

Пальчинська Мар'яна Вікторівна (Одеса) – доктор філософських наук, доцент кафедри філософії Одеського національного морського університету.

ЩОДО ПИТАННЯ ПРО МОДЕЛІ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ СУСПІЛЬСТВА

Сучасний світ занурив людину в інформаційний простір сучасного суспільства, для якого характерна зростаюча роль віртуалізації суспільства. Суть даної тенденції полягає в тому, що людина змушена сприймати все більшу у відносному вираженні частину навколишнього світу через інформацію, спостерігаючи за його станом на «...віртуальному рівні за допомогою екрану монітора» [2, с.115]. У даному контексті констатується дуалістичність буття сучасної людини, що призводить до послаблення демаркації між віртуальним простором і соціальною реальністю, що рядом дослідників визначається як «соціальна віртуальність»: «Людина входить у новий техногенно виготовлений світ і її свідомість «формально» відокремлюється від реального світу і переходить немов у «паралельний» простір, в інший світ, причому це світ не тільки споглядань, а світ реальних дій і переживань» [1, с. 101].

Моделі віртуалізації сучасного суспільства визначають віртуалізацію соціального та індивідуального буття як одну з детермінант подальшого становлення інформаційного суспільства, оскільки дозволяє індивідам або групам самостійно моделювати інфокомунікативну взаємодію відповідно до своїх потреб. Аналізуючи процеси, які притаманні сучасному суспільству, науковцями запропоновано моделі віртуалізації, у яких досліджується концептуальний зміст цього процесу та прогнозуються вектори подальших соціокультурних змін.

Модель «перехідного стану» (Н. Рибаків, М. Кунафін, Р. Ярцев) ґрунтується на спробі виявити взаємозв'язок між уявленнями про віртуальність як ідею перехідного стану між буттям і небуттям. Модель «потрійної реальності» розглядає В. Розін, аналізуючи при цьому співвідношення категорій існування і реальність. Наголошує на тому, що слід розрізняти три основних плани опису віртуальних реальностей: комп'ютерну реальність, власне віртуальну реальність і віртуальний стан людини, яка знаходиться у віртуальній реальності.

Гносеологічна модель віртуалізації С. Борчикова, з одного боку, ґрунтується на поліонтичній парадигмі, з іншого – розвивається в руслі полігносеологізму. Однією з властивостей віртуальної реальності є перетворення, оскільки віртуальність виступає як перетворена форма Гнозис. У такому контексті поняття віртуальної реальності виступає у процесі пізнання як допоміжна категорія для пояснення виникнення в суб'єктивній реальності людини певного знання.

Модель «віртуального суспільства» пропонує А. Бюль. Віртуалізацію він визначає як процес заміщення реального простору як способу відтворення соціальних відносин простором віртуальним. У кожній підсистемі суспільства утворюються «паралельні» світи, в яких функціонують віртуальні аналоги реальних механізмів відтворення суспільства.

У моделях «віртуального класу» А. Кроузер і М. Вайнштайна зроблено акцент на критиці – викритті кіберкапіталізму як системи, що породжує новий тип нерівності й експлуатації. Віртуалізація в такій моделі стає новим типом відчуження: відчуження людини від власної плоти у процесі користування комп'ютерами та перетворення її в потоки електронної інформації, що підживлюють віртуальний капітал.

Модель «віртуалізації соціального» М. Паетау визначає в якості його доміант систему віртуальних комунікацій поширення глобальних комп'ютерних мереж, оскільки поряд із використанням вже існуючих комунікативних форм суспільству необхідні нові для самовідтворення в умовах прискорення темпів соціальної взаємодії. Таким чином, віртуалізація сприяє функціонуванню суспільства як

соціальної системи.

Модель «віртуалізації свідомості», на думку С. Орехова, створюється зв'язком інформаційних процесів, протікання яких забезпечується відповідними технічними системами і свідомо-психічною діяльністю людини. Свідомість стає включеною у виробництво реальності нового типу. Дихотомічна модель віртуалізації Д. Іванова ґрунтується на дихотомії «реальне-віртуальне», і простежує генезис трансформації соціальної реальності в умовах зміни соціокультурних парадигм. Варто згадати комп'ютаційну модель віртуалізації соціальних систем, що розробляється, зокрема, А. Давидовим та іншими фахівцями. Такий підхід полягає у створенні комп'ютерної моделі соціальної системи, її подальшому вимірі, виявленні нових властивостей, закономірностей соціальної взаємодії тощо.

Модель «культури реальної віртуальності» М. Кастельса формально ґрунтується на теорії інформаційного суспільства, в якій сучасні засоби масової інформації із застосуванням мультимедійних та інтерактивних технологій утворюють комунікаційну систему, в якій реальність, тобто матеріальне і символічне існування людей, повністю занурена у віртуальні образи, у вигаданий світ, в якому образи стають вже не засобом передачі досвіду, а власне досвідом. Завершуючи розгляд даної теми, слід зазначити, що сучасний соціокультурний процес характеризується зростаючою складністю, нелінійністю розвитку соціальної системи, дивергенцією етнокультурних, соціально- економічних, геополітичних складових, поглибленням тенденцій глобальних кризових явищ тощо. Саме тому соціально-філософський аналіз соціокультурного процесу вимагає виявлення загальних інтегральних атрибутів соціуму, що дозволяють визначити вектори подальшого розвитку людства.

Список використаної літератури

1. Гримак Л. Супергіпноз виртуальной реальности / Л. Гримак // Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы. — М.: Логос, 1997. — 187с.
2. Орлов А. Виртуальная реальность: Пространство экранных культур как среда обитания. - М.: Изд-во «ГЕО», 1997. - 336 стр.