-116
7. Дятлов С. Методологическая конвергенция и анализ макропараметров сетевой экономики / С. Дятлов. – Электронный ресурс. – Режим доступа: <http://emag.iis.ru/arc/infosoc/emag.nsf/BPA/15896a019d9710ebc3256a33003a76>
8. Землянова Л. Сетевое общество, информационализм и виртуальная культура / Л. Землянова // Вест. Моск. ун-та. — Сер. 10. — 1999. — №2. — С.58 — 69.
9. Иноземцев В. Перспективы постиндустриальной теории в меняющемся мире / В. Л. Иноземцев // Новая индустриальная волна на Западе: антропология / под ред. В. Л. Иноземцева. - М.: Academia, 1999. - 640с.
10. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество, культура / М. Кастельс. - М.: ГУ ВШЭ, 2000. - 608 с.
11. Манюшис А. Виртуальное предприятие как эффективная форма организации внешнеэкономической деятельности компании / А. Манюшис, В. Смольянинов, В. Тарасов. – Электронный ресурс. – Режим доступа: http://www.ptpu.ru/issues/4_03/16_4_03.htm
12. Назарчук А. Социальное время и социальное пространство в концепции сетевого сообщества / А. Назарчук // Вопросы философии. – 2012. – №9. – С. 56 – 67.
13. Пальчинська М. Віртуалізація релігійного життя / М. Пальчинська // Науковий вісник ХДПУ.– Серія «Філософія». – 2006. – Вип.22. – С. 29 – 36.
14. Хайдеггер М. Время и бытие /М. Хайдеггер. – М.: Наука, 1993. – 315с.