Міністерство освіти і науки України

Державний заклад
«Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

В. В. Окорокова

Образ нової соціальної реальності Постмодерну та форми його моделювання

Монографія

Одеса, 2018

ББК: 87.25
УДК: 111.1 + 141.78 + 165 + 303.09
О–51

Рекомендовано до друку Вченою радою ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» (м. Одеса).
Протокол № 3 від 25 жовтня 2018 р.

Науковий редактор:
Добролюбська Юлія Андріївна, доктор філософських наук, професор, завідуюча кафедрою всесвітньої історії та методології науки ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» (м. Одеса, Україна)

Рецензенти:
Іванова Наталя Володимирівна, доктор філософських наук, доцент, завідуюча відділенням «Дошкільне виховання» Луцького педагогічного коледжу.
Полянська Вікторія Іванівна, доктор філософських наук, професор, завідуюча кафедрою філософії Миколаївського національного університету імені В. О. Сухомлинського.
Худенко Андрій Володимирович, доктор філософських наук, професор кафедри соціології Одеського національного університету імені І. І. Мечникова.

Окорокова В. В. Образ нової соціальної реальності Постмодерну та форми його моделювання: Монографія / Віра Вікторівна Окорокова. — Одеса: ВМВ, 2018. — 288 с.
ISBN

У монографії розглядається моделювання образу нової соціальної реальності в межах постмодернізаційної парадигми. Обгрунтовано використання поняття образу нової соціальної реальності в сучасній філософії, надано його визначення та розглянуто формування в умовах сучасних соціокультурних трансформацій. На основі гносеологічного аналізу було виявлено домінування віртуального моделювання у сфері конструювання образу нової соціальної реальності. Експліковано його онтологічні засади та висвітлено форми моделювання.

Дослідження адресоване фахівцям у галузі соціальної філософії, філософії історії, соціології, філософської антропології, студентам і аспірантам гуманітарного профілю, а також всім, кого цікавлять проблеми моделювання соціальної реальності.

Зміст

Вступ …….. 4
Розділ 1. Концептуальні засади дослідження образу нової соціальної реальності ……..... 8
1. 1. Образ нової соціальної реальності у свідомості людини та суспільства …… 8
1. 2. Симулятивна природа постмодерністського образу нової соціальної реальності …….. 27
1. 3. Репрезентація нової соціальної реальності в сучасному інформаційно-комунікативному середовищі …… 43
Розділ 2. Гносеологічний базис моделювання образу нової соціальної реальності Постмодерну ……..... 56
2. 1. Моделювання як метод пізнання соціальної реальності: постмодерна парадигма …….. 56
2. 2. Віртуальне моделювання як різновид сучасного моделювання соціальних процесів …… 73
2. 3. Синергетична технологія моделювання образу нової соціальної реальності …….. 88
Розділ 3. Онтологічні підстави віртуального моделювання…….... 109
3. 1. Утопічна свідомість як основа віртуального моделювання ….. 109
3. 2. Темпоральні характеристики віртуальної моделі …….. 126
3. 3. Компенсаторний механізм віртуального моделювання …… 136
Розділ 4. Антропологічна сутність віртуального моделювання ….. 145
4. 1. «Homo virtualis» як новий тип особистості сучасного соціуму. 145
4. 2. Образ майбутньої людини в трансгуманістичній моделі «post-human» …… 164
Розділ 5. Вплив моделі віртуального суспільства на буття нової соціальної реальності ……..... 184
5. 1. Роль віртуальних співтовариств у моделюванні образу нової соціальної реальності …… 184
5. 2. Комп'ютерна гра як форма моделювання образу нової соціальної реальності ……... 205
5. 3. Віртуальне моделювання образу нової соціальної реальності в сфері кіномистецтва …….. 221
Висновки …… 241
Список використаних джерел …….. 253

Вступ

Перехід в кінці XX століття до нового типу суспільства, що володіє найбільшою мобільністю та активністю, що пов'язані з розповсюдженням і пануванням інформації в культурі, відкрив питання пошуку нових шляхів пізнання соціальної реальності, можливості її конструювання. Зміна парадигми дослідження відобразилася в поширенні постмодерністського бачення світу, постулюючи відмову від об'єктивної основи світогляду. Відсутність стійких принципів пізнання, розмитість меж між об'єктом і суб'єктом пізнання, соціокультурна відособленість, а також історична відносність, виступаючи головними характеристиками постмодерністської філософії, сприяють розгляду соціальної реальності не як впорядкованої системи. Соціальна реальність в рамках цієї філософії розглядається як багатогранна сукупність слабо пов'язаних між собою частин, фрагментів, причому зв'язаність і цілісність тут різко відкидаються постмодерністами, оскільки в основі цих категорій лежить рух, зміна, деформація.

Актуальність дослідження обумовлена все більш зростаючою необхідністю постійної і інтенсивної соціокультурної рефлексії, критичного осмислення кризової ситуації і стану суспільства. Саме істинні образи соціальної реальності сприяють концептуальному осмисленню розвитку людини в мінливих умовах, відбивають реальні соціальні процеси і дають деяку систему орієнтирів.

Поява віртуальної реальності як форми комп'ютерної симуляції відтворює умови, близькі до реальності, за допомогою яких можливе виконання дій поза предметною дійсністю, а також переживання в реальному часі фантастичних відчуттів і емоцій, які будуть недоступні в повсякденному житті, відкриває нові шляхи реалізації людських бажань, ілюзій, надій. Тому проблема образу соціальної реальності в епоху Постмодерну набуває особливого значення, оскільки науково-технічний прогрес стимулює і активізацію прогностичної здатності свідомості людини, формуючи образи, спрямовані на проекцію майбутнього, тобто образи нової соціальної реальності.

Дослідження образу нової соціальності передбачає виявлення механізму не тільки його формування, а і його моделювання, що сприяє перетворенню оточуючого соціального середовища, його конструювання. Відтак, питання постмодерністського моделювання образу нової соціальної реальності є наріжним для сучасної соціальної філософії, оскільки має гносеологічні і онтологічні підстави, які випливають з сучасної соціокультурної трансформації людства.

Тому, **метою** даного дослідження є визначення сутності образу нової соціальної реальності та експлікація форм його моделювання в постмодерністському соціумі.

Об'єктом дослідження є образ нової соціальної реальності як ознака соціокультурних трансформацій сучасного суспільства та форми його моделювання.

Предмет дослідження — моделювання образу нової соціальної реальності в аспекті постмодерної парадигми.

Структура роботи підпорядкована логіці філософського дослідження позначених об'єкту і предмета.

У першому розділі **«Концептуальні засади дослідження образу нової соціальної реальності»** головна увага прикута до вивчення питання формування образу нової соціальної реальності в свідомості людини, проведено аналіз взаємозв'язку відображення — конструювання. Визначено основоположну роль соціального образу, на основі якого формується образ нової соціальної реальності, його риси, компоненти. Автор звертає увагу на те, що в залежності від мети, соціального ідеалу образ нової соціальної реальності може приймати характер утопії, проекту, головною особливістю якого є орієнтація на майбутній час.

Другий підрозділ першого розділу «Симулятивна природа постмодерністського образу нової соціальної реальності» розкриває специфіку образу нової соціальної реальності Постмодерну. Як наслідок визначається його симулятивна природа, розуміння симулякрів як образу в сучасному суспільстві. Стрімке втілення інформаційно-комунікативних технологій сприяє формуванню «кліпового мислення», спрямованого на сприйняття реальності як постійної череди образів — симулякрів, що формують певний світогляд людини, її відношення до тієї чи іншої події. Через це відбуваються зрушення в свідомості людини, яка під впливом тотальної симуляції реальності (не тільки соціальної) становиться симулякрною.

Третій підрозділ першого розділу «Репрезентація нової соціальної реальності в сучасному інформаційно-комунікативному середовищі» розкриває репрезентативні основи образу нової соціальної реальності в сучасному інформаційному соціумі. Спираючись на те, що симулякри формують гіперпростір, що в свою чергу є характерною рисою віртуальної реальності, остання розглядається в якості репрезентації образу нової соціальної реальності сучасної доби.

У другому розділі **«Гносеологічний базис моделювання образу нової соціальної реальності Постмодерну»** проводиться аналіз

моделювання як методу пізнання соціальної реальності. Розкриваються властивості, притаманні як моделюванню, так і моделі, зв'язок останньої з своїм прототипом. Показано, що в аспекті постмодерної парадигми моделювання отримало візуальний характер, джерелом якого являються засоби мас-медіа, інтернет, віртуальна реальність. Саме візуалізація як ніщо інше дозволяє безперешкодно реалізувати модель в гіперпросторі, проводити її випробування в умовах віртуальної реальності.

В зв'язку з цим в другому підрозділі другого розділу «Віртуальне моделювання як різновид сучасного моделювання соціальних процесів» акцент робиться саме на віртуальне моделювання, яке цілком відповідає нинішнім процесам інформатизації, більш того — віртуалізації суспільства. Автором звертається увага на те, що віртуальне моделювання виникло на основі комп'ютерного і імітаційного моделювання та становить в наш час актуальний, ефективний спосіб втілення образу-моделі, не містить загроз для реального середовища при її опробуванні, проведенні експерименту.

Третій підрозділ другого розділу «Синергетична технологія моделювання образу нової соціальної реальності» вказує на розгляд віртуальної моделі як складної системи. Через це в даному пункті дослідження виявляються її риси саме в цьому науковому напрямку. Синергетика як наука про складні процеси, здатні до самоорганізації, продукована тенденціями постмодерністської філософії і тому виявляється необхідним концептуальним елементом дослідження віртуального моделювання образу нової соціальної реальності.

У розділі третьому **«Онтологічні підстави віртуального моделювання»** визначаються коріння віртуального моделювання, які виводяться з утопічної свідомості. Утопія і віртуальна реальність мають низку спільних ознак, тому що підпорядковані одній меті — зображенню іншого світу; як одну, так і другу можна розглядати в якості проекту, моделі. Утопічна свідомість надає змогу людині оцінити критично соціальну дійсність та на основі цього сформувати образ протилежного досконалого, ідеального типу суспільного ладу. Через це віртуальна реальність є абсолютним породженням утопічної свідомості, оскільки дає змогу утопії вирішити багатовікову проблему — її реалізацію в соціальній реальності.

У другому підрозділі третього розділу «Темпоральні характеристики віртуальної моделі» виявляються просторово-часові властивості віртуальної моделі. Просторово-часовий континуум віртуальної моделі має більш вільний та широкий спектр своєї трансформації у віртуальному просторі, можливість змінити течію часу (прискорити або уповільнити), що дозволяє прийти до результатів, часто неможливих під час моделювання в реальності.

У третьому підрозділі третього розділу «Компенсаторний механізм віртуального моделювання» компенсаторність розглядається у сукупності з ескапізмом як характерні риси віртуального моделювання. Якщо компенсаторність дозволяє замінити емоції, враження, відчуття, відсутні в реальному світі, віртуальними, то ескапізм пояснює це як тяжіння людини втекти від буденної повсякденності до більш комфортного, приємного світу. Віртуальний простір в цьому випадку відкриває перед людиною широкі можливості при створенні свого образу (віртуального).

У четвертому розділі **«Антропологічна сутність віртуального моделювання»** розглядається проблема віртуальної особистості. Автор звертає увагу на те, що віртуальне моделювання в умовах подібної віртуалізації суспільства неспроможне без створення моделі людини нового типу («Homo virtualis»). Стосовно останнього й досі в сучасній науці йдуть дискусії, особливо під час її визначення. По суті, сучасне суспільство є очевидцем становлення «Homo virtualis», оскільки більшу частину свого часу людина з кожним днем проводить у віртуальному просторі (спілкування, розваги, ігри та інше). Людина віртуальна є показником сучасного суспільства, при цьому слід враховувати ту обставину, що з подальшим вдосконаленням комп'ютерних технологій відбувається і трансформація цієї моделі людини.

У другому підрозділі четвертого розділу «Образ майбутньої людини в трансгуманістичній моделі „post-human“» розглядаються концептуальні засади проблеми людини майбутнього в руслі сучасного наукового напрямку транс-науки трансгуманізму. В межах останнього вказана проблема отримала центральне місце у прогностичних проектах по можливості перебудови, вдосконалення її тіла, що призведе до вирішення багатьох проблем, в першу чергу проблеми смерті (іммортализм). Вчені-трансгуманісти пропонують в майбутньому реалізувати модель постлюдини як кінцеву мету своїх досліджень, перехідною моделлю якої є створення транс-людини.

У завершальному п'ятому розділі **«Вплив моделі віртуального суспільства на буття нової соціальної реальності»** розкриваються форми віртуального моделювання в сучасному суспільстві: віртуальні співтовариства, мікронації (кібердержава, або віртуальна держава); комп'ютерні ігри та сфера кіномистецтва. В кожній з означених сфер було виявлено свою специфіку моделювання, його різновиди (комп'ютерне моделювання, моделювання кінопростору). Прототипом кожного з них є реальне суспільство, процеси, які в ньому відбуваються, літературні твори.

Розділ 1.
КОНЦЕПТУАЛЬНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ОБРАЗУ НОВОЇ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

1. 1. Образ нової соціальної реальності у свідомості людини та суспільства

В сучасній соціальній теорії немає більш багатозначного і неясного поняття аніж категорія «соціальна реальність», яка є базовою в онто-гносеологічному аналізі людини у будь-який час. Ретроспективний аналіз проблеми соціальної реальності демонструє її складність, багатогранність і різноманітність підходів до її дослідження. Ситуація в науці, пов'язана з використанням поняття «соціальна реальність», така, що в сучасній філософській та науковій літературі вона не має чітко визначеного значення. «Чи створюється ця реальність соціальними суб'єктами, які її пізнають? Чи відрізняються в своїй реальності фізичні та соціальні факти — чи є перші з них більш об'єктивно сущими? Якою мірою соціальна реальність є плід конвенції?», — на думку датського філософа Ф. Коліна, це — питання, які заводять у глухий кут сучасні концептуальні підходи і створюють між ними протиріччя [378].

Зазвичай словосполучення «соціальна реальність» використовується як синонім таких термінів, як «суспільство», «соціальне буття», «соціальне життя», «соціум», «соціальна дійсність». Більш того, як зазначає З. І. Комарова, термін «соціальна реальність» стрімко витісняє термін «суспільство» в описі не тільки спільної життєдіяльності сучасних людей, але навіть минулих епох [150]. Практично ніхто з вітчизняних дослідників, що використовують цей термін, не наділяє його будь-яким самостійним значенням, що не рефлексує специфіку його вживання, доречність використання в різних контекстах, так що функціонування словосполучення «соціальна реальність» більше нагадує не наукове і філософське поняття, а скоріше вираз розмовної мови. З іншого боку, частота використання цього терміна в сучасному вітчизняному науковому і філософському дискурсі дуже висока.

Накопичений до нашого часу науково-методологічний пласт дослідження соціальної реальності показує генезис філософського аналізу, за допомогою якого були виявлені і описані умови, при яких став можливий перехід від розуміння зовнішнього світу як сукупності речей до розуміння світу як реальності, а також еволюція змісту, що вкладається в поняття реальності; проаналізовані течії і інтереси, що спрямовують процес

конституювання соціальної реальності. Це пояснює ту обставину, що більшість сучасних вчених при визначенні поняття соціальна реальність посилаються на існуючі позначення поняття «реальність», акцентуючи при цьому увагу на його онтологічному статусі, що дає можливість співвіднесення з соціальним світом [297].

Так, саме слово «реальність» має латинське коріння і походить від лексеми «realis», що в перекладі означає «речовинний, дійсний». Поняття виникло в середньовічній філософії. У повсякденній свідомості під реальністю розуміють щось існуюче взагалі, буття речей в його зіставленні з небуттям, а також з іншими (можливими, ймовірними) формами буття, об'єктивно існуючу дійсність. Наведені дефініції вказують на те, що дане поняття перетинається з поняттями «буття» і «дійсність». На думку М. Г. Морозова, реальність співвідноситься з буттям в трьох різних аспектах [212]. По-перше, якщо розуміти реальність як поняття, яке включає в себе інші (наприклад, суб'єктивна / об'єктивна реальність), то буття — це сукупність різновидів реальності. По-друге, якщо реальності протиставити поняття ірреальності або сюрреальності, то буття включатиме в себе реальність як складову частину. І, по-третє, в екзистенціальній філософії, навпаки, реальність включає в себе буття.

Таким чином, виходить, що сучасні соціальні зміни, пов'язані з підвищенням ролі окремої особистості в соціальному житті, з процесом індивідуалізації, спрямовують значення терміна «соціальна реальність» на підкреслення наявності зазначених змін в системі «особистість-суспільство». Не випадково сучасні вчені розглядають структуру соціальної реальності не як сукупність основних сфер життя суспільства, а як систему зв'язків, механізмів взаємодії особистості і суспільства, яка не зводиться до суспільства [150].

Серед усього кола наукових досліджень соціальної реальності особливе місце займає феноменологічний підхід, вчені якого використовували поняття «соціальна реальність» для позначення особливого виду реальності. Значимість даних досліджень є вагомою, тому що саме феноменологи заклали основи дослідження соціальної реальності в зв'язку з діяльністю самої людини, його свідомістю в світлі соціального світу. Феноменологія виходить з того, що досучасні суспільства мали досить значний ступінь інтеграції. В результаті чого людина завжди жила як би в одному світі: соціальні феномени, одночасно засвоєнні і створені в процесі спілкування людей, були усіма прийнятими, бо вони представляли собою свого роду їх «домашній світ». Він був по суті єдиний і на роботі, і в сім'ї. Кожен сприймав цей світ як самоочевидний, в якому його місце і роль були

чітко визначені. У сучасному ж суспільстві люди стикаються з плюралізацією життєвих світів перш за все в силу стрибка в сфері поділу праці. Тому сконструйовані людьми соціальні феномени набувають багатозначності. Звідси головне завдання феноменологічного підходу — не вивчення суспільства, а виявлення інтерсуб'єктивності структури соціальної реальності, конституювання соціального світу. При цьому феноменологів цікавлять не стільки об'єктивні відмінності соціальних феноменів, скільки те, як вони суб'єктивно сприймаються на рівні буденної свідомості самих звичайних людей в процесі їх життєдіяльності.

Своїм корінням феноменологічна соціологія виходить з філософії Е. Гуссерля, його вчення про «життєвий світ» як світу нашого суб'єктивного повсякденного досвіду, який передує науковій об'єктивності. «Нам повинен нарешті розкритися трансцендентальний сенс світу, причому розкритися в його повній конкретності, завдяки якій останній являє собою постійно існуючий для всіх нас життєвий світ» [71, с. 495]. Життєвий світ є сумою безпосередніх очевидностей, які задають форми орієнтації і людської поведінки. Такі очевидності виступають дофілософським, донауковим, первинним в логічному плані шаром будь-якої свідомості, будучи базисом, умовою можливості прийняття індивідом поведінкових установок. Крім того, вони мають характер неусвідомлюваних регуляторів розуміння сенсу. Відтак, життєвий світ — це сфера того, що відомо всім, що очевидно, область упевненостей людини, які прийняті в якості безумовно значущих і практично апробованих підстав. Досвід життєвого світу має статус початкового в тому сенсі, що людина не робить спеціальних зусиль для освоєння життєвого світу (на противагу цьому можуть бути приведені окремі культурні світи), він виявляється як даність. Це означає, що засвоєні смисли починають виступати в якості того, що не вимагає доказів (процеси «смислоосадження» і «змістоутворення»).

Для Е. Гуссерля філософське осмислення життєвого світу є передумовою вироблення загального уявлення про систему людського знання, включаючи і знання наукове. На його думку, індивіди бачать світ упорядкованим. Для них соціальний світ постає добре організованим і структурованим. Однак люди не обізнані про те, що саме вони його впорядковують певним чином. Феноменологія ж саме вивчає, якими постають об'єктивні реалії: події, соціальні ситуації, дії — в свідомості індивідів. Життєвий світ є витік будь-якої проблематики і рефлексії, саме від життєвого обрію може відштовхуватися свідомість в кожному акті своєї інтенціональної діяльності [273]. Для Е. Гуссерля свідомість завжди є свідомістю конкретних життєвих реалій.

Послідовники феноменологічного підходу Е. Гуссерля розвинули вчення про «життєвий світ», і крім того, сприяли розробці самого поняття «соціальна реальність» в руслі соціології, що сприяло тим самим концептуалізації такого напрямку, як феноменологічна соціологія. В даному випадку мова йде про її автора, австрійського соціолога і філософа А. Шюца. Серед шанованих їм мислителів слід зазначити Е. Гуссерля (як свого вчителя) і М. Вебера (основоположника розуміючої соціології). Як зазначає Л. Ю. Мещерякова, концепції цих двох філософів і слід розглядати в якості теоретичної основи створеної А. Шюцем феноменологічної соціології [202].

А. Шюц сприйняв у Е. Гуссерля ідеї суб'єктивного впорядковування людьми об'єктивного соціального світу, а також взаємозв'язки наукової теорії з життєвим світом, бачачи в цьому основу принципово нової соціологічної парадигми, яка допомагає глибше зрозуміти природу конструйованих людьми соціальних феноменів, виходячи з відносності як соціальної реальності, так і знання про неї. Проте на відміну від Е. Гуссерля, який зосередився на дослідженні власне свідомості, А. Шюца цікавлять життєві світи, точніше, систематизовані знання про них, виражені в теоретичних моделях, які можна перевірити і емпіричним шляхом.

У соціальному світі А. Шюц проводив межу між соціальною реальністю, яка може бути пережита безпосередньо («навколишній світ»), і соціальною реальністю за межами безпосередньої видимості, яку ще не випробували, якщо шукали. Філософ розглядає події, що відбуваються у світі, як «до і після», «минуле» і «майбутнє», «одночасність» і «послідовність», і так далі. В той же час, у рамках цієї базисної схеми орієнтації світ роботи структурується на різні шари реальності. Ядро реальності утворюється тим, що називається «Зоною маніпулювання». Ця зона включає ті об'єкти, які дійова особа бачить і якими вона безпосередньо орудує, на відміну від далеких об'єктів, які не можуть бути пережиті в контакті, але, проте, знаходяться в полі зору [355, с. 417].

Той шар світу роботи, який індивід переживає як ядро своєї реальності, називається світом в межах його досяжності. Цей його світ включає не лише зону маніпулювання, але і речі, що потрапляють в поле його зору і діапазон його слуху; більше того, не лише область світу, відкриту для його реальної роботи, але і навколишні області його потенційної роботи. Окрім іншого, в межах потенційної досяжності знаходиться світ, якого немає і ніколи не було в реальній досяжності, але який, проте, доступний в силу ідеалізації (світ в межах досяжної досяжності). А. Шюц приходить до висновку, що світ роботи в повсякденному житті є архетипом нашого

переживання реальності. Усі інші області значення можна розглядати як його модифікації.

Буденна реальність соціалізована у багатьох відношеннях, які сам А. Шюц і перераховує. По-перше, вона структурно соціалізована, оскільки основана на фундаментальній ідеалізації: якщо я поміняюся місцями з іншою людиною, то сприйматиму ту ж саму частину світу, по суті, в тій же перспективі, що і вона; наші специфічні біографічні обставини стають для усіх практичних цілей іррелевантними. По-друге, вона генетично соціалізована, тому що велика частина нашого знання (як його зміст, так і особливі форми типізації, в які воно організоване) має соціальне походження і дана в соціально санкціонованих термінах. По-третє, вона соціалізована в сенсі соціальної класифікації знання. Кожен індивід, що пізнає тільки частину світу, і загальне знання тієї ж самої частини світу, розрізняються по міри ясності, виразності, обізнаності або просто віри [355, с. 538].

Життєвий світ, інакше «світ здорового глузду», «інтерсуб'єктивний світ у рамках природної установки», що сприймається усіма, хто в ньому живе, як само собою зрозуміле, те, що не підлягає сумніву, і є відправним пунктом аналізу А. Шюца. Очевидно, соціум надає нам знакову систему, але при цьому ми маємо можливість трансформувати її так чи інакше, оскільки в процесі життя ми беремо участь в розвитку соціальної організації, переймаючи на себе різні ролі, роблячи нові символи, необхідні для трансформації нами ж створеного соціуму. Життєвий світ — це світ повсякденності, і саме тому, що остання опиняється в такому привілейованому положенні, він набуває свого особливого значення для соціального пізнання, будучи джерелом усіх наукових понять. Це, як вже відзначалося, — світ природної установки кожної окремої людини, її безпосереднє оточення [202]. Попри те, що життєвий світ є загальним для усіх простором соціальної дії, кожна людина «розміщена» в ньому особливим чином, що визначається, згідно А. Шюцу, його біографічною ситуацією. Кожна біографічна ситуація унікальна, оскільки пов'язана з умовами народження, виховання, життя, соціального оточення, що призводить до відмінностей у баченні кожною окремою людиною світу, що оточує її, і власного становища в ньому.

Соціальна реальність, за думкою А. Шюца, повинна тлумачитися інакше, ніж, навіть — більше того — протилежно підходу Е. Дюркгейма: «Спостережуване соціальним дослідником поле, що іменується соціальною реальністю, має специфічне значення і структуру для індивідів, що живуть, діючих і мислячих. Послідовно втлумачивши соціальну реальність на рівні буденної свідомості, вони як би заздалегідь обирають і пояснюють свій світ,

який потім сприймають як реальність повсякденного життя» [421, с. 59]. А. Шюц вважає, що термін «соціальна реальність» взагалі має відношення лише до дуже вузького спектру соціального світу: постулат чуттєвого спостереження публічної людської поведінки бере в якості базової моделі ті ситуації, в яких «діючого» надано «спостерігачеві» в так званих стосунках «лицем до лиця». Передбачається, що за допомогою буденного мислення повсякденного життя люди набувають знання про виміри того соціального світу, в якому вони живуть. Але цьому знанню властивий як фрагментарний характер (оскільки воно обмежено порівняно невеликим сектором соціального світу), так і часто різні міри ясності і виразності. Знання про соціальну реальність виявляється, таким чином, спеціалізованим за допомогою безлічі процедур його «соціалізації».

Услід за А. Шюцем учені П. Бергер і Т. Лукман спробували дати філософське обґрунтування соціальних наук і створити соціологію, безпосередньо звернену до первинного «життєвого світу». У перших параграфах «Соціального конструювання реальності» (1966 р.), як вважає О. Н. Ноговіцин, викладаються основні принципи феноменологічної соціології А. Шюца [217]. В той же час П. Бергер і Т. Лукман надають феноменологічній соціології дещо іншу спрямованість, оскільки основним предметом дослідження стає знання «реальності повсякденного життя»; від феноменологічного аналізу свідомості вони переходять до аналізу соціальних інститутів, процесів соціалізації і інституціоналізації. На думку О. Д. Осипової, це, у свою чергу, дозволяє представити багато теоретичних концепцій, що існували в соціології до виникнення теорії П. Бергера і Т. Лукмана, з нової точки зору і вписати їх в загальну картину соціологічного знання, створивши загальну стрункy теорію, де ідеї Е. Дюркгейма, М. Вебера, К. Маркса, К. Мангайма, А. Шюца та Т. Парсонса отримають нову трактовку [240, с. 70].

У своїй роботі П. Бергер і Т. Лукман розвинули соціологічну теорію пізнання — соціальний конструктивізм, метою якого є виявлення шляхів, за допомогою яких індивідууми і групи людей беруть участь в створенні соціальної реальності, яка ними сприймається. П. Бергер і Т. Лукман визначають «реальність» як «якість, властиву феноменам, мати буття, незалежне від нашої волі і бажання», «знання» як «упевненість в тому, що феномени є реальними і мають специфічні характеристики» [29, с. 9]. У контексті теорії цих дослідників реальність безпосередньо залежить від знання. Іншими словами, наша реальність складається з того, що ми знаємо, відповідно, якщо ми не маємо знань про що-небудь, значить, воно не входить в рамки нашої реальності. Приміром, те, що реально для жителя

африканського села, не може бути реальним для жителя європейського мегаполісу. Звідси витікає, що для певних соціальних контекстів є відповідні межі реальності і знання, яке накопичується, зберігається і передається. Соціологія знання, на думку філософів, повинна вивчати те, як знання «перетворюється» на реальність.

Говорячи про реальність, автори, передусім, мають на увазі світ повсякденного життя. Саме він є та реальність, «яка інтерпретується людьми і має для них суб'єктивну значущість» [29, с. 38]. У цьому визначенні, у рамках теорії соціального конструктивізму, особливо важливі поняття інтерпретації і суб'єктивної значущості, оскільки це ще раз підкреслює тезу про конструювання реальності за допомогою власних, особових, знань.

Реальність повсякденного життя організовується навкруги «тут» тіла і «зараз» теперішнього часу. Це «тут-та-зараз» — фокус уваги людини до реальності повсякденного життя. У тому, як це «тут-та-зараз» дано людині в повсякденному житті, полягає realissimum його свідомості. Реальність повсякденного життя, проте, не вичерпується цією безпосередньою присутністю, але охоплює і ті феномени, які не дані «тут-та-зараз». Це означає, що людина сприймає повсякденне життя залежно від міри просторової і тимчасової наближеності або віддаленості [29, с. 18]. Інакше кажучи, реальність повсякденного життя представляється як інтерсуб'єктивний світ, який людина розділяє з іншими людьми. Саме завдяки інтерсуб'єктивності повсякденне життя різко відрізняється від інших усвідомлюваних людиною реальностей.

Свідомість людини «працює» з об'єктами, вона інтенціональна за своєю суттю. Різні об'єкти належать до різних сфер реальності. «Ми ніколи не зможемо осягнути деякий уявний субстрат свідомості як такий, але лише свідомість чогось або когось, незалежно від того, чи сприймається об'єкт свідомості як елемент зовнішнього фізичного світу або внутрішньої суб'єктивної реальності» [29, с. 18]. «Різні об'єкти представляються свідомості як складові елементи різних сфер реальності. Дві системи об'єктів викликають в моїй свідомості абсолютно різну напругу, і мою увагу до них — зовсім не однаково. Це означає, що моя свідомість здатна переміщатися в різних сферах реальності. Інакше кажучи, я усвідомлюю світ таким, що складається з безлічі реальностей. У міру переміщення з однієї реальності в іншу я сприймаю цей перехід як свого роду шок, який викликаний перемиканням уваги у зв'язку з цим переходом».

Людина усвідомлює світ, що складається з ряду реальностей. Проте є одна, яка представляється впорядкованою і систематизованою, — реальність повсякденного життя, вже сконструйована за допомогою різних об'єктів,

тобто що об'єктивувалася. Філософи називають цю реальність par exellence. Це — реальність повсякденного життя. Її привілейоване положення надає їй право називатися вищою реальністю.

В той же час, звертають увагу П. Бергер і Т. Лукман, реальність повсякденного життя інтерсуб'єктивна, оскільки її розділяє не один індивід. Але, в той же час, вона розділена на певні сектори, одні з них сприймаються як звичні, інші — як проблемні. Останні з'являються тоді, коли порушується традиційний порядок речей. Іншими словами, коли в повсякденній реальності виникає те знання, яке ще не є власним, присвоєним.

Інтерсуб'єктивність повсякденного життя має темпоральний вимір. Більше того, на думку учених, темпоральність — це риса, властива свідомості. Потік свідомості завжди впорядкований в часі. Можна розрізняти різні рівні темпоральності, оскільки вона характерна для будь-якого суб'єкта. Кожен індивід відчуває внутрішній плин часу, який засновано на психологічних ритмах організму, хоча і не тотожних йому.

У світі повсякденного життя є свій інтерсуб'єктивний доступний стандартний час. Стандартний час можна зрозуміти як перетин космічного часу і існуючого в суспільстві календаря, заснованого на тимчасових циклах природи і внутрішнього часу з його вказаними вище відмінностями. Не існує повної одночасності цих різних рівнів темпоральності, про що свідчить сприйняття очікування. Як мій організм, так і моє суспільство накладають на мене і мій внутрішній час певну послідовність подій, що включає і очікування [29, с. 21].

Реальність повсякденного життя індивід розділяє з іншими людьми, знаходячись в постійній взаємодії. Сприйняття інших краще всього з'являється в ситуації «лицем-до-лиця». Тільки тут суб'єктивність іншого найбільш близька і виявляється частиною реальності повсякденного життя. Зазвичай індивід при сприйнятті іншого користується зразками, які в схемному виді визначають дії останнього і направляють очікування першого. Іншими словами, людина користується типізаціями: вона сприймає іншу «як тип і взаємодіє з нею в ситуації, яка сама по собі типова» [29, с. 56].

Реальність повсякденного життя складається з об'єктивувань, власне, і можлива вона теж завдяки ним. Особливу роль в об'єктивуванні грають знаки. Процес позначення або усвідомлення індивідом знаків називається сигніфікацією. Знак завжди вказує на щось: предмет, явище, поняття. Наприклад, зброя може означати насильство і агресивність. Знаки і знакові системи є об'єктивуваннями, оскільки вони доступні незалежно від яких-небудь суб'єктивних станів і установок. Об'єктивування, необхідні для

«будівництва» реальності, задають мови. Вони мають наступні можливості по відношенню до реальності:

• здатні передавати ті повідомлення, які не мають суб'єктивності. Індивід може розповідати про те, що сам не переживав;

• за допомогою мови людина об'єктивує свою власну реальність;

• мова підпорядковує індивіда. Оскільки той завжди наслідує структури його системи;

• мова узагальнює досвід кожного окремого індивіда, сприяє появі типізацій — деякі словесні знаки стають загальними для усієї групи;

• мова може сполучати відірвані одна від одної реальності (приміром, якщо інтерпретувати значення сну, лінгвістично інтегруючи його в реальність повсякденного життя);

• мова вибудовує семантичні поля і смислові зони, в організації яких допомагають словники, синтаксис, граматика.

У рамках цих семантичних зон накопичується і зберігається досвід, який складає соціальний запас знання. Він дає людині набори типізацій, за допомогою яких та орієнтується в повсякденному житті. В той же час він не розділяється в рівній мірі між усіма індивідами. Розглядаючи інституціоналізацію, П. Бергер і Т. Лукман відмічають, що розвиток людини відбувається при безперервній взаємодії з природним середовищем і, звичайно, з соціально-культурним порядком. Розвиток людського організму в умовах соціально обумовленого довкілля залежить від зв'язку між організмом і людським «я». Такий взаємозв'язок називається ексцентричним: з одного боку, людина є тілом, з іншого — вона сприймає себе як істоту, не рівну своєму тілу, а ту, що має його в розпорядженні. В процесі постійної екстерналізації індивід вибудовує соціальний порядок — це повністю людський продукт.

Із сказаного вище учені роблять висновок, що, з одного боку, людина є тілом в тому ж самому сенсі, як це можна сказати про будь-який інший тваринний організм. З іншого боку, людина має тіло. Тобто людина сприймає себе як істоту, не ідентичну своєму тілу, а, навпроти, як тіло, що має, у своєму розпорядженні. Іншими словами, сприйняття людиною самою себе завжди коливається між тим, що вона є тілом і має його, і рівновагу між ними треба знову і знову відновлювати. Створення людиною самою себе завжди і неминуче — підприємство соціальне. Люди разом створюють людське довкілля в усій сукупності її соціокультурних і психологічних утворень, жодне з яких не можна зрозуміти в якості продуктів біологічної конституції людини, яка, як вже відзначалося, встановлює лише зовнішні межі продуктивної діяльності людини. Подібно до того, як людина не може

розвиватися як людина в ізоляції, так і людське довкілля вона не може створювати в ізоляції. Самотнє людське існування — це існування на тваринному рівні (яке людина, безумовно, розділяє з іншими тваринами). Як тільки спостерігаються феномени специфічно людські, ми вступаємо в сферу соціального. Специфічна природа людини і її соціальність переплетені надзвичайно складно. Homo sapiens завжди і в тому ж ступені є Homo socius [29, с. 36].

П. Бергер і Т. Лукман в результаті ставлять питання: яким чином виникає сам соціальний порядок. Найбільш загальна відповідь на це питання, на їх думку, така: соціальний порядок — це людський продукт або, точніше, безперервне людське виробництво. Він створюється людиною в процесі постійної екстерналізації. Соціальний порядок у своїх емпіричних проявах не є біологічно даним або таким, що походить з яких-небудь біологічних даних. Немає нужди додавати, що соціальний порядок не є також даністю людського природного середовища, хоча окремі її риси можуть бути чинниками, що визначають ті або інші характеристики соціального порядку (наприклад, економічні заходи, технологічні пристосування). Соціальний порядок не є частиною «природи речей» і не виникає за законами природи. Він існує лише як продукт людської діяльності. Ніякий інший онтологічний статус йому не можна приписати без того, щоб остаточно не заплутати розуміння його емпіричних проявів. І у своєму генезисі (соціальний порядок як результат минулої людської діяльності), і у своєму сьогоденні (соціальний порядок існує, тільки оскільки людина продовжує його створювати у своїй діяльності) — це людський продукт [29, с. 37].

Філософи вказують на фундаментальний взаємозв’язок трьох діалектичних моментів соціальної реальності. Кожен з них відповідає істотній характеристиці соціального світу. Суспільство — людський продукт. Суспільство — об’єктивна реальність. Людина — соціальний продукт. Вже повинно бути ясно, що аналіз соціального світу, який виключає хоч би один з цих трьох моментів, буде неповним і спотворюючим.

Встановлення громадського порядку розпочинається з процесу хабітуалізації («узвичаювання» — будь-яка дія повторюється, стаючи зразком. Згодом воно може бути відтворене з найменшими зусиллями). В результаті хабітуалізації людина, здійснюючи щодня одну і ту ж дію, не замислюється про те, як і чому вона це робить, економлячи в результаті значну частину енергії, зберігаючи її і направляючи на інновації. Якщо уявити собі ситуацію, коли людині щодня доводиться думати про те, як тримати столові прилади, якою дорогою найшвидше добиратися до роботи або як користуватися мобільним телефоном, можна зробити висновок, що

таке життя буде неймовірно складним. Повсякденна діяльність зажадає такої кількості часу і сил, що вже просто не залишається енергії на інші процеси. Отже, хабітуалізація має значення для підтримки стабільності соціальної реальності, формуючи зразки поведінки і полегшуючи існування індивіда в дійсності, що постійно міняється. Рутинні вчинки символізують передбачуваність і впорядкованість поведінки і створюють основу для формування соціальних інститутів, передуючи їм в соціальному плані.

Проте статусу соціального інституту придбаває зовсім не будь-яка звична дія, а тільки та, яка відтворюється з покоління в покоління, тобто повторюється великою кількістю людей упродовж довгого періоду часу і стає в результаті цього об'єктивною. З точки зору соціального конструктивізму соціальний інститут — це результат «взаємної типізації звичних дій діячами різного роду». В результаті соціальні інститути характеризуються об'єктивністю і історичністю і перетворюються на реальність, звану П. Бергером і Т. Лукманом «соціальним світом». Так формується соціальний світ взагалі, в сенсі усеосяжної і тієї реальності, з якою індивід стикається на кшталт реальності природного світу.

Отже, запропонований П. Бергером і Т. Лукманом науковий підхід до вивчення соціальної реальності визначає її в якості результату повсякденного щоденного процесу взаємодії людей, який розділяється на два рівнозначні компоненти: об'єктивний і суб'єктивний. Об'єктивна сторона цього процесу полягає в існуванні єдиного запасу знання, що передається з покоління в покоління, і наявності соціальних інститутів, покликаних це об'єктивне знання підтримувати, транслювати і зберігати. В ході еволюційного розвитку суспільство перетворюється на реальність зі своїми законами, нормами і правилами, існуючу об'єктивно і в тимчасовому відношенні набагато довше окремо взятого людського життя. Внаслідок цього соціум є реальністю, що вже склалася, і особі доводиться зважати на його цінності.

Суб'єктивна сторона конструювання соціальної реальності міститься в процесі соціалізації, в ході якої особа не просто засвоює трансльовані знання, але і співвідносить їх зі своїми цінностями і установками в результаті процесу інтерналізації. Суб'єктивність соціального конструювання відбивається в можливості кожної людини доповнювати існуючу реальність своїм соціальним досвідом, тим самим вносячи власний вклад.

В цьому випадку дуже добре онтологічна лінія взаємодії «свідомість — соціальна реальність» показана в роботах американського філософа Дж. Серля. Учений розглядає усі предмети навколишнього світу в якості часток. Ці частки існують в силових полях і організовані в системи. Деякі з цих систем — це живі системи, які розвиваються через природний

відбір і у деяких з них розвинулися особливого роду клітинні структури, а саме, нервова система, здатна до породження і підтримки свідомості. Свідомість є біологічною і, отже, фізичною, хоча також і ментальною характеристикою деяких нервових систем з більш високим рівнем розвитку, таких як людський мозок, і великої кількості різних типів мізків тварин. Зі свідомістю приходить інтенціональність, здатність розуму представляти об'єкти і стани світу по-іншому, ніж вони є самі по собі. Переконання і бажання інтенціональні, в тому сенсі, що, маючи переконання або бажання, ми повинні вірити, що щось є, або бажати, щоб воно було. Інтенціональність, згідно з таким визначенням, не можна звести до наміру (інтенції), оскільки не все свідоме інтенціональне і не усе інтенціональне свідоме. Можна чогось не усвідомлювати в даний момент, але усі несвідомі інтенціональні положення повинні бути в принципі доступні для свідомості [419].

У кожному сенсі і ситуації «світ» відмічає одну рису — цілісність, яка може бути утворена по-різному. Якщо цілісність розпадається, це означає для людини дуже нелегкий стан, коли вона сприймає себе не як єдине ціле, а як складову декількох частин. Тоді вона намагається створити для себе новий світ, в якому прагне відтворити цілісність, будує пояснювальні схеми. Світ, організовуваний нами в деяку цілісність, обов'язково містить в собі щось інше (бог, держава, вони), яке завжди задіюється. Це інше виконує певну функцію — на нього ми можемо перекласти відповідальність, воно виступає деяким стимулом, джерелом наших перетворень.

Смисловий універсум є найважливішою освітою в інформаційному полі суб'єктів, взаєморозуміння, що забезпечує їх, і прийняття один одним. Людина одночасно існує в минулому (соціальна і індивідуальна пам'ять), сьогоденні (здоровий глузд, знання про повсякденне життя, моральна і політична позиції) і майбутньому (надія на краще, плани). Цей суб'єктивний світ стає реальністю через діяльність і поведінку у об'єктивному світі, в соціумі. Більше того, власне в цьому процесі індивід стає соціальною істотою. Він починає усвідомлювати світ як складову безлічі реальностей, і саме в цих сферах постійно переміщається його свідомість, інтенціональна (що прагне до чогось, до когось, кудись) за своєю природою. Поглиненість людини світом свого буття і існування цих же світів в ній за допомогою особової ідентифікації (вірніше, самоідентифікації), об'єднання з ними визначають формування і відповідних рис людини як граней її особи [149, с. 271].

Постійно взаємодіючи з соціальною реальністю, людина одночасно перетворює не лише реальність, але і себе. Соціальна ситуація, дійсний світ знаходять своє відображення в індивідуальності людини і потім

відтворюються, транслюються нею. Зміна життя, зміни соціальної ситуації припускають і зміну людини через прийняття нових умов, і їх інтеграцію. На думку вітчизняного психолога О. М. Леонтьєва, свідомість в своїй неопосередкованості є картиною світу, що відкривається субєкту, в яку включено і його самого, його дії і становище. Перед недосвідченою людиною наявність у неї цієї суб'єктивної картини не ставить, зрозуміло, ніяких теоретичних проблем: перед нею — світ, а не світ і картина світу [175]. Суб'єкт, що має свідомість, розділяє більш-менш чітко об'єктивний світ, з одного боку, і суб'єктивний образ («картину») світу — з іншого, тоді як суб'єкт, для якого характерні інші способи психічного відображення світу, або людина, що не замислюється над такими складними питаннями, не розділяє у своєму переживанні світ і образ цього світу.

Йдеться про те, що, сприймаючи і адаптуючись до нової соціальної ситуації, людина спирається на свій попередній досвід, на власний образ світу. У кожної людини — свій унікальний образ соціальної дійсності. Тому у кожної людини буде різна міра мінливості і внутрішньої узгодженості життєвого світу, що буде впливати на ефективність прийняття змін соціальної реальності: від прийняття і інтеграції нових соціальних умов — до повної соціальної дезадаптації. Сприйняття людиною соціальної реальності являє собою єдність чуттєвого і логічного, чуттєвого і смислового, відчуття і думки. Воно завжди є осмисленням об'єктивно даного. У сприйнятті відбивається все різноманітне життя особистості: її установки, інтереси, особистісна спрямованість і життєвий досвід.

Завдяки особливому способу життя людини, особливостям її діяльності, володіння мовою, в якому світ представлений суб'єкту в своїх істотних властивостях «ідеально», людина (і тільки людина) в змозі мати ставлення до світу. У нашій свідомості світ представлений у вигляді образу світу, який при цьому ми можемо відокремити від самого світу, тобто можемо віддати собі звіт в тому, що є об'єктивним світом і що є психічною діяльністю, яка протікає за своїми законами. На думку К. Келлі, людина в пізнанні соціальної реальності створює власні моделі навколишнього світу [398, с. 185]. В якості даних моделей виступають образи соціальної реальності як її необхідні складові.

У середовищі наукових досліджень виділяється кілька напрямків у визначенні поняття «образ». До першого належать публікації, в яких проблема образу розглядається в дусі вчення Платона. А саме, Платоном була закладена традиція розуміння образу як зразка — прообразу, який може мати як духовну, так і матеріальну природу. Наприклад, Т. Н. Березіна вважає, що частина образів («об'єктні образи») існувала і існує поза

психікою людини [30, с. 15]. На думку деяких вчених, ця точка зору тяжіє до юнгівської концепції архетипів, що володіють інтерсуб'єктивним існуванням, що вказує на необхідність назвати ці «об'єктивні образи» архетипами або ейдосами [264, с. 168].

До другої групи належать роботи, в яких зникає межа між образом, знаком, символом, моделлю, кресленням і т. п. З цього приводу Р. Ю. Рахматуллін, О. Р. Семенова, Д. З. Хамзіна задаються питанням: «Але чи є, наприклад, написане на папері слово «стіл» образом столу? Здається, це слово є знаком, за допомогою якого позначається клас столів, кожен з яких може бути репрезентований в психіці і у вигляді образу. У цій концепції поняття «образ» і «репрезентант» перебувають у відношенні рівнозначності, тобто мають однакові обсяги. Здається, в теорії пізнання було б доречним обмежити сферу застосування поняття «образ» сферою психіки і утримуватися від вживання цього терміна по відношенню до позапсихічних феноменів» [264, с. 168].

До третьої групи відносяться ті праці, які обмежують образні уявлення межами психіки. При цьому одні вважають образом будь-які чуттєві репрезентанти об'єктів, інші — тільки ті, які мають структурні відповідності з ними. Навряд чи відчуття болю є образом хвороби, а шелест листя — образом дерева. Відчуття є компонентом, структурною одиницею образу, але не самим образом.

До четвертої групи належать визначення поняття образу через ознаку структурної відповідності. Такі дефініції ґрунтуються на розумінні образу як копії об'єкта, або, в більш коректному вигляді, як виникаючого в психіці зображення об'єкта. При цьому зазначені вище вчені пропонують свій варіант визначення поняття «образ»: образ є сукупність чуттєвих сигналів, ізоморфних утриманню об'єкта-оригіналу і суб'єктивно переживаємих в якості самого об'єкта [264, с. 169].

На наш погляд, проблема відсутності єдиного визначення поняття «образ» корениться в тому, що образ є найважливішою категорією свідомості і невід'ємною якісною характеристикою людського мислення. У психології образи сприйняття (перцепт) трактуються як форма опосередкованого психічного відображення дійсності, що виникає в результаті сприйняття індивідом різних явищ і процесів навколишнього світу. Крім образів сприйняття, існують образи уявлення, до яких відносять образи спогадів і уяви. Останні визначають нашу здатність до художнього сприйняття і є основою творчості. Відсутність безпосереднього стимулу, що викликає реакцію у вигляді образу, відрізняє механізми генезису образів уявлення від механізмів чуттєвої перцепції.

Як зазначає Є. А. Кубракова, проблеми виникають як у вихідному пункті аналізу при описі їх основних характеристик, так і на етапі теоретичного пошуку закономірностей, що визначають організацію даної категорії [167]. Ці методологічні труднощі викликані в першу чергу відсутністю, на відміну від образів сприйняття, безпосередньо діючого об'єкта-подразника, з яким міг би бути прямо пов'язаний актуальний зміст образу представлення, а також феноменологічна природа образів, які є «річчю в собі», доступною для інтроспекції, але не завжди доступною для об'єктивних методів аналізу.

Із зазначених вище характеристик образу можна зробити висновок, що засвоєння знання в формі образу є найбільш доступним і оптимальним способом розуміння, завдяки чому формується соціальна картина світу людини. Образне «повідомлення» включає в себе все соціокультурне і культурно-історичне оточення, задіює масив внутрішнього досвіду, володіє виразними можливостями в розгортанні істоти світу як неспівмірності різних його порядків. Тим самим «образ» показує соціальне буття з різних перспектив.

Образ або образи суспільства можуть формуватися не тільки на основі емпіричних спостережень над дійсністю або суб'єктивно-психологічного досвіду, що стихійно складається, але і на основі філософських чи інших концепцій, які зафіксували певний «знімок» реальності в історичній або ментальної площині. Образ суспільства може виступати у функції перспективи, горизонту, фокусу: фокусу — в сенсі висвітлення недосконалостей суспільства, горизонту — як позначенні можливостей соціальної прогресії, перспективи — як напряму бажаного і реально здійснюваного руху по вдосконаленню або у подоланні соціальних недоліків і алюзій. Тим самим образ країни формує цілі і функції.

Як упорядковані ментальні структури образи і уявлення не тільки відображають соціальне буття, але одночасно задають параметри соціального конструювання суспільства, сприяють його якісній зміни. Навпаки, відсутність або аморфність соціального образу країни обумовлює невизначеність констант соціального буття, нерозвиненість глибинної, інтелектуальної самосвідомості людей, розпливчастість індивідуальних життєвих позицій людини.

Тому при вивченні образу в сфері соціальної філософії часто використовують поняття «соціальний образ», який є необхідним елементом в сприйнятті соціальної реальності як окремим індивідом, так і суспільством. Є. І. Сільнова стверджує, що поняття «соціальний образ» має великий теоретичний і методологічний потенціал, який пов'язаний з його

універсальністю і можливістю дослідження за допомогою цього поняття стійких структур колективної свідомості та їх трансформацій [277]. Поняття соціального образу є, по суті, образом суспільства і безпосередньо корелює з образами країни, нації, цивілізації, що вимагає чіткої концептуалізації і свідчить про необхідність їх змістовного визначення. Будучи певним «зрізом» життя світового соціуму, виразом власного життя, країна постає фокусом соціального простору, особливою формою соціально-історичної організації і фактором поступального розвитку людства. Образ країни, в свою чергу, прямо співвідноситься з образом суспільства, оскільки країна — це, перш за все, люди, суспільство.

На наш погляд, в умовах глибокої сучасної соціокультурної трансформації суспільства, яка зачіпає всі сфери соціального буття, найбільш актуальним і в той же час продуктивним є використання поняття образу *нової* соціальної реальності, який включає в себе онтологічні підстави образу як категорії, і соціальний образ. Останній виступає способом соціально-філософської рефлексії, що забезпечує відображення і пояснення реальних соціальних процесів, критичне осмислення мінливої соціальної ситуації і стану суспільства і синтезує в собі розуміння соціальної реальності [122]. Важливим тут є те, що соціальний образ формує праксиологічний компонент образу нової соціальної реальності, його прогностичну спрямованість, яка ґрунтується на способі сприйняття світу в повсякденній колективній свідомості, яка формується за допомогою безлічі соціальних механізмів: громадської думки, національних традицій, ідеологічних орієнтацій, суб'єктивного досвіду, соціальних інститутів та ін. Тому, говорячи про образ нової соціальної реальності, ми тим самим вже маємо на увазі певний проект майбутнього, який є продуктом образу соціальної реальності теперішнього часу.

Саме прогностична спрямованість образа соціальної реальності взагалі дозволять Є. І. Сільновій розглянути його просторово-часові характеристики. В результаті вчена виділяє так званий хронообраз [277]. Під хронообразом Є. І. Сільнова розуміє образ, становлення якого відбувається протягом тривалого часу і визначається взаємовпливами зі значущими феноменами тих часів, в які він формується. Хронообраз — універсальне поняття, яке може ставитися до найрізноманітніших сфер пізнання. Так, наприклад, в епістемології формуються хронообрази всесвіту, простору, часу та інших природних феноменів. Соціальний хронообраз — це образ, який формується в суспільній свідомості протягом певного соціального часу і під впливом визначальних для нього соціальних феноменів. Хронообраз країни — це образ країни, що формується в історичні часи її розвитку, що

залежить від значущих соціальних і культурних феноменів різних епох і, в свою чергу, впливає на їх розвиток. В результаті, будь-який хронообраз акумулює значний символічний капітал, здатний репрезентувати той реальний об'єкт, який зображується. Хронообраз країни представляє країну в усьому її смисловому різноманітті і в цивілізаційному розвитку, стверджує її особливість і спроможність в світовому історичному процесі.

В якійсь мірі, при подібному підході, образ нової соціальної реальності також можна розглядати як хронообраз, оскільки він відображає ідеї певної історичної епохи. Однак відмінністю від первинного образу в цьому випадку є те, що хронотопічні риси тут мають свою специфіку — спрямованість в майбутнє. Актуальним залишається не соціальна дійсність, а те, якою вона може стати в майбутньому. Тобто змінюється акцент сприйняття: соціальна реальність сприймається з позиції передбачуваних наслідків, кінцевого результату впровадження образу нової соціальної реальності. Це в свою чергу і мотивує суспільство до необхідності конструювання соціальної реальності, роблячи цю властивість другою (прогностичність як першою) родовою ознакою образу нової соціальної реальності.

Основними компонентами образу в конструюванні соціальної реальності є наступні:

- Образ-цінність. Нове бачення ціннісного світу, осягнення через цінність нових смислів буття виявляється доступним креативно мислячим суб'єктам, що надає їм змогу на основі ціннісних установок в суспільстві створити проект по перелаштуванню соціального ладу.

- Образ-проблема. На даній стадії виявляється потреба суспільства пізнати себе, ідентифікувати себе з впізнаваними образами соціально-історичної дійсності. У конфігурації соціальних пріоритетів, яка стрімко змінюється, актуалізується необхідність постійної та інтенсивної соціокультурної рефлексії, критичного осмислення мінливої ситуації і стану суспільства. Саме справжні образи соціальної реальності сприяють концептуальному осмисленню суспільного розвитку, концентрують у собі проблемність соціального буття, відображають реальні соціальні процеси. Зміна соціальної дійсності викликає появу нових ментальних конструктів, що беруть участь у формуванні соціального образу. Формування образу відбувається в суспільній свідомості за допомогою впливу на нього деяких ментальних об'єктів: міфологем, образів фольклору, симулякрів, що створюються політичними і ідеологічними технологіями; економічними теоріями; історичними інтерпретаціями і багатьом іншим. Суттєвим є те, що в різні історичні часи і в різних соціальних ситуаціях у формуванні

соціального образу використовуються різні ментальні конструкти, які максимально затребувані соціальною дійсністю.

Отже, в процесі формування нового проблемного поля соціальної філософії індивідуальний чи колективний суб'єкти як носії образу перетворюють «схоплювання» сенсу з інтуїтивного процесу в стійке визначення, яке з пізнавального засобу окремого суб'єкта стає надбанням наукового або соціокультурного співтовариства. Для розгортання інтерсуб'єктивного діалогу та інтеграції соціально-філософського знання в парадигму необхідні більш складні форми осягнення сенсу соціокультурної реальності. Поступово виділяються форми мислення, де інтуїтивний початок необоротно переходить в абстрактно-загальні категорії.

- Образ – керівна ідея (імператив) являє собою ідеальні форми, які перетворюються в установки соціокультурного мислення і засоби раціонального осмислення соціальних проблем. Постаючи результатом різних духовних викликів, образи як імперативні ідеї проявляються в ірраціональній формі, входять в міфологічну свідомість, виявляються в соціальних утопіях і беруть участь в повсякденності як самостійні і самодостатні сутності. Завдяки виразній силі образи «правлять» суспільством, показуючи людям «правильний» спосіб дії, задаючи стандарти поведінки, які відповідають прийнятим в даному соціумі культурним установкам.

Подібна імперативність функціонально обумовлена. Будучи високоорганізованими ментальними структурами, образи не тільки відображають соціальне буття, але одночасно відображають його в якості кодів соціально значимої інформації. За допомогою «збагачених» інтерсуб'єктивними комунікаціями соціальних образів індивіди і групи отримують можливість зберігати, відтворювати, а потім транслювати свою позицію по відношенню до ситуацій, подій, об'єктів, які їх зачіпають. На рівні соціальних практик образи виступають репрезентантами соціальної реальності.

У процесі переходу від інтуїтивного вираження сенсу пізнаваною соціальної реальності до ідеї, яка чітко рефлексована, образи як структурні компоненти парадигми трансформуються в область соціально-філософського знання. Тут вони набувають ознак парадигмальності: наявність вихідної ідеї, категоріального апарату, наукового або соціокультурного співтовариства, розвиваючого дану область знання на основі принципів науковості, інтелектуальних традицій, представлених в глибинах національної пам'яті. Отже, на стадії образів-ідей проблеми осмислення суспільних цінностей піддаються науковій та соціокультурній рефлексії, збагачуються досвідом

різних дискурсивних практик і перетворюються в стратегії суспільно-політичного і національного розвитку, міжцивілізаційної та міжкультурної взаємодії. Діяльне життя сучасного суспільства постійно інтенсифікується, тому необхідно формувати такий образ суспільства, який дає якусь систему орієнтирів людській діяльності та суспільного розвитку.

- Образ-ідеал — це особлива розумова (ментальна) модель, що включає в себе комплекс уявлень суспільної свідомості про найбільш бажані, кращі форми соціального життя і оптимальний державний устрій. Образи як ідеал формують і виховують в суспільстві соціально позитивні, зокрема, моральні почуття. По суті, такий образ-ідеал є зразком, або піднесеним образом. Образ-ідеал пов'язаний із соціальною утопією, оскільки відображає мрії і сподівання як окремої людини, так і суспільства в цілому про поліпшення соціального становища.

- Образ-мета. Між образом-ідеалом і образом-метою існує взаємообратний зв'язок. Соціальний ідеал сам може виступати метою суспільного розвитку, але може і не бути таким унаслідок, наприклад, явної недосяжності, завищення або абсурдності позначених в ідеалі прагнень. І, навпаки, мета суспільного розвитку може включати в себе ідеальні передумови, а може і не включати, спираючись, наприклад, на об'єктивні тенденції суспільного буття. Категорія способу може виступати у вигляді уявного передбачення ідеального бажаного результату або призначення будь-якого виду людської діяльності, який фіксується як мета. Ясне бачення мети допомагає організації діяльності як в особистому, так і в суспільному житті. Тільки в цьому випадку можливе планування, розумний розподіл часу і ресурсів. Образ як мета має своє прикладне значення в соціально-філософському прогнозуванні, коли підсумовуються дійсні чинники соціального буття, виявляються його тенденції та формулюється найбільш бажаний напрямок розвитку суспільства за умов, що склалися. На стадії формування образу як імперативної ідеї, ідеалу, мети відбувається його інституалізація. Вона стає можливою завдяки переходу образу з теоретичного на практичний рівень його застосування в стратегіях соціальних комунікацій, національного розвитку, міжкультурного діалогу [277].

Висновки. Соціальна реальність є продукт людських дій. Те, як ми організовуємо світ, залежить від інтенцій у свідомості. Людина завжди співвідносить себе яким-небудь чином зі світом (світами), завжди включѐна у світ, у свідомість, за допомогою чого отримує інформацію про світ і аналізує її. Свідомість постійно формує світ, світ є форма організації свідомості. Оскільки вищим ієрархом серед життєвих світів людини виступає світ

повсякденного життя з його принципами «тут і зараз» і «лицем до лиця», то в основі конструювання решти світів лежить принцип «життєподібності» (зразком виступає повсякденне життя). Це стосується всіх світів, як би далеко вони не відстояли від повсякденності і як би фантастично в них не переплiталися один з одним реалії повсякденності. Принцип життєподібності цих світів реалізується за допомогою символікознакових систем, що зв'язують воєдино всі світи людини через неї і в ній. Так ми виходимо на проблему комунікативних зв'язків між життєвими світами людини і з нею самою, а отже, зв'язків між безліччю людей як учасниками динаміки цих світів.

Це вказує на ту обставину, що образ нової соціальної реальності містить екзистенціальні і ментальні характеристики, які розкривають взаємодію людини і навколишнього світу на об'єктивному і суб'єктивному рівнях. Свідомість людини продукує на основі існуючих компонентів соціальної реальності образ нової соціальної реальності, мотивуючи людину тим самим до необхідності конструювання навколишньої соціальної реальності. Причому категорія соціального образу тут виступає основним компонентом його формування, який і надає йому прогностичну спрямованість, характеристику як певної соціальної моделі.

1. 2. Симулятивна природа постмодерністського образу нової соціальної реальності

Постмодерна філософія, яка виступає як духовна квінтесенція сучасного суспільства, розглядає його як світ, сутність якого задається динамічними суперечливими процесами, різноспрямованими, але одночасними. Процеси розпаду і нового єднання, хаосу і впорядкованості, створення кордонів і подолання кордонів як найважливіші процеси конституювання сучасного соціуму і як екзистенційні процеси, що забезпечують соціалізацію індивідів, формування їх особистісного сприйняття дійсності, представляються постмодернізмом як взаємно реверсивні, здатні фіксувати неможливість визначення, коли закінчується один процес і починається протилежний йому.

Постмодернізм зародився як теорія, яка заперечує основні принципи модерну: віру в прогрес і здатність класичної науки цьому прогресу сприяти. І. П. Ільїн з цього приводу зазначає, що на нинішньому етапі існування як самого постмодернізму, так і його теоретичного осмислення, з упевненістю можна сказати лише те, що він оформився під впливом певного «епістемологічного розриву» з світоглядними концепціями, які традиційно

характеризуються як модерністські. Очевидно, що зараз вже можна говорити про існування специфічного постструктуралістсько-постмодерністського комплексу загальних уявлень і установок. Початково оформившись в руслі постструктуралістських ідей, цей комплекс потім став все більше усвідомлювати себе як «філософію постмодернізму». Тим самим він істотно розширив як сферу свого застосування, так, можливо, і впливу [118, с. 202].

Перші ідеї постмодерністського спрямування були пов'язані з критичною рефлексією соціокультурних і філософських контекстів цивілізаційних процесів, що пов'язано в першу чергу з поширенням і, головне, впровадженням в життя людини інформаційних технологій. О. В. Христофорова, порівнюючи дослідження суспільства в рамках модерну і постмодерну, приходить до висновку, що в контексті модерністських та постмодерністських уявлень суспільство, як об'єкт пізнання, виступає в різних якостях [330, с. 174]. Суспільство модерну — це, перш за все, цілісна і впорядкована система, яка детермінує і визначає свої складові. Його феноменами виступають такі явища, як тоталітаризація, класовість, елітизм, обмеження людини через приведення її життєдіяльності до загального, раціонального й правдивого. Відтак, суспільство модерну має дисципліновану, структуровану природу, ґрунтується на метафорах прогресу і раціональності. Воно об'єктивно і принципово пізнаване. Індивіди в ньому розглядаються переважно як соціальні типи і представники певних соціальних структур. У ситуації постмодерну суспільство вже втрачає свою цілісність — в ньому посилюється загальний безлад, відбувається розпад глобальних соціальних структур, заснованих на розумі чи соціальній нерівності. В пізнанні, насамперед, робиться акцент на категорії «соціальність», яка відмовляється брати до уваги «структурований характер процесу» і переважно спрямована на опис функціонування спільнот автономних індивідів.

У прагненні осягнути соціальний світ філософи-постмодерністи йдуть від традиційних підходів і понять, створюючи новий образ соціальної реальності, в якому все більша роль відводиться таким поняттям, як: диверсифікація (в соціальних відносинах і сферах від економіки до культури), поліфонія і сингулярність соціальних суб'єктів, безперервно взаємодіючих в контексті полілогу, інтерактивність соціальних суб'єктів, інтерсуб'єктивність. Наприклад, британський соціолог З. Бауман визначає стан суспільства постмодерну як соціальний стан «постійної нерівноваги», місце перманентної мобільності і змін, які не мають певного напряму. Вчений стверджує, що те, з чим ми стикаємося сьогодні, — це не «культурна криза», він звертає увагу на те, що «на сучасній стадії… ми вступили на

територію, яка ніколи раніше не була населена людьми, — на територію, яку культура в минулому вважала непридатною для життя» [25, с. 316]. Ця непридатність для життя в кінцевому рахунку залежить від того, що на цей день втрачена колишня збалансованість між громадським та приватним, за рахунок якої підтримувалася стійкість соціального порядку; сучасне суспільство в принципі не визнає потреби в діалозі між громадським та приватним. «Приватне сьогодні вторглося на територію громадського, але аж ніяк не для того, щоб взаємодіяти з ним»; «Суспільне колонізує приватне; публічний інтерес деградує до цікавості до приватного життя громадських діячів… а суспільні проблеми, які не можуть бути піддані подібній редукції, і зовсім перестають бути зрозумілими» [25, с. 257].

Звідси випливає логічний висновок, що для постмодерну суспільство як об'єкт дослідження є принципово непізнаваним, на що звертає увагу Є. В. Пилюгіна, стверджуючи, що специфіка і парадоксальність референцій сучасного соціального буття проявляється не в тому, що це інновації постмодерну, а в тому, що соціальна реальність, а разом з нею принципи цілісності та диверсифікації в постмодерні трансформуються: саме диверсифікація кваліфікується як трансцендентна ознака буття, а цілісність проявляється суто феноменально. Така цілісність не піддається вивченню, тільки опису [246]. Ми можемо лише констатувати її наявність як суперсистеми щодо незалежних одна від одної, синхронних по відношенню одна до одної, інтерактивних, динамічних систем, які спонтанно розвиваються.

В цьому випадку достатньо лише звернути увагу на концепцію Ж.-Ф. Ліотара, який називає постмодерне суспільство «культурою надлишку», яка характеризується перенасиченістю значень, нестачею оціночних суджень і ясного розуміння своїх перспектив. Мислитель бачить причини такого світовідчуття і стану суспільства у втраті віри в провідні цінності епохи модерну (Новий час) — ідеї розуму, прогресу, емансипації особистості, які він називає «великими метарозповідями» [178]. Як результат, серед постмодерністських досліджень спостерігається поширення ідеї про те, що образом сучасного суспільства стає порожнеча (Ж. Бодрійяр [34] та Ж. Липовецький [403] називають сучасний світ ерою порожнечі). Криза, хворобливість цього суспільства, що відзначаються дослідниками, сприяють формуванню певної свідомості сучасної людини.

Подібні характеристики сучасного соціуму піднімають питання про постсучасну ситуацію людини, можливості її переміщення з площини реального існування в площину ментальну, далеку від зв'язку з реальними процесами і явищами. Як правильно зауважує з цього приводу Н. Луман,

сьогодні людину цікавить не висловлювання думок з приводу реальності, а завороженість темами, такими собі інформаційними моделями реальності, які відволікають людину з площини реальності в площину роздумів і висловлювань про неї. Постмодерну людину не цікавить реальне існування, оскільки вона тепер зайнята пошуком світів, які могли б замінити реальність на іншу, ту, яка дала б можливість проявити себе в новому образі [183].

Простір, в якому знаходиться сучасна людина, диференційовано на реальний і модельований. Все поєднується і породжує такі самі наслідки, реальний сенс зникає, його замінюють одноманітні моделі, покликані дати людям гарантію одноманітності і непомітності їх повсякденного існування. Відсутність сенсу в таких моделях гарантує існування стилізованих форм, що визначають існування людини.

Ми спостерігаємо процес матеріалізації часу і одночасно процес його ізоляції. Людина виявляється в лещатах часу, який контролює всі процеси життєдіяльності. З іншого боку, людина знову намагається укласти час в цикл. Модернізація виявляється спробою взяти час під свій контроль. Але чи реальний той час, який ми намагаємося контролювати? Більшість людей живуть не в своєму часі. Це час ще не сучасності і вже не старовини, і йому, ймовірно, ніколи і не стати старовиною; серія по відношенню до моделі являє собою втрату часу в його реальному вимірі; вона належить якомусь порожньому сектору повсякденності, до негативної темпоральності, яка механічно харчується примарами моделей. Серійна річ застрягла на півдорозі між реальністю і ідеалом: реальність в ній вже відчужена від себе самої, вже захоплена чужим їй змістом (орієнтацією на випереджальну її модель), але ніколи не зможе досягти ідеала самої цієї моделі [315].

Наша реальність стає подобою чогось, виражена через копії, знаки. Але в той же час ми перестаємо розглядати знак як знак, тобто не користуємося ним як відсиланням до чого-небудь іншого. Він стає реальністю, точніше, ми не бачимо за знаком ніякої реальності, крім реальності самого знака. Іншими словами, ми бачимо симулякр. Реальність цього симулякра маскує не відсутність справжньої реальності, але будь-якої реальності взагалі. Симулякр при цьому не означає, що ми маємо справу з завідомо неправдивим, спотвореним світом. Останнє передбачає наявність якогось істинного (ілюзорного) світу.

Йдеться про те, що симулякри — це єдино доступна, відкрита нам реальність. Іншої реальності, іншого світу для нас (наших почуттів і нашої свідомості) просто не існує. Цей світ для нас стає симулятивним або просто уявним. Простір уявного — це спосіб конституювання, який лежить в основі

того, що прийнято називати сучасною соціальною дійсністю. В рівній мірі це стосується і процесів спотворення дійсності [136].

Порівнюючи уявне і симулятивне, І. Ю. Манакова зазначає, що уява розуміється як стійкий стан розуму, здатний створювати образи, проте ці образи значимі лише для людини, яка їх породжує, тоді як симулякри як компоненти інформаційної культури володіють всезагальністю і сприймаються як справді існуючі в дійсності багатьма людьми, а не тільки які ті, що ними породжуються, як в ситуації з уявою [195, с. 149]. Йдеться про те, що сучасна соціальна реальність все більше занурюється в візуальні образи, що веде до симуляції соціального простору. Така загальна симуляція знімає проблему справжності в філософії постмодерну і зводить існування людини до нескінченного ковзання по поверхні сенсу.

Пов'язано це з тим, що з поступовим впровадженням інформаційних технологій усувається всяка співвіднесеність з дійсністю — суспільство задовольняється штучними системами знаків, заміною реального — знаннями реального. Симулятивна природа сучасного суспільства руйнує соціум зсередини, точніше, трансформує, змінює до невпізнання звичні нам соціальні зв'язки і відносини. Зникає межа між реальністю і симуляцією. Світ і разом з ним людина поступово позбавляються принципу реальності, яка більше не переживається, а лише симулюється. І ми маємо справу вже не стільки з речами і їх однозначними функціями, скільки зі справжніми функціональними симулякрами. Посилюється відчуження людини. Речі замінюють конкретні міжособистісні та соціальні відносини. Так, річ перестає бути просто способом вирішення певної практичної проблеми, вона цілком здатна вирішити і якийсь психологічний, більш того, соціальний конфлікт. У ситуації, коли для кожної проблеми є своя річ, вона навіть не стільки дозволяє ці конфлікти, скільки підміняє їх ілюзією благополучного вирішення. Механічне рішення заступає на місце соціального рішення або біологічної адаптації. У цьому сенсі машина аж ніяк не є знаком могутності соціального ладу, але знаменує нерідко його безсилля і параліч. Тобто, «машинне» суспільство ламає традиційну систему розуміння речей, втрачає ідентичність, індивідуальність [136].

Як вважає Н. Ю. Клікушина, з точки зору постмодернізму, «відтворювальний» соціальний порядок — уніфікація, наслідування, «тріумф знакової культури» — призводить до стирання граней між реальністю і уявністю [138, с. 95]. В результаті світ втратив властиву йому раціональність і розплився в якийсь текстуальний колаж, зміст якого піддається інтерпретації і переінтерпретації. Реальність поступово розчинилася, прикрита «симулякрами». Постмодерна культура задовольняється світом

симулякрів. Все сприймається як цитата, як умовність, за якою не можна відшукати ніяких витоків, початку, походження. Реалістичність тепер є більш вагомою характеристикою для культури, ніж реальність.

Теоретичні розробки проблеми симулякрів викладені в працях Ж. Батая, Ж. Бодрійяра, Ж. Дельоза, Ф. Джеймісона, Дж. Варда, Ж. Клоссовскі, Д. Харвейя. Так, Ж. Бодрійяр епоху постмодернізму називає взагалі епохою тотальної симуляції. У ситуації постмодерністського суспільства, коли реальність перетворюється на модель, протиставлення між дійсністю і знаками стирається, все перетворюється на симулякр — копію, яка зображує щось, що або зовсім не мало оригіналу в реальності, або з часом його втратило. На думку філософа, саме визначення реальності говорить: це те, що можна еквівалентно відтворити. Таке визначення виникло одночасно з наукою, що постулює, що будь-який процес можна точно відтворити в заданих умовах, і з промисловою раціональністю, що постулює універсальну систему еквівалентності (класична репрезентація — це не еквівалентність, а транскрипція, інтерпретація, коментар). В результаті цього відтворювального процесу виявляється, що реальність — не просто те, що можна відтворити, а те, що завжди вже відтворено в гіперреальність [34, с. 152]. Або, за твердженням Ж. Дельоза, питання про те, чи реальна конкретна подія або уявна, невірно поставлене. Різниця проходить не між уявним і реальним, а між подією як такою і тілесним станом речей, який її викликає і в якому вона здійснюється [78, с. 276].

О. І. Руснак, спираючись на філософію Ж. Дерріди, приходить до висновку, що реальність знаходить свій онтологічний статус завдяки можливості структурно необхідного повторення, подвоєння, зміщуючого «метафізичну опозицію оригіналу та копії, і копії копії в абсолютно іншу область» [266, с. 58]. І саме таке зміщення виробляє деконструйований знак — симулякр. Гра симулякрів подвоює і включає в себе бінарні опозиції і протиріччя, але лише в якості однієї з можливостей. В безодні симулякрів втрачається будь-яка модель. Істина оголює свою множинність, заявляє про себе як можливість не істини, представленої в іконах, фантазіях, симулякрах. І, відповідно, істина в тій мірі, в якій вона досяжна для людини, є всього лише однією з безлічі вимірів дискурсивної практики. Через це, на думку вченого, симулякр постає як можливість відкриття нових просторів в сфері пізнання.

Відомо, що в сучасному вживанні слово «симулякр» ввів Ж. Батай, в подальшому це поняття стало основним для концепції, сформованої Ж. Дельозом і Ж. Бодрійяром. Історія терміну «симулякр» виходить з платонівського протиставлення «істинного» світу нерухомості Ідей,

доступних споглядання, «удаваному» світу становлення, світу «речей», які постійно змінюються. Цей світ кажимостей, на думку В. В. Ферроні, при певних умовах (під якими Платон розумів, перш за все, несамовитість мистецтва) здатний породжувати все більш віддалені від джерела «реального», справжнього буття — світу ідей — «копії копій», що наближаються в своєму бездумному екстатичному розмноженні до повного небуття, а тим самим і наближають саме небуття, що загрожує поглинути світ Істини, Добра і Краси. Уже в «епоху постмодерну, — каже вчений, — французький мислитель Ж. Дельоз відродив поняття симулякра в антиплатонічному дусі — як прагнення відмовитися від будь-яких „мета дискурсивних“ породжуваних моделей (типу платонівського „світу ідей“), щоб включитися у вільну, нічим не обмежену гру нескінченних можливостей, гру з правилами, які постійно змінюються» [310, с. 225].

П. К. Гречко, розглядаючи історію виникнення симулякрів в західній культурі, зазначає, що в ролі симулякрів послідовно виступали: спочатку Космос з богами, які його населяли (платонівський світ Ідей — філософськи переодягнена версія цієї традиції); потім Бог християнської релігії, щодо якого весь матеріальний світ опинився створеним; нарешті, вже в Новий час, «правдиве світло» трансцендентально піднесеного Розуму. Окрема людина, індивід завжди вважався обмеженим в своїх справах і думках і тому здатним лише симулювати буттєву повноту оригіналу. Ситуацію пом’якшували, але не рятували, знову ж послідовно змінюючі один одного міркування щодо того, що людина — це мікрокосм, що втілює в собі макрокосм, що вона — образ і подоба Бога, що індивідуальним cogito відкриті горизонти трансцендентального і тому універсального суб’єкта. Очевидно, що мікрокосм міг би бути рівним макрокосму, тільки якщо б він був преформістськи деміургічним. Але такої здатності і сили у мікрокосму в великому космоцентрічному світі не було [68, с. 29].

Примітна в цьому випадку трирівнева схема існування симулякрів в історії, запропонована Ж. Бодрійяром в роботі «Символический обмен и смерть» [34]. А саме, вчений пропонує схему трьох рівнів, що змінюють один одного в європейській цивілізації від Відродження до наших днів: підробка — виробництво — симуляція. Симулякр першого порядку діє на основі природного закону цінності, симулякр другого порядку — на основі ринкового закону вартості, симулякр третього порядку — на основі структурного закону цінності. Оскільки різнорідні по «матеріалу» симулякри виявляють глибокі структурні і стадіальні подібності, їх розвиток відбувається не як поступовий і нерівномірний взаємоперехід, а як загальна

структурна революція — різні сфери суспільства змінюються всі раптом, використовуючи колишню форму (знак) як матеріал для симуляції.

На першому етапі знак відображає певні стани, на другому — приховує певну ситуацію і переходить в область ідеології, на третьому етапі знак приховує відсутність реальності, на останньому етапі знак починає існувати як самостійне ціле. Кожна конфігурація знака переосмислюється наступною за нею і потрапляє в більш високий розряд симулякрів. У лад кожної такої нової стадії виявляється інтегрований лад попередньої фази — як примарна, симулятивна співвіднесеність. Кожен новий порядок симулякрів підпорядковує собі попередній. У цій тричленній схемі можна помітити асиметрію, пов'язану з неоднорідністю об'єктів, які стають «зразками» для симулякрів: якщо підробка (наприклад, імітація дорогих матеріалів) і виробництво (виготовлення серійних промислових товарів) стосуються матеріальних речей, то симуляція застосовується швидше до процесів (симуляція вчинків, діяльності) або знаків, символів (симуляція хвороби і т. п.). Існує також нульовий рівень симуляції — рівень технології, рішень, незалежних від системи знаків, символів або реальних об'єктів. За Ж. Бодрійяром, остання форма симуляції регулюється кодом. Код — основна категорія структуралістів і семіотика, що дозволяє впорядкувати і звести до просторових форм «шалене» існування темпоральних форм. Таким чином, Ж. Бодрійяр розглядає історію суспільства як процес заселення соціальної реальності помилковими об'єктами, а собі відводить роль викривача цієї помилкової реальності. До такої світоглядної основи французький мислитель зводить симулятивний проект, який трактує історію суспільства як систему зміни станів симулякра від «істинного» до «помилкового».

У зв'язку з цим не можна не відзначити, що Ж. Бодрійяр відстоює позицію про смерть реального, пояснюючи це тим, що принцип симуляції править нами сьогодні замість колишнього принципу реальності, цільові установки зникли, тепер нас породжують моделі, більше немає ідеології, залишилися одні симулякри. Симулякри відтепер «беруть верх над історією», ніж «ліквідують нас разом з історією». Ж. Бодрійяр, вказуючи на тотальне проникнення симулякра в сучасну дійсність, відштовхуючись від предметної характеристики симулякра (річ втрачає функціональні властивості), звертає увагу дослідників на формування симулякорної свідомості як породження технотронної цивілізації і появу нових країн симулякрів, що симулюють власну цивілізацію.

Щоб пояснити відмінність образу і подоби, П. К. Гречко використовує твердження Ж. Дельоза: «Бог створив людину за образом і подобою. Разом із тим у результаті гріхопадіння людина втрачає подобу, зберігаючи при цьому

образ. Ми стаємо симулякром» [68, с. 30]. Очевидно, робить висновок учений, що образ і подоба Бога в теоцентричному світі з очевидністю спотворювалися тварністю. Що стосується розумоцентричного світу, то трансценденція в ньому залишалася річчю в собі або явно, як надбання віри, протиставлялася розуму. З переходом до Сучасності (постмодерн) всі «розповіді» про великих і дійсних оригіналів були поставлені під сумнів; чим далі, тим більше, недовіра до них ставала (стає) роз'їдаючою, деструктивною.

При цьому, вчений також звертає увагу на істотну відмінність постмодерної симуляції від симуляції модерної і домодерної (традиційної). Остання дійсно зводилася до спотворення, імітації, облуди і обману. У постмодерній симуляції всього цього теж багато, але з'являється і щось додаткове, по-своєму евристичне. Копія, виявляється, не завжди гірше, «блідіше» оригіналу — зрозуміло, в функціональному, а не субстанціональному сенсі. До оригіналу часто взагалі не дістатися. Особливо якщо копія знімається з копії або йде серійне, практично нескінченне тиражування. Нерідко і на оригінал ми дивимося крізь окуляри копії. Штучне в цьому сенсі стає все більш майстерним. Уже сьогодні на своїх передових технологічних рубежах воно high (високе), fine (тонке) і smart (розумне). «А що ж буде завтра?! Схоже, ми йдемо до симулятивного перфекціонізму», — такий висновок робить П. К. Гречко [68, с. 34].

Оскільки для світу в цілому немає справжнього зразка, ідеальної моделі, то цей світ не можна вважати видимим, ілюзорним, несправжнім. Серед симулякрів можливі ідеальні прототипи, а також хороші, добрі, щирі речі і явища, просто їх не завжди видно, оскільки вони представлені в одному ряду з негативом. У великому світі симулякрів можливі і малі ідеальні світи. Симулякр для Ж. Дельоза — копія. На думку філософа, в ньому таїться позитивна сила, яка заперечує і оригінал, і копію, і всю ієрархічну структуру світу, оскільки він руйнує старий, звичний світ, одночасно будуючи новий, майбутній, пластичний, в якому опозиційність нормативності і аномалії буде істотно згладженою. Симулякр — це фантасмагоричний образ, позбавлений подібності; на противагу іконічному образу, що помістив образ зовні, а живе відмінністю. Тобто, за Ж. Дельозом, подобу симулякра представляє лише зовнішній ефект, ілюзія. Насправді ж, справжня його сутність в розбіжності, становленні, вічній зміні і відмінності в самому собі [78, с. 81].

Звертаючись до концепції Платона, Ж. Дельоз формулює тріаду — «непричетність, співпричетне і учасник», або «першооснова, об'єкт, претендент», де претендент хоче заволодіти об'єктом, але може це зробити, тільки причастившись до першооснови. При цьому претендент повинен пройти перевірку на обґрунтованість своїх претензій. Ж. Дельоз вводить

поняття помилкового претендента — бажає мати об'єкт в обхід першооснови, тобто симулякра, і приходить до висновку про повалення платонізму самим Платоном: «Поэтому Софист завершается самым необычайным, наверное, приключением платонизма: после всех погонь за симулякром заглянувшему в бездну Платону, хотя бы и на мгновение, открылось, что симулякр — не просто ложная копия, но что он ставит под вопрос само понятие о копии и модели. Окончательное определение софиста подводит нас к черте, за которой мы уже не можем отличить его от самого Сократа — мастера иронии, оперирующего в приватной беседе лаконичными вопросами и ответами. Случайно ли ирония доведена здесь до такой крайности? Не сам ли Платон указал путь низвержения платонизма?». Якщо симулякр вважати копією копії, «нескінченно деградованою іконічним чином» або «нескінченно віддаленою схожістю», то найголовніше буде упущено з уваги [79].

Ж. Дельоз виступає на захист симулякра, заперечуючи правомірність його оцінки з позиції відповідності / невідповідності. На думку О. Руснак, багато в чому цей умовивід перегукується з ідеями Ф. Ніцше про те, що ознаки, якими наділили «справжнє буття» речей, є сутністю ознаки небуття, ознаки, що вказують на ніщо: «істинний світ» побудували з протиріччя дійсного світу — ось справді позірний світ, оскільки він є лише морально-оптичним обманом [266]. Ж. Дельоз заперечує існування і первинного, і відображеного, стверджуючи, що сама ідея про світ як відтворення, репрезентація є помилковою. Симулякр ж заперечує саму ідею про оригінал і копії і не закладає ніякої нової підстави.

Ж. Бодрійяр, слідом за Ж. Дельозом, визначає симулякр як копію, яка не має оригіналу. Проте, вчений поглиблює концепцію Ж. Дельоза, досліджуючи історичний та історико-політичний вимір феномена симуляції. Головне при цьому в тому, що Ж. Бодрійяр виходить за рамки семіотичної проблематики і звертається до філософського онтологічної дискурсу, що дозволяє розглядати культуру не стільки як систему знаків, які опосередковують процес комунікації, скільки як своєрідну систему, де справжня соціокультурна реальність підміняється симуляційною гіперреальністю.

Симулякр — не ілюзія, а гіперреальний об'єкт, який абсолютно конкретним чином визначає соціальну дійсність. Для того, щоб перетворитися в дійсність, симулякр повинен в своєму розвитку пройти кілька послідовних стадій:

- він є відображенням базової реальності;
- він маскує і спотворює базову реальність;

• він маскує відсутність базової реальності;

• він не має відношення до будь-якої реальності, будучи своїм власним чистим симулякром.

Інакше кажучи, словами Ж. Бодрійяра, симулякр — це зовсім не те, що приховує собою істину, — це істина, яка приховує, що її немає [35].

У знаках симулякрів неможливо виявити сліди знайомства з вихідною, базовою реальністю, terra firma. Вони тепер — подібності самих себе, єдина, вся реальність. Втративши в стійкості, тобто в прив'язці до предметної субстанції, образи, симулякри виграють зате в свободі, свободі переміщення по інформаційному простору і нічим не обмеженого, практично нескінченного функціонування комбінування. Референціальність тим самим змінюється структурністю з її «комбінаторною свободою». Симулякр — це образ, тобто щось уявне, а не річ. Зв'язок з «зовнішньою реальністю» загублений, а змістом образи симулякрів наповнюються через взаємодію з іншими образами. Симулякри ні під що не підлаштовуються — вони просто робляться, надбудовуються. У повному розумінні цього слова симулякри починаються там, де закінчується зв'язок з означуваним і знаки вступають в автономне існування — ситуацію повної незалежності від подібності (єдності з оригіналом). Якщо і зберігається тут щось від подібності, то воно цілком зовнішнє. Тут спостерігається навіть своєрідна залежність: чим ілюзорніша (менша) реальність всередині, тим правдоподібніша (більша) вона зовні [68, с. 32].

У просторі симуляції реальний час переходить в розряд гіперреального, а усі об'єкти перетворюються на антирепрезентативні, ірреференціальні знаки як в художньому, так і в аксіологічному, релігійному, етичному сенсах. Гіперреальність, що також виступає одним з базових концептів світобачення Ж. Бодрійяра, характеризує ситуацію, коли феномени істини, адекватності, реальності перестають сприйматися в якості онтологічно фундованих і сприймаються в якості феноменів символічного порядку.

Гіперреальність — це світ, в якому переважають або домінують симулякри як самодостатні і безреференціальні знаки, — знаки, що не є тепер уже відображенням представлення деякої зовнішньої реальності, не посилають більше до предмета. «Гіпер» — тому що реальність симулякру самодостатня, самореференціальна, ніякої іншої (за нею) реальності вже немає.

Тут проявляється, на думку деяких вчених, онтологічна перекличка з відмінностями, але симулякри і є відмінності — за «внутрішнім життям» і за логікою взаємодії один з одним. Розрізнення (гра відмінностей) замінює в

даному випадку ідентифікацію, тобто те змістовне ядро, яке завжди було у реальності на модерній стадії її розвитку. Однак головне в «гіпер» не онтологічна граничність, а те, що симулякрам як копіям не потрібно ділити (і тим применшувати) реальність з оригіналом, розриватися між наслідуванням і «моделлю» (зразком), між копією та оригіналом, оскільки останнього просто не існує [68, с. 33].

Ж. Бодрійяр передумовами розвитку гіперреальності називає такі тенденції: матеріали та форми речей не обумовлюються ні функціями речей, ні операціями, які з ними виробляє людина; тілесні пересування і зусилля замінюються електронними командами; процеси зменшується в просторі і в часі. Гіперреальність виробляється з елементів, матриць, банків пам'яті і командних моделей і може бути відтворена нескінченне число разів. Вона густо населена «образами сучасної культури, які нічого в собі не несуть» [34, с. 148]. Ці образи лише нагадують про існування тих чи інших цінностей, залишаючи осторонь питання про їхній зміст і ставлення до дійсності. Основна характеристика сприйняття гіперреального світу індивідом — запаморочення, яке викликане швидкою зміною образів, що відображають і повторюють один одного. Мешканець гіперреальності отримує задоволення від самого читання і правил гри. На думку мислителя, суспільство досягло такого стану, коли ніщо (навіть Бог) не зникає більш, досягнувши свого кінця або смерті; немає більше фатальної форми зникнення, є лише частковий розпад як форма розсіювання.

Гіперреальність це перемога функціональності над субстанціальністю. На відміну від субстанціальності, що прориваєтся афектами, функціональність створюється ефектами. У процесуально-історичному плані гіперреальність виявляє те, що Ж. Бодрійяр назвав «прецессією симулякрів», — темпоральне передування подібностей до власних же зразків. Прецессія симулякрів як випередження наслідками причин спостерігається, наприклад, в ситуації кредиту: гроші ще не зароблені, а плодами їх витрат уже користуються. Подібне перевертання (можливості і дійсності) фіксується також у разі страхування: реальна страхова подія ще не настала, але ми її вже оплатили. Гіперреальність демонструє нам зростання не в корінь, а в кущ. Це і не зростання навіть, а розростання — зведення (сходження) симулякра «в усе більш високу ступінь», надлаштування одна над одною подібностей: на мову — метамова, на метамову — ще щось, більш штучне і недетерміноване.

Симулятивна гіперреальність постмодерну являє собою якесь розосереджене різноманіття. Кожен симулякр фрагментарний, живе сам по собі і ні до якої впорядкованості або структури не приписаний. Це — потік (потоки) сингулярностей, детеріторіалізована кліп-культура, в якій немає і не

може бути спільної «картини світу». Кожна людина вільна збирати, як з кубиків, свою картину світу і по-своєму в ній влаштовуватися. При цьому ступінь примусовості (загальності) в соціальному або соціального наближається до нуля.

Симуляція соціальної реальності в постмодерні надає наступні можливості. По-перше, експериментувати (конструювати) тепер можна не тільки з денотативним, субстанціально речовим, а й з конотативним, комунікативно інтерсуб'єктивним матеріалом. Бажано — на мікрорівні, але немає ніяких протипоказань до залучення в цей процес мезо- і навіть макрорівня. По-друге, симулятивне конструювання настільки вільно і проспективно (черпає натхнення з майбутнього), що може виробляти і поставляти утопії, реалізовувати їх. Технології нині настільки розвинені і досконалі, що можуть легко поєднуватися з мистецтвом.

Таким чином, для симулятивної реальності характерна: умовність параметрів (об'єкти штучні і змінювані); свобода входження, що забезпечує можливість переривання і відновлення існування, спонтанність (відсутність чітких меж, що ускладнює можливість визначення меж справжньої реальності та її симуляції); штучність, самопредставлення. Останнє особливо важливо, тому що симулякр за відсутності будь-якого референта звільнений від функції уявлення реальності. Тепер функція структурування речей і ідей переходить від об'єктивної реальності до коду як «трансцендентної інстанції» нашого часу, який в рамках певних правил надає симулякру смислову наповненість [195, с. 148–149].

Симуляція — це не маніпуляція. В останній завжди є якась тверда точка відліку, якась «справжня» реальність, щодо якої людину і вводять в оману. У разі постмодерної симуляції ніякого віднесення до справжності немає і бути не може. Симуляція створює особливу, самостійну, нову — конструкційно-ігрову реальність, що розташовується поза релевантним відношенням до дихотомії справжнього / несправжнього. Тут фіксується пряма протилежність платонівській діалектиці Ідей і речей. У симулятивних координатах не речі — бліді копії Ідей, а як раз навпаки: Ідеї — бліді, симулятивні (в традиційному сенсі цього слова) копії речей [68, с. 35]. Головне і по-справжньому провокативне, що відкрило постмодернізм в проблемі симуляції, симулякрів, зводиться до того, що ніякої природної в сенсі справжньої або зразкової реальності взагалі не існує. А значить, немає, не може бути і (її) спотворення. Симулякр — не підробка, а якщо і підробка, то тільки на першому етапі, що швидко долається. Істина тепер в тому, що людина живе в знаково-символічному середовищі, в оточенні образів і подібностей, в світі «справжніх» імітацій. Сучасні інформаційні технології ці

імітації легко облямовують, інтенсифікують, ущільнюють, перетворюючи в особливу — віртуальну реальність. Онтологічно ця остання набагато реальніше, ніж просто можливість.

На думку Т. В. Закірової, новизна підходу Ж. Бодрійяра в тому, що він переніс опис симулякра з сфер чистої онтології та семіології на картину сучасної соціальної реальності і пояснив симулякри як результат процесу симуляції, що трактувалася ним як «породження гіперреального» «за допомогою моделей реального, не маючих власних витоків і реальності» [108, с. 33]. Постмодерна симуляція є спроба довести, що не тільки все можливо, симулякр є «матеріальна вигадка образу». Симуляція є своєрідною конотативною комунікацію, в якій оригінал-референт замінюється якимось загальним (інтерсуб'єктивним) кодом, що генерується в процесі самої цієї комунікації. У власне конструкціоністському плані симуляція дозволяє з успіхом поєднувати природне і штучне, пом'якшуючи і полегшуючи інтенсивний рух в обох напрямках.

Подібно до Ж. Бодрійяра І. В. Кім задає питання: «Чи можна говорити про зникнення соціального буття в ситуації постмодерну?». І приходить до висновку, що суспільство стає ефемерним, абсурдним, ірреальним, але продовжує існувати [133]. Інституційна структура перестає бути власне соціальною структурою, але вона аж ніяк не зникає. Сучасне суспільство — час переходу до відношення третього і четвертого порядків, час симулякра. Знаки більше не обмінюються на означуване, вони замкнуті самі на собі. Симуляція реальності цілком може здійсниться лише через симуляцію окремих соціальних інститутів, які втратили сенс свого існування, але не зникають через відсутність заміни. Це вже симуляція не реальності взагалі, а реальності соціальних інститутів Модерну, і ця симуляція — причина «развеществления» суспільства, симуляція втраченого сенсу існування громадських інститутів — вимагає зовсім іншого, нового осмислення.

Епоха симуляції розкривається через зняття реального на користь надреального, як наслідок втрати сенсу на користь симулякру і, нарешті, втрати лінійної темпоральності і, як наслідок, скасування лінійного простору, час і простір пасують перед владою симулякру. Оскільки різнорідні по «матеріалу» симулякри виявляють глибокі структурно-стадіальні подібності, їх розвиток відбувається не як поступовий і нерівномірний взаємоперехід, а як загальна структурна революція. Кожна конфігурація цінності переосмислюється наступною за нею і потрапляє в більш високий розряд симулякрів. У побудові кожної такої нової стадії цінності виявляється інтегрований устрій попередньої фази — як примарна, маріонеткова, симулятивна референція. Кожен новий порядок симулякрів підпорядковує

собі попередній. Місце діалектики займає потенціалізація і екстаз. Логіка симуляції розгортається не по діалектичній стратегії зняття, але за катастрофічною стратегією піднесення до ступеню. В результаті «стадія симуляції» досягає своєї межі — стадії «фрактальної», «вірусної» або «дифузійної», стадії «епідемії цінності», коли цінності поширюються «у всіх напрямках, без будь-якої логіки і принципової рівноцінності». Образ, що раніше відображав, маскував глибинну реальність чи її відсутність, тепер остаточно перестає співвідноситися з якої б то не було реальністю і еволюціонує в чистий симулякр. Цей симулякр четвертого порядку, який включає в себе всі інші, здатний послатися на будь-який з попередніх рівнів симуляції.

Особливої уваги в даному випадку заслуговують ідеї І. В. Кіма про роль симулякра як образу в осягненні соціальної реальності постмодерну. Симулякр саме в силу свого нереального, несправжнього статусу не має власного змістовного ядра, яке могло б конфліктно перемагати само себе в ході діалектичних революцій, — він представляє собою порожню форму, яка байдуже натягується на будь-які нові конфігурації. Тому симуляція, в силу власної потенціалізації, скасовує «річ у собі», не знімає питання про реальне, як не заперечує постмодерн свого попередника, симулякр нескінченний у своїй довільності, як і проект гетерогенного суспільства. Симулякр просто знімає невирішене питання на користь власної нескінченної невизначеності. Ніяка локальна ідеологія не здатна осягнути весь світ у всьому його різноманітті, як неможливо осягнути реальність в її чистій якості, проте оперування образами дозволяє досягти навіть більшого, постмодерн залишив спробу закріпачення світу жорсткими формами, замість цього він домагається іншого типу закріпачення, діалектичність протистояння змінюється катастрофічністю плюрального, що раз і назавжди знімає саму можливість виходу з системи, з нескінченного обороту симулякрів [133].

Зазначені ідеї розкривають подвійну природу симулякра: субстанціально вони виступають як гранично ємні (за обсягом) форми природної реальності, і в той же час функціонально вони — як семантичні форми відображення гіпостазування області / сфери мас-медіа реальності. В останній індивідуалізовано специфічну властивість зв'язку семіотики і семантики (тобто знака і значення): «знаки являются носителями, средствами фиксации мыслительных образов обозначаемых предметов» [258, с. 152].

В цьому випадку знаком мови мас-медіа і виступає образ, який містить в собі одночасно і знак, і значення, або символ. Найбільший вплив медіа полягає в загальній тенденції конструювати світ як «набір образів», в якому немає певної послідовності або причинної визначеності. «Світ

дійсності» постає в єдиній реальності мас-медіа як світ симулякру, він розколотий на безліч музичних епізодів-драм, які, переплітаючись, утворюють нові «симуляційні артефакти». Медіа, створюючи реальність медіаподій, перестали фіксувати реальність події, в результаті чого відбувається «розмивання» кордонів реального і віртуальною життя.

Тут криється ще один важливий момент — вплив симулякра на свідомість людини, а М. Ф. Сіразетдінова взагалі говорить про симулякр як засіб маніпуляції свідомістю, спрямований на формування громадської думки за допомогою засобів масової інформації [278, с. 654]. На думку вченого, особливо вираженим це проявляється в політичній сфері, що направлено на народження і функціонування політичних симулякрів, для формування політичної свідомості людей. В якості прикладу вчений звертає увагу на те, що візуалізація інформації призвела до того, що якщо до 1990-х років в подачі політичної інформації через ЗМІ переважав вербальний компонент, то поява супутникового телебачення, технологій створення віртуальної реальності відкрили нові можливості впливу на психіку людини за допомогою візуалізованих образів. Такий вплив спирається на чуттєво-емоційний досвід людини, якому вона довіряє більше, ніж словам. Причому, подача візуальної інформації здійснюється в контексті ціннісних орієнтацій більшості громадян держави.

*Висновки. З*а своєю сутністю симулякр виступає основою образу соціальної реальності, який на відміну від соціального образу не має будь-яких визначених компонентів, не має, отже, структури. При цьому, з іншого боку, симулякр можна розглядати і як образ, який імітує соціальну реальність, створюючи тим самим образ нової соціальної реальності. В цьому випадку стає зрозумілим висновок Ж. Бодрійяра про те, що симулякри перемогли реальне, адже: вони паче не дзеркала реальності, вони вселилися в серце реальності, трансформувавши її в гіперреальність. Образ не може більше уявити реальність, оскільки він сам стає реальністю, не може її перевершити, трансфігурувати, побачити в мріях, тому що сам образ є віртуальна підкладка реальності. Це означає, що ми живемо в світі симуляції, в світі, де вищим завданням знака є змусити реальність зникнути і замаскувати одночасно це зникнення, в світі, де реальне безсиле і потребує гіперреального як власного продовження. Таким чином, суспільство відтворює себе згідно з колишніми цінностями, тоді як вони давно вже втратили будь-яке значення і сенс. Або, говорячи словами І. В. Кіма, втративши сенс, ідеї і концепції речі, знаки не гинуть, але навпаки вони вступають на шлях нескінченного самовідтворення [133].

1. 3. Репрезентація нової соціальної реальності в сучасному інформаційно-комунікативному середовищі

Сучасне суспільство перебуває на етапі розвитку, коли інформація стала однією з основних цінностей в житті людей. Бурхливий розвиток комп'ютерної техніки та інформаційних технологій послужив поштовхом до розвитку суспільства, побудованого на використанні різноманітної інформації в усіх сферах життя і професійної діяльності людей: у культурі, науці, освіті, економіці, охороні здоров'я, побутовій сфері. У такому суспільстві головним об'єктом управління стають не матеріальні об'єкти, а символи, ідеї, образи, інтелект, знання. На думку деяких вчених, розвитку нового комунікативного простору, «хребтом» якого є інтернет, сприяє і використання нового методу — холістичного. В умовах розвитку постнекласичної науки редукціоністський метод, що існував раніше в некласичній науці, доповнюється холістичним методом, згідно з яким ціле важливіше його складових і не зводиться до них. Це холістичний підхід до розуміння навколишнього світу — такий, в якому акцент робиться на цілісній особистості, а не на її складових частинах, коли будь-який суб'єкт або будь-яка річ являє собою щось більше, ніж простий набір механічно зібраних воєдино частин. При цьому підході важливі зв'язки і взаємодії між частинами цілого як загальної системи [163].

Американський філософ З. Бжезинський [375] взагалі говорить про технотронну революцію, яка накладає свій відбиток на характер образного сприйняття дійсності, прагне до глобальності, на специфіку соціального життя, яка прагне до фрагментації, на особливості формування спільнот, які відмовляються від національних ідеологій і спираються або на глобальні, або на вузьколокальні смисли і цінності. У цьому сенсі історію можна уявити як специфічний процес розвитку інформації, де зміст економічної, соціальної та культурної складових безпосередньо пов'язаний з характером змісту комунікації і якістю циркулюючого в цьому суспільстві знання. Ця ідея, по суті, становить основу постіндустріальних та інформаційних концепцій, що розглядають історичний процес в рамках цивілізаційного підходу [158].

Іншими словами, сформоване на початок XXI століття техногенне суспільство, в якому центральну роль грають складні технології, винайдені людиною, опосередковує зміни матеріальної природи, створює світ символів, знаків, моделей і образів (техносфера, інфосфера, віртуальна реальність та інше). Н. Луман, розглядаючи вплив мас-медіа на індивіда, вводить поняття фіктивної реальності і реальної дійсності [183]. Мас-медіа створюють фіктивну реальність, нав'язують індивіду неавтентичні моделі, виткані з

чужих переживань і досвіду, які, з одного боку, накладають на сприйняття певні штампи, з іншого — дозволяють розмежувати фіктивну реальність і реальну дійсність. Існування вторинної (фіктивної) реальності, на його думку, дозволяє індивіду, на підставі самої його можливості розрізнення істинності і хибності образів, виділити свою автентичну реальність. Сама здатність до такого розрізнення є передумовою формування якогось справжнього «я» індивіда, який шляхом аналізу і переробки масмедійної реальності, в яку виявляється занурений, виокремлює в цьому масиві справжні і несправжні образи.

На думку І. Ю. Манакової, Н. Луман, хоча і зауважує, що особистісне сприйняття, та й сама культура, визначаються фікціями, проте не бачить всіх труднощів людини за диференціацією істинного і помилкового, які переплетені в єдиному інформаційному просторі і сприймаються як однопорядкові [195]. Він посилається на здатність індивіда до розрізнення, що дозволяє через протиставлення виділити справжнє. Питання про можливість такого виділення вирішується на підставі того, що індивід як би знаходиться (на думку Н. Лумана) на самозабезпеченні, сам вирішує, хто він такий. Реальна і фіктивна реальності пропонують безліч моделей ідентифікації, але якщо задана опція «імітація / автентичність» і ми спостерігаємо нас самих, прагнучи виявити в цьому свою ідентичність, то можна вибрати обидва боки розрізнення, а можна вибирати то одну, то іншу [183, с. 99].

Але ситуація роздвоєності дозволяє індивіду визначити себе як «я», орієнтоване або на імітацію, або на справжність. Вчена звертає увагу на «утопічність» позиції Н. Лумана, оскільки сучасний інформаційний простір постає як простір симулякрів (сформованих в тому числі мас-медіа), а тому не передбачається сама можливість розрізнення або переходу між первинним і вторинним рівнями реальності, за рахунок втрати реальності як такої.

Все це говорить про те, що, як було показано в попередньому пункті нашого дослідження, стратегія підміни, імітації, симуляції є головною віссю сучасного суспільства. Людська життєдіяльність майже не представляє реальному можливостей для прояву, а велика частина наших соціальних занять і обов'язків описується категорією гіперреального. Останнє складається з привидів реальності — симулякрів, які множаться завдяки поширенню інформаційно-комунікативних технологій. Медіатична сфера, здатна торкнутися будь-якої іншої області — політичної, біологічної, психологічної тощо, є фабрикою виробництва симулякрів. Важливо ще й те, як вважає О. А. Печьонкіна, що інформація мас-медіа більше не має нічого спільного з «реальністю» фактів; «реальність» також вже протестована [244].

У «суспільстві споживання» реальність втрачає своє місце і присутність в повсякденному житті, оскільки формується під впливом симуляції або симулякра. Сучасна людина постійно бачить наслідки симуляції (робота, розважальні заклади, мережа інтернет, ЗМІ та інше) і втрачає здатність відрізняти реальне від штучного. Такий систематичний вплив виробників товарів і послуг на індивіда за допомогою психотехнологій сприяє формуванню соціокультурної реальності такого виду, в якій все штучно (потреби, бажання і прагнення). Формуються індивіди нового типу, позбавлені здібностей до самостійного сприйняття навколишньої дійсності і можливості протистояти насадженню цінностей суспільства споживання [207].

Таким чином людина нашого часу втягнута в «світ екрану», який почав над нею самою панувати: він формує соціальну реальність, як якусь «іншу». Як зазначає О. Г. Прилукова, сучасні мас-медіа, перш за все, електронні (телебачення і комп'ютер), монополізуючи колективні істини, сконцентрували владу в своїх руках, а точніше, в руках тих, хто ними володіє [258, с. 151]. Медіа виконують замовлення своїх власників, задаючи бачення світу в певному ракурсі. Тому образи, представлені на екрані, можна назвати специфічною мовою — мовою електронних мас-медіа. Саме сучасні мас-медіа «творять» світ у свідомості людей, тобто конструюють реальність за допомогою створення і тиражування образів. Про це яскраво свідчить розмаїття жанрів електронних медіа і панорама їх образів. Всі людські афекти — любов і ненависть, віра і безвір'я, надія і безвихідь — знаходять в них загальнозначуще вираження. Видовищність та багатоплановість образів створює можливість для поглинання реальності видимою «картиною», яка значно привабливіше реальності: вони говорять про мир зі зворушливою щирістю і довірливої безпосередністю. Завдяки цьому людина, не замислюючись, вірить в їх наявне існування: вони є. Пояснюється це тим, що зоровий образ справляє надзвичайно сильний вплив, перш за все, на почуття: індивід бачить все сам, своїми очима. Образ проникає в свідомість і відтворює уявні моделі дійсності. Адже кожен образ передбачає певний об'єкт, що співвідноситься з ним і сам по собі відтворює щось, що логічно і хронологічно йому передує. У такій якості образи цілком можуть випереджати реальність, перевертаючи причинно-наслідковий зв'язок між реальним фактом і його відтворенням. В цьому проявляється їх підступна природа, якраз тоді, коли вони здаються найбільш правдивими, найбільш істинними і переконливими щодо дійсності.

Телевізійний екран або екран комп'ютера показують повсякденне життя, і створюється враження, що все побачене оком (а не вірити йому

немає підстав) існує реально. Створюється видимість, що події відбуваються безпосередньо, в сфері очевидного. Однак між реальністю, яку ми бачимо, і нами вже є посередники в особі сценаристів, режисерів, операторів, журналістів, ведучих, програмістів. Перед нами — світ, який фактично і не видно на власні очі, а створений численними посередниками. У кращому випадку можна лише знайти деяку схожість з реальністю, схожість на неї, подобу її, а не її саму, і, тим не менш, видовище притягує. Це справедливо по відношенню до всіх створених і оточуючих образів, які ми постійно бачимо. Завдяки цій схожості на предмети, події і особи, образи знаходять цінність — вони репрезентують дійсні факти і значення. Більш того, репрезентуючи світ, вони починають його створювати.

В цьому криється таємниця екранних образів — вони дійсно схожі на реальність, але ця їхня схожість «диявольська». Створювані на екрані картини нашого життя при своїй зовнішній схожості насправді мають мало спільного з нею. Якщо раніше зразком і джерелом для художнього твору була реальність, то тепер життя на екрані є зразком і джерелом для самої реальності: люди наслідують героїв екрану не тільки в зовнішньому вигляді, але і у вчинках і думках.

Інакше кажучи, завдяки інформаційним технологіям людство знайшло абсолютно новий, практично непізнаний світ, створений і підтримуваний за допомогою високих інформаційних технологій, комп'ютерів, породжений інформатизацією суспільства, і який отримав назву «віртуальна реальність». Віртуальний — це значить можливий світ. За допомогою техніки вже зараз створено світ, який в принципі не міг виникнути в природі без допомоги людського розуму, світ, який за своїми потенціями не поступається світу природи, а можливо, і перевершує його. Таким чином, ми можемо констатувати виникнення абсолютно нової реальності в порівнянні зі світом природи і світом техніки. Іншими словами, за висловом автора теорії «віртуального суспільства» А. Бюля, з розвитком технологій віртуальної реальності комп'ютери з обчислювальних машин перетворилися в універсальні машини з виробництва «дзеркальних» світів [371, с. 5]. У кожній підсистемі суспільства утворюються «паралельні» світи, в яких функціонують віртуальні аналоги реальних механізмів відтворення суспільства: економічні інтеракції і політичні акції в мережі інтернет, спілкування з персонажами комп'ютерних ігор та інше.

Віртуальна реальність є репрезентацією образу нової соціальної реальності, основними компонентами якої є симулякри, породжені інформаційною культурою. Більш того, симулятивна природа образу нової соціальної реальності сприяє розгляду репрезентації як своєрідної симуляції.

Так, І. В. Кім говорить про те, що з традиційної точки зору репрезентація — це створення образу чогось, що дає певне уявлення про об'єкт, уявлення об'єкта, але не пряме, яким є презентація, а опосередковане, тобто за допомогою будь-яких ідей або образів [134, с. 30]. Найбільш загальне визначення може бути зафіксовано як «уявлення одного в іншому і за допомогою іншого». Репрезентація є конститутивною функцією знака, тому поняття «репрезентація» і «знак» взаємно визначають один одного. Репрезентація створює знак і сама постає як знаковий феномен. Обидва поняття розкриваються через зв'язок з презентацією як присутністю або наявністю, що демонструє традиційний підхід до їх визначення. Зв'язок виражається в тому, що феномен репрезентації спочатку задається як вторинний щодо присутності — презентації, тобто репрезентація виникає в силу відсутності (в момент подання) об'єкта, який вона репрезентує. Тому поняття репрезентації спочатку виявилося ускладненим значенням відображення або образного уявлення, який має право заміщення. Класичне тлумачення репрезентації співвідносить її з поняттям знака, визначаючи і презентацію, і репрезентацію в модусі деривації як вторинної щодо присутності. Але і сучасна філософія розглядає репрезентацію нероздільно від знакового простору. Поняття присутності, тотожності і істини поміщають будь-яке можливе визначення в ситуацію «репрезентації кола».

Репрезентація як проекція включає в себе уявлення про те, якою вона має бути. Репрезентації притаманно представляти не тільки щось, а й власну репрезентативність. Репрезентація представляється як конвенціонально прийняте встановлення тотожності, яке здається «правильним» або «справжнім». Звідси вчений робить висновок, що репрезентація в цілому є функцією візуального розуміння, яким володіє суб'єкт, але звідси ж репрезентація є лише акт симуляції. Поняття репрезентації як симуляції протиставляється звичному, «позитивному» поняттю: з точки зору останнього симуляція постає як помилкова репрезентація, але якщо виходити з першого, то стає явним симулятивний характер будь-якої репрезентації. Друге поняття знімається першим: репрезентація виявляється робочим елементом механізму симуляції. Мова вже йде не про хибну репрезентацію реальності, а про те, щоб приховати, що реальне більше не є реальним. Симуляція скасовує «принцип реального» [134, с. 31].

Порівнюючи репрезентацію соціальної реальності під час Модерну і Постмодерну, І. В. Кім приходить до висновку, що так чи інакше люди завжди прагнули облаштувати навколишню дійсність, створюючи свої світи, які за своєю суттю є віртуальними. Віртуальна реальність існувала завжди, оскільки людина має потребу в фіктивному подвоєнні світу. В даний час

постановка проблеми віртуальної реальності стала необхідною в зв'язку з появою нових інформаційних технологій, що дозволяють розширювати сферу віртуального до немислимих раніше масштабів. В постіндустріальному суспільстві народжується нова форма віртуалізації, але не віртуальна реальність як така, тому що і раніше людина стикалася з віртуальним у всіх сферах свого життєвого досвіду. Специфіка віртуальності, характерної саме для постмодерністського суспільства, полягає в тому, що вона стає гіперреальністю, новим життєвим простором людини, що заміщає собою простір соціальної реальності.

В даному випадку необхідно згадати твердження Ж. Бодрійяра, яке добре підкреслює зазначену вище ідею. А саме, виникнення гіперреальності як віртуальної реальності зв'язується з можливістю новітніх інформаційних технологій відтворювати об'єкт в найдрібніших подробицях, в зв'язку з чим філософ висував тезу про «втрату реальності», на зміну якій приходить гіперреальність — штучна, вторинна, віртуальна реальність. [34, с. 93] Відбувається змішання віртуального з реальним, внаслідок чого людина живе вже не в реальності, а в штучному середовищі симулякрів. Такий «світ вторинний», копій копій виявляється для людини первиннішим, ніж сама реальність, продукуючи спосіб життя і дії людини.

Відповідні трансформації відбуваються і з трактуванням образу світу, який вже не конституюється, хоча б і суб'єктивно, у вигляді функції свідомості від реальності. Він уявляється за допомогою цілого арсеналу мультимедійних, аудіовізуальних засобів, а в кінцевому підсумку знаків. Світ вже не тільки не постає перед індивідом в якій би то не було об'єктивності — його образ загубив в очах постмодерністів самий зв'язок з реальністю. Події, вироблені засобами інформації, стають віртуальними. Повсюдно віртуальність знищує те, що ми могли б назвати, якщо це все ще має якесь значення, реальним рухом історії. Насправді віртуальне не є щось виключно суб'єктивне (уявне, неіснуюче). Мало того, віртуальна реальність на відміну від всіх інших психічних похідних типу уяви характеризується тим, що людина сприймає і переживає її не як породження свого власного розуму, а як об'єктивну реальність. В цілому ж тут відсутнє чітке розділення об'єктивного і суб'єктивного і різні змісти перетікають один в одний, стаючи непомітними [136].

Виходячи з подібних міркувань, І. В. Кім виділяє кілька етапів репрезентації віртуального (головним чином симулякра) в історії суспільства. За основу вчений бере парадигмальну модель суспільства (класичну та некласичну), пануючу в певний історичний час:

• в рамках класичної моделі репрезентації симулякр слід розуміти як копію копії, слід сліду, подвоєння подвоєння, яке, так само як і копія, претендує на позначення оригіналу, першотвору. У межах ієрархії до «збиткових» сутностей стає можливим паразитування на тілі знака, розмежування смислів. На відміну від справжньої репрезентації, що апелює до Єдиного, Істинного, Божественого, яка, звичайно, можлива в класичній філософії, симулякр — це копія, що спотворює свій прототип, а так як істинність визначається, виходячи з подібності або розходження з ідеєю речі, то симулякри позбавляються онтологічного статусу і засуджуються як підробки, вигадки, примари. В рамках концепції Платона симулякр подається як виключно штучна негативна сутність. Симулякр протистоїть дійсності як не істинне, а отже, і не дійсне, що посягає на Єдине;

• некласична модель пов'язана в першу чергу з типами філософствування, які відходять від раціоналізму, суб'єктно-об'єктних відносин, діалектичності, філософії тотожності. Якщо в класичній традиції йшлося про адекватну передачу першоджерела, трансляції його на все нижчестояще, то в некласичній акцент робиться на трансформаціях, перетвореннях, постійному збільшенні буття, оскільки його енергія живиться зсувами, зрушеннями, невідповідностями. Мова сучасної філософії працює в асистематичних, незавершених, відкритих просторах, тяжіє до алегоричного тлумачення дійсності, до надмірності вільної дії, до виходу за межі наявного буття. В рамках некласичної моделі репрезентації симуляція вже не бачиться як помилкова репрезентація, навпаки, будь-яка репрезентація стає симуляцією. У філософії відмінності симулякр набуває онтологічного статусу. В рамках теорії симуляції вважається, що людина здійснює соціальну діяльність тільки в просторі еквівалентних заміщень, тобто обміну, правила якого помітно видозмінюються в залежності від культурного та історичного контексту [134, с. 31-32].

Симуляція постає як новий тип абстракції, і це вже не абстракція від деякого референціального буття, деякої субстанції. Спотворення реальності робить явним симулятивний характер будь-якої репрезентації. Симуляція — це породження за допомогою моделей реального «без походження і реальності». І дійсно, реальне як синтетичний продукт комбінаторних моделей — це вже і не реальне в строгому сенсі, оскільки його більше не прикриває ніяке уявне, а Гіперреальне.

Симуляція соціальної дійсності, підтримки видимості стає єдиною можливою соціальністю; брехня в ідеологізованому соціумі — набагато меншою мірою вигадка, ніж істина. Говорити неправду — значить підтримувати ідеологічний гомеостаз, процес симуляції соціального,

оскільки навіть якщо вдасться виявити істину, це нічого не змінить, оскільки цього «насправді» не існує. Нам не представлена інша реальність, лише її ідеологічна, метафізична надбудова, «суб'єктивна об'єктивність», фетиш в чистому або знятому вигляді, фантазматичне звернення речей, які не здатні опосередковувати наші зв'язки, зв'язки живих людей.

Йдеться про те, що репрезентація віртуального має свою специфіку. Як було з'ясовано, завдяки інформаційним технологіям репрезентація отримує симулятивний характер. Симулякр, виступаючи основою формування нового образу соціальної реальності є її конструктом, а не просто обманкою. І це важливий момент, оскільки репрезентація соціальної реальності є по суті певним етапом її конструювання. Як результат, мета репрезентації віртуального — не обман, а творіння, адже в символічному просторі будь-яке спотворення негайно призводить до створення нового. Симуляція валить реальне і сприяє «імплозії соціального» як жорсткої форми і в той же час виявляється єдиною формою, в якій можливо його єднання. Зазначене нами твердження є цілком обґрунтованим, оскільки кожна окрема комунікація є і засобом комунікації, і самим повідомленням. Подібна поліонтологічність виражається в здатності відображати реальність, причому виступати одночасно дзеркалом і особливою її формою; виступати інтегратором культурного середовища. Репрезентація реальності орієнтується не на відображення (освітлення) подій, а на виробництво власних подій, які полягають у зміні структури організації інформації. При цьому достовірність повідомлення досягається через референцію структури інформації, а реалізація масових комунікацій здійснюється через систему діалогових інтерактивних комунікацій, які здійснюються за допомогою тексту, що має форму гіпертексту. Гіпертекст же виступає в ролі онтологічної моделі світу.

Можливі варіації процесу трансляції оригіналу об'єктивної реальності в її віртуальну опозицію закодовані в сформованих моделях існування і функціонування концепту симулякра. На противагу актуально існуючій об'єктивній дійсності, що виражає цілісність, стабільність і завершеність, віртуальна реальність може демонструвати два ступені уявлення організованого простору симулякрів, з яких вона складається: нехай і з спотвореннями, але нагадують оригінал (репрезентативна модель), або заперечують останній і функціонують за своїми законами (нерепрезентативна модель) [136].

В рамках репрезентативної концепції симулякр подається як виключно штучна негативна сутність — ожила маска арлекіна, що потворно насміхається над дійсністю. У той же час всередині репрезентативної моделі

виявляється модель нерепрезентативна, оскільки симулякри виходять за межі опозиції оригінал-копія. Вони вже не припускають співвідношення з ніякими референтами (кінець Софіста — тріумф симулякрів) [98].

З точки зору нерепрезентативного підходу до симуляції остання представляється іманентною щодо реальності, так як можливість симулякра вже спочатку присутня в структурі буття. Але під симулякром мається на увазі не проста імітація, а, скоріше — дія, в силу якої сама ідея зразка або особливої позиції спростовується, відкидається. Симулякр — інстанція, що включає в себе відмінність як (щонайменше) відмінність двох розбіжних рядів, якими він грає, усуваючи будь-яку подобу, щоб з цього моменту можна було вказати на існування оригіналу або копії [98].

Взагалі, симулякри і симуляція несуть з собою не відсутність реальності, а як раз навпаки — її надлишок, граничну, якісно нову повноту. Процес симуляції починається з штучного, техногенного характеру людського початку в світі. Розглядаючи такий процес з конструктивної точки зору, слід враховувати творчий потенціал, який міститься в його основі. Творча діяльність і мистецтво в ньому постійно виходять на новий рівень розвитку, тим самим визначаючи тенденції розвитку культури. Концепція симуляції розкриває новий вимір соціокультурної реальності. Грунтуючись на симулятивній природі віртуальної реальності, В. О. Ємелін характеризує її як організований простір симулякрів — особливих об’єктів, «відчужених знаків», які на відміну від знаків-копій фіксують не схожість, а відмінність з референтною реальністю. На противагу актуальній дійсності, що виражає цілісність, стабільність і завершеність, віртуальна реальність є джерелом відмінності і різноманіття, є феноменом, іманентним самій структурі буття, що втілює можливість творчої, генеруючої діяльності [99, с. 92].

Все це говорить про те, що репрезентація образу нової соціальної реальності в сучасному інформаційно-комунікативному просторі включає два основних механізми: механізм відображення дійсності і механізм її конструювання. З одного боку, ЗМІ відображають реальність. Максимально об’єктивне, нейтральне, незалежне від особистісних і корпоративних інтересів, зовнішніх і внутрішніх обставин відображення дійсності — ось основне завдання. З соціальної точки зору цей процес не повинен відрізнятися утилітарністю і прагматичністю, а з психологічної — зобов’язаний бути неупередженим і об’єктивним. В основу інформування лягає соціально значимий факт, здатний впливати на масову свідомість лише в аспекті його важливості для життя суспільства, будучи її типовим відображенням. Дана вимога пред’являється в першу чергу до новин і частково публіцистичних медіапродуктів. Громадськість, як правило, хоче

дізнатися з мас-медіа неупередженої, неангажованої, тобто правдивої інформації про зовнішній світ. Ця вимога легітимізується не тільки утилітарним інтересом кожного індивіда, але і цінностями демократичного суспільного устрою, при якому публіка повинна брати участь в управлінні товариством на основі інформованого вибору [275, с. 397].

З іншого боку, віртуальність — це визначеність можливої події, яка може при певних реальних умовах актуалізуватися в реальну подію. Остання дає змогу розглядати людину не тільки як того, хто займає особливе місце в якості «потенційного бога», в якому сходяться всі рівні буття, а і як того, хто здійснює своє буття в системі Всесвіту [221]. Подібні ідеї дозволяють говорити про те, що в сучасних умовах, коли реальність (матеріальне і символічне існування людей) занурена у віртуальні образи, у вигаданий світ, в якому образи стають вже не засобом передачі досвіду, а власне досвідом, слід говорити не про формування віртуальної реальності, а про будівництво реальної віртуальності [157]. Виходячи з цих ідей, можна погодитися з твердженням О. В. Луценко про те, що сучасне суспільство стрімко «провалюється» у віртуальний простір, тобто все більша його частина виявляється вже не в реальному, а у віртуальному просторі [185]. Реальні взаємодії між реальними суб'єктами все частіше заміщаються віртуальними стосунками між віртуальними суб'єктами. Процес віртуалізації як соціальний феномен проникає в усі сфери життєдіяльності суспільства в цілому і «життєвий світ» кожної людини зокрема. Багато в чому це пояснює те, чому автори теорії «віртуального класу» А. Крокер і М. Вейнстейн під віртуалізацією розуміють новий тип відчуження людини від власної плоті в процесі користування комп'ютерами та перетворення її в потоки електронної інформації [400].

Сучасні вчені виділяють три основних аспекти віртуалізації соціального в інформаційному суспільстві: по-перше, вона може бути розглянута як заміщення реальності образами і символами, по-друге — як створення альтернативного соціального простору, по-третє — як накладення віртуальної реальності на дійсність, зустріч віртуального і реального.

Якщо розглядати перший аспект, слід визнати, що цей процес почався задовго до появи комп'ютерної техніки та сучасних інформаційних технологій, адже своєрідне заміщення реальності відбувається вже в міфі, оповіді, легенді. Більш того, соціальна реальність в деякій мірі віртуальна за своєю природою: адже соціальний простір символічний, в ньому кожна річ набуває значення відповідно до того культурного контексту, в який вона поміщена, і це значення для нас більш важливо, ніж річ як така. Свобода сприйняття світу ілюзорна, кожна людина осмислює навколишню дійсність

крізь призму категорій, яких вона набуває в ході соціалізації. Повсякденному мисленню світ завжди представляється як щось єдине і цілісне, а його сприйняття — тотожним йому самому. Але в соціальній сфері завжди існує різниця між означеним і означуваним, і саме вона лежить в основі процесу заміщення реальності образами і символами.

Інший аспект віртуалізації соціального виражається в створенні альтернативних соціальних світів. На даний момент відбувається своєрідне подвоєння об'єктів соціального світу: все більшою популярністю починають користуватися віртуальні магазини, віртуальні банки, віртуальні аналоги існуючих в реальності музеїв, галерей, виставкових залів. З'являються віртуальні гроші, які в даний момент функціонують поряд з паперовими, але вже в недалекому майбутньому можуть витіснити їх зі сфери обміну, як вважає Д. М. Соколова [286].

Інакше кажучи, як зазначає Ю. С. Кравцов, віртуалізація соціальної реальності є закономірним етапом історичного розвитку соціальності, який пов'язаний з ускладненням і глобалізацією комунікативних зв'язків і відносин [162]. Основною характеристикою цього етапу вчений називає перехід до домінування культурно-символічних, не прив'язаних безпосередньо до матеріально-фізичного аспекту існування, форм і способів підтримання та відтворення соціальності. У свою чергу Є. В. Уханов, досліджуючи особливості віртуалізації суспільного життя, приходить до ще більш ґрунтовного висновку, що сьогодні можна спостерігати тотальне взаємопроникнення та взаємодію повсякденної соціальної реальності і реальності віртуальної, та стверджує, що відбувається віртуалізація повсякденного життя, бо сам стан віртуалізації став або становиться повсякденністю [308, с. 11].

Особливий інтерес в цьому руслі досліджень викликають ідеї Л. М. Соловйової, яка стверджує, що віртуалізація, будучи природним наслідком розвитку сучасного інформаційного суспільства, є можливістю безпосередньої взаємодії з символічними структурами [289]. Завдяки сучасним інфокомунікативним технологіям символічна і все більш зростаюча можливість розпорядження безмежним простором і часом набуває ще одної опції: тексти, зображення, музика і інформація, які спочатку лише зберігалися, пересилалися і оброблялися, тепер можуть бути інтегровані в саму дію. При входженні в умовний простір комп'ютерної реальності людина практично не має можливості відрізняти реальний світ від світу віртуального, так як останній має високий ступінь достовірності. Ілюзорність віртуального світу по відношенню до світу константностей є відносною, достовірною лише для зовнішнього спостерігача, для віртуала ж, що знаходиться в

середині цього простору, останнє є абсолютною реальністю і дійсністю. Більш того, свідомість завдяки конструктивній функції дозволяє добудовувати, структурувати зовнішній світ, роблячи його цілісним і логічним і захищаючи його від зовнішніх деструктивних впливів.

Віртуалізацію соціального життя можна уявити як особливу форму простору життєдіяльності людини — кіберпростір, де форма взаємовідносин між людьми не просто втрачає свою пересічну суть, знеособлюючи в результаті процесів усуспільнення і відчуження, а важливою мірою детермінується принципово новими знаками і символами, народженими в рамках техногенного глобалізованого соціуму. У свою чергу, класичні соціальні інститути трансформуються і втрачають безпосередню владу над індивідом, а сама соціальна реальність, потрапляючи у віртуальний простір, служить носієм тенденції переходу в інші форми діяльності. Система соціального віртуального середовища вбудовується в мережевий світ взаємодій, де міцно зайняли своє місце засоби масової інформації, рекламна агентура, банківська система, торговий сектор та інше. Тому можна сказати, що сучасні елементи соціуму набувають зовсім інших форм і змушені підлаштовуватися під відповідний рівень технологічних перетворень [44].

Зазначені міркування стають основою для твердження деяких вчених про злиття суб'єкта і симулякрів [99]. Суб'єкт звертається у власний симулякр, і фізично, тілесно залишаючись в дійсному світі, ментально переходить в світ віртуальний, в простір симулякрів, де наділяється новим тілом, що не має нічого спільного з тілесністю. Можна сказати, має місце шизофренічний стан, розщеплення цілісності індивіда, який одночасно знаходиться в двох просторах — затишно розташований за столом, оточений комп'ютером і периферійними пристроями, він, в той же час, відчуває себе іншою істотою, рух якої він бачить на екрані терміналу, і управляє нею. Головне тут, та й взагалі в будь-якій області застосування ВР-технологій, — дотримати ту грань, коли симуляція перестає сприяти народженню нових реальностей, а починає затуляти, маскувати події справжнього життя, населяти її порожніми поняттями, вражаючими і чаруючими, які при цьому затуманюють свідомість людини і заслоняють справжню картину буття.

Мова йде про те, що системи віртуальної реальності все більше виявляються задіяними в процесі життєдіяльності людини, а також всього суспільства. Віртуалізація як соціальний феномен виходить за рамки індивідуальної свідомості і представляє особливу форму соціальної трансформації і комунікації. Причому, на думку О. П. Моїсеєвої, саме віртуалізація соціального простору представляє форму сучасної радикальної трансформації суспільства [210].

Висновки. Поширення віртуальних технологій сприяло перетворенню симуляції у невід'ємну характеристику Постмодерну. Відбувається складний трансформаційний процес: віртуалізація суспільства стирає межі між реальним / нереальним, як наслідок соціальні відносини між людьми отримують все більше форму відносин між образами, знаками (симулякрами), а уявлення про об’єктивну соціальну реальність руйнується. Логічним вінцем даного процесу є симуляція соціальної реальності, яка впливає і на репрезентацію образа нової соціальної реальності в сучасному інформаційно-комунікативному просторі, в якості чого виступає віртуальна реальність. Остання містить безліч симулякрів, які створюють певне медіа середовище, в яке занурюється людина. Це віртуальний світ, з безлічю можливостей для людини, світ який виступає альтернативою реальності.

Так, ми вже сьогодні можемо констатувати факт, що стало можливим обходитися без живого спілкування, занурюючись у віртуальний простір — якусь штучно створену симуляцію об’єктивної матеріальної реальності, де знаки і інформація, текст і гіпертекст, симулякри стають реальністю. Реальність як така з живими людьми і ситуаціями перестає бути єдиним вихідним об’єктом і предметом. Панування симулякрів в постмодерністській культурі має значний вплив і на свідомість людини, формуючи в неї певне відношення до тієї чи іншої події, явища.

Розділ 2.
ГНОСЕОЛОГІЧНИЙ БАЗИС МОДЕЛЮВАННЯ ОБРАЗУ НОВОЇ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ПОСТМОДЕРНУ

2. 1. Моделювання як метод пізнання соціальної реальності: постмодерна парадигма

Стрімке впровадження в життя інформаційних технологій призвело до зміни становища людини в соціумі, трансформації в системі соціальних цінностей. Ознаки успіху, міра внеску того чи іншого індивіда в суспільне благополуччя стали носити умовний характер. Громадське життя все сильніше стало відповідати метафорі вистави. І зовнішні, і внутрішні якості індивіда стали оцінюватися в першу чергу як складові його особистого капіталу. Всі без винятку сфери відносин між людьми отримали інформаційний технологічний вимір [65, с. 179]. Цінністю в сучасному суспільстві став не сам предмет, а його образ (наприклад, в економіці — не товар, а гіпертовар). Інакше кажучи, на думку американського мислителя Ф. Джеймісона, трансформація реальності в образи і фрагментація часу є головними ознаками культури постмодерну [87].

В результаті сучасної соціокультурної трансформації відбувається загострення питання конструювання існуючої дійсності, створення моделі нової соціальної системи, що відповідає вимогам нинішнього соціуму. У зв'язку з цим проблема моделювання знаходить новий гносеологічний статус, розширюється методологічна база пізнання соціальної реальності, використання технологій, що забезпечують створення необхідної моделі з акцентом на її проекцію в майбутньому. Це в свою чергу мотивує до необхідності дослідження епістомологічних засад моделювання насамперед як методу пізнання соціальної реальності, що в свою чергу сприятиме виявленню рис моделювання образу нової соціальної реальності в сучасному суспільстві.

В сучасній філософії моделювання виступає як метод дослідження, наукового пізнання об'єктів різної природи за допомогою моделей. У процесі моделювання теоретичне або практичне дослідження об'єкта здійснюється опосередковано через побудову та вивчення допоміжного штучного або натурального аналогічного йому об'єкта, який знаходиться у певній об'єктивній відповідності з пізнавальнім об'єктом, здатен заміщувати його на певних етапах пізнання і дає в результаті його дослідження інформацію про сам об'єкт, що моделюється. Отримані в результаті моделювання вихідні дані переносяться за відповідними правилами на досліджуваний об'єкт, який

називають «оригіналом», а об’єкт, що його заміщує в ході дослідження, і є умовним образом об’єкту, що формує уявлення про нього в деякій формі, відмінній від реального існування цього об’єкта, є способом відображення процесів, які відбуваються в реальному об’єкті, — «моделлю» [349].

Тобто, специфіка моделювання полягає в дослідженні не самого процесу («об’єкт — оригінал»), а його моделі («аналог»). Розробка моделі і заміна нею об’єкта-оригіналу дає можливість дослідникам отримати наступні корисні ефекти:

1) моделі доступніші і дешевші від оригіналу, внаслідок чого витрати на дослідження значно зменшуються. Тому при одних і тих же фінансових витратах за допомогою моделювання можна провести набагато більше спостережень, ніж при роботі з об’єктом-оригіналом;

2) модель компактніше оригіналу (особливо наочно це проявляється в математичних моделях). Завдяки своїй компактності модель зручніша для вивчення і, що дуже важливо, володіє конструктивністю, тобто вона може входити в складні наукові побудови у вигляді конструктивного елемента (частини, блоки та інше);

3) над моделями можна виробляти такі перетворення, які неможливі при роботі з оригіналом. Наприклад, модель можна відправити в майбутнє або виконати будь-яку процедуру, яку придумає дослідник. Ця можливість необмежених перетворень — найцінніша, сама фундаментальна і сама інформативна сторона методу моделювання. Піддаючи модель перетворенням, дослідник отримує докладний опис істотних сторін об’єкта, а також знаходить способи впливу, при яких досягається заданий стан об’єкта або проявляється будь-який корисний ефект, який можна використовувати на практиці [61].

Ряд вчених, автори праці «Моделирование как метод научного исследования» [61] вважають, що на емпіричному рівні метод моделювання має вимірювальну, описову функції і деякі інші, а на теоретичному рівні — інтерпретаторську, пояснювальну, передбачувальну, критеріальну функції, а також функцію в уявному експерименті. Найбільш істотними і складними функціями моделей є ті з них, які виконуються на теоретичному рівні дослідження.

Інтерпретаторська функція моделі полягає в модельній інтерпретації прототипу з метою осмислення формального апарату теорії, визначення області його значення і застосування. Таким чином, потреба в модельній інтерпретації виникає в тому випадку, коли мова наукової теорії формалізована (наприклад, перша інтерпретація позитивних і негативних величин в математиці була сформульована в термінах «майно» і «борг», з

виникненням аналітичної геометрії позитивні і негативні величини тлумачилися як різні напрямки осі координат).

Пояснювальна функція моделі полягає в модельному поясненні прототипу, в розкритті природи об'єкту, що пояснюється.

Передбачувальна функція моделі полягає в модельному передбаченні таких властивостей і відносин в прототипі, які не були відомі в період, що передує моделюванню.

Критеріальна функція моделі полягає у використанні модельного критерію, що дозволяє виявляти ступінь адекватності вже наявних знань про прототип, перевіряти істинність знань про модельований об'єкт.

Нарешті, функція моделі в уявному експерименті складається в модельному експерименті, що здійснюється шляхом міркування на основі модельних уявлень.

Зазначені автори, розглядаючи поняття моделі, абсолютно правильно заперечують проти розширення цього поняття, проти включення в нього, з одного боку, простого відтворення об'єкта, що переслідує практичні, прикладні функції або використовуваного для виконання функцій демонстраційної моделі (макети, таблиці, схеми, які застосовуються в якості наочних посібників), і, з іншого боку, проти включення в поняття моделі об'єкта, що моделюється (гносеологічної категорії). Крім того, потрібно мати на увазі, що функції моделей за своїм обсягом і значущістю не можуть бути рівні один одному і в той же час вони взаємно пов'язані.

Так, І. І. Докучаєв в своїй статті «Модели и моделирование в системе конструирования сущего» (2017 р.) пропонує класифікацію видів конструювання як форми буття, що виділяється поряд з очевидною даністю об'єкта суб'єкту [91]. На думку вченого, конструювання сущого — один з двох способів буття суб'єкта, що трактується як відношення з об'єктом. Ще один спосіб — конституювання, тобто розуміння сущого як очевидного на підставі його безпосередньої даності суб'єкту. Між очевидністю і конструкцією є складний простір переходів, так що в кожній очевидній даності можна виявити результати конструювання і в кожної конструкції — щось, дане з очевидністю. Антиномічний характер відносин очевидного і конструкції як форм буття сущого є неминучим наслідком феноменологічного опису досвіду, який претендує на абсолютну достовірність, або безсумнівність конституювання, але не втрачаючого властивостей самого цього опису, що видає їх конструктивну суть. Пасивність конституювання є недосяжний ідеал, який цілком можна порівняти в цій своїй ідеальності з активністю конструювання. Всякий факт досвіду видає себе за подію, що відбувається з суб'єктом, але не може не

володіти характеристиками самого ж суб'єкта, яких він набуває в результаті цієї зустрічі.

Вчений звертає увагу на те, що моделі і моделювання — ключовий спосіб організації буття людини, який визначається як конструювання реальності. Моделювання є конструювання сущого в формі його подвоєння (рефлексії). Крім моделювання, реальність може конструюватися і інакше — в ході трансформації, або перетворення. Вся сукупність результатів людської діяльності, спрямованої на психофізіологічну сутність людини (емпіричний стан суб'єктивності), інституціалізовану (соціальну) суб'єктивність, матеріальну сутність природи, сукупність, яка називається культурою, є результат такого роду трансформованого конструювання.

Слід звернути увагу на те, що сучасна філософія науки розглядає моделювання як метод, який широко використовується на обох рівнях, як на емпіричному, так і на теоретичному. Моделювання в наукових дослідженнях стало застосовуватися ще в глибоку давнину і поступово захоплювало все нові області наукових знань: технічне конструювання, будівництво і архітектуру, астрономію, фізику, хімію, біологію і, нарешті, суспільні науки. Великих успіхів і визнання практично у всіх галузях сучасної науки принесло методу моделювання XX століття, поставивши його при цьому перед новими випробуваннями. З одного боку, кібернетика виявила нові можливості і перспективи цього методу в розкритті загальних закономірностей і структурних особливостей систем різної фізичної природи. З іншого боку, теорія відносності і особливо квантова механіка вказали на неабсолютний, відносний характер механічних моделей, на труднощі, пов'язані з моделюванням. Поступово стала усвідомлюватися роль моделювання як універсального методу наукового пізнання [16, с. 31].

Поняття «моделювання» використовується як в широкому, загальнопізнавальному сенсі, так і в вузькому — як специфічний спосіб пізнання, при якому одна система (об'єкт дослідження) відтворюється в іншій (моделі). У літературі з наукової методології понині відсутнє єдине розуміння даного методу пізнання. В основному можна спостерігати два крайніх підходи до моделювання: ототожнюючи моделювання з самим пізнанням або відображенням та, навпаки, звуження поняття наукового моделювання, що виражається в ототожненні його з деяким видом моделювання (наприклад, математичним).

Особливого резонансу набуло визначення моделі, запропоноване В. О. Штоффом, яке і донині є опорним у вивченні цього питання. В. О. Штофф розумів під «моделлю» таку подумки представлену або матеріально реалізовану систему, яка, відображаючи або відтворюючи об'єкт

дослідження, здатна заміщати його так, що її вивчення дає нову інформацію про цей об'єкт [353, с. 20]. Таке трактування моделі засноване на філософській теорії відображення, яка поряд з теорією пізнання і теорією моделей становить методологічну основу моделювання. У свою чергу теорія відображення пояснює ключові процеси моделювання в науковому пізнанні: співвідношення результатів пізнання і оригіналу і формування образів в свідомості людини. При цьому, на думку В. О. Штоффа, в результаті відображення дійсності в свідомості людини створюються образи. Як наслідок, в ряді досліджень моделлю називають прообраз або «образ» будь-якого реального об'єкта, який створюється з метою його вивчення.

Зокрема, О. О. Арзамасцев стверджує, що сутність методології моделювання полягає в заміні реального об'єкта його «образом» — моделлю, вивчення якої для дослідника виявляється кращим, ніж вивчення самого об'єкта [13]. Таку перевагу може бути викликано наступними причинами:

• дослідження реального об'єкта в принципі неможливе; така ситуація має місце, наприклад, при прогнозуванні в майбутнє чи у минуле, адже машину часу поки ще не винайдено і «подивитися», що буде з об'єктом через деякий час або що було з ним в минулому, можливо тільки за допомогою моделі. Інший приклад — проектування нової технології або технологічного процесу. Технологія ще не існує у вигляді реальної конструкції, але на етапі її проектування вже необхідно прорахувати основні техніко-економічні та технологічні параметри;

• дослідження реального об'єкта в принципі можливе, але утруднене; така ситуація має місце, наприклад, коли проведення натурних експериментів є «дорогим задоволенням» або коли об'єкт існує в єдиному екземплярі. Така ситуація має місце, наприклад, при вивченні природних об'єктів;

• реальний об'єкт є надзвичайно складним, але дослідника цікавить вивчення поведінки або властивостей деякої його незалежної частини; в цій ситуації замість складного реального об'єкта можливо побудувати відносно просту модель, що стосується лише цієї частини. Саме так і поступають в природничих науках, обмежуючись у вивченні явища лише найбільш істотними параметрами, що впливають на його характеристики;

• моделюється гіпотетичний (реально не існуючий) об'єкт.

Серед всієї кількості визначень моделювання, які становлять пласт сучасного філософського аналізу даної проблеми, слід відмітити наступні:

- І. Б. Новік визначив моделювання як метод опосередкованого практичного або теоретичного оперування об'єктом, при якому досліджується безпосередньо не сам цікавий для нас об'єкт, а використовується штучна або природна система «квазіоб'єкт», що

знаходиться в певній об'єктивний відповідності з об'єктом, що пізнається, здатна заміщати його на певних етапах пізнання і дає при дослідженні в кінцевому рахунку інформацію про самий модельований об'єкт [216, с. 42].

- Ю. В. Орфеєв і В. С. Тюхтін як головну характеристику моделі називають «схожість (або аналогію) між системою, прийнятою в якості моделі, і її оригіналом» [239].

- А. І. Уйомов запропонував використання системного підходу, визначивши тим самим модель в якості системи, дослідження якої служить засобом для отримання інформації про іншу систему [306].

- В. О. Вєніков визначив моделювання як процес формального використання методів теорії подібності для пізнання об'єкта на основі результатів, отриманих при дослідженні його моделі [51, с. 6], що на думку Е. О. Абгаряна досить точно відображає гносеологічну сутність поняття «моделювання», оскільки будь-яке розширення цього поняття неминуче призводить до змішування понять «модель» і «моделювання», а також понять «моделювання» і «дослідження» [1, с. 41].

Окремий гносеологічний контекст містить визначення моделювання, представлене І. Т. Фроловим, в якому філософ визначав його як матеріальне або уявне імітування реально існуючої системи шляхом спеціального конструювання аналогів (моделей), в яких відтворюються принципи організації і функціонування цієї системи [321, с. 50]. В основі даного визначення лежить ідея, що модель — засіб пізнання, головна її ознака — відображення. Як зазначає вчений, теорія заміщення одних об'єктів (оригіналів) іншими об'єктами (моделями) і дослідження властивостей об'єктів на їх моделях називається теорією моделювання.

Моделювання тісно пов'язане з такими категоріями, як абстракція, аналогія, гіпотеза та ін. Процес моделювання обов'язково включає і побудову абстракцій, і умовиводи за аналогією, і конструювання наукових гіпотез. Головна особливість моделювання в тому, що це метод опосередкованого пізнання за допомогою об'єктів-заступників. Модель виступає як своєрідний інструмент пізнання, який дослідник ставить між собою і об'єктом і за допомогою якого вивчає його. Саме ця особливість методу моделювання визначає специфічні форми використання абстракцій, аналогій, гіпотез, інших категорій і методів пізнання.

Можливості моделювання, тобто перенесення результатів, отриманих в процесі побудови і дослідження моделі, на оригінал засновані на тому, що модель в певному сенсі відображає, відтворює, моделює, описує, імітує деякі питання, що цікавлять дослідника. Виходячи з цих ідей, А. Кочонді взагалі називає моделювання універсальним методом опосередкованого дослідження

предмета пізнання [160]. Це означає, що воно є таким способом, прийомом дослідження, в ході якого суб'єкт не впливає безпосередньо на об'єкт пізнання, а його пізнавально-дослідні операції спрямовані на інший об'єкт, що є заступником першого в процесі дослідження.

Для моделювання істотно те чи інше, але точно зафіксоване і чітко сформульоване об'єктивне ставлення відповідності, схожості. Все це, на думку вченого, дає підстави визначити поняття методу наукового моделювання так: моделювання є метод наукового дослідження, в ході якого пізнання об'єкта, що безпосередньо цікавить дослідника, здійснюється шляхом вивчення іншого (матеріального чи ідеального, природного або штучного) об'єкта, що володіє певним і відомим досліднику об'єктивним ставленням відповідності, схожості з пізнаваним об'єктом. Цей проміжний об'єкт, який є заступником досліджуваного об'єкта і засобом його пізнання, на який в даний період дослідження безпосередньо спрямовуються пізнавальні операції суб'єкта і за допомогою вивчення якого виходять нові знання про справжні об'єкті пізнання, — прийнято називати моделлю.

Отже, згідно з А. Кочонді, наукова модель — це матеріальна (речова) або ідеальна (уявна) система, що відтворює або відображає об'єкт пізнання, який перебуває з ним у об'єктивному відношенні відповідності, і замінює його в процесі дослідження так, що вивчення її дозволяє отримати нову інформацію про сам об'єкт пізнання. А. Кочонді подає таке роз'яснення: «Нехай М — система явищ будь-якої природи, О — інша система явищ; нехай М' — безліч висловлювань про систему М, і О' — безліч висловлювань про систему О. Якщо система М використовується для дослідження системи, і О виходить за допомогою М, то система М є моделлю системи О. Згідно з цим, моделювання є таким способом, прийомом наукового дослідження, в ході якого дослідник системи О, що є об'єктом пізнання, замінить системою М, і за допомогою вивчення М він отримує деяку нову — хоча б негативну — інформацію про систему О» [160]. Як результат, модель являє собою один із засобів наукового пізнання, невіддільний від моделювання як універсального методу опосередкованого дослідження об'єкта. Модель — об'єкт або опис об'єкта, системи для заміщення (при певних умовах пропозиціях, гіпотезах) однієї системи (тобто оригіналу) іншої системи для вивчення оригіналу або відтворення його будь-яких властивостей. Модель — результат відображення однієї структури на іншу.

Модель приходить на допомогу досліднику тоді, коли реальна система, яка підлягає дослідженню, з тих чи інших причин не може бути вивчена безпосередньо. В одному випадку система може бути недоступна

для безпосереднього дослідження через її громіздкість, масивності, віддаленість, в силу притаманних їй надмірно високих або низьких температур, тисків або інших небезпечних для здоров'я і життя людини факторів. В іншому випадку безпосереднє вивчення системи неможливе в силу того, що таке вивчення може привести до порушення функцій системи або навіть до її руйнування. У третьому випадку систему можна безпосередньо вивчити з тієї причини, що особливий інтерес дослідника викликають компоненти системи або їх відносини виділити дуже важко, а то і взагалі неможливо. У всіх цих випадках вивчення цілісної системи здійснюється за допомогою моделювання.

З гносеологічної точки зору моделювання являє собою рішення триєдиного завдання. Спочатку ті чи інші характеристики системи — об'єкта — відтворюються на моделі. Потім модель як сукупність відображених або відтворених характеристик системи-оригіналу всебічно досліджується, результатом чого є отримання нових знань про ці характеристики, а нерідко і про систему в цілому. І, нарешті, знання, отримане на моделі, переноситься на оригінал, що на думку деяких вчених, є «відображенням відбитого», в результаті чого знання про систему-оригінал збагачується, поглиблюється і розширюється [16]. Це нове, збагачене за допомогою моделі, знання може бути використано на практиці.

Процес моделювання виступає, таким чином, як єдність трьох стадій: вивчення параметрів реальної системи і побудова на цій основі її моделі (перша); дослідження моделі (друга); екстраполяція вивчених властивостей моделі на її оригінал (третя). Ці стадії єдині, взаємопов'язані. Так, вивчення рис реальної системи свідомо припускає виділення тих з них, які повинні і можуть бути змодельовані (перша стадія передбачає другу). Моделюються ті властивості, які можуть бути досліджені ефективніше, ніж на оригіналі (другий етап передбачає перший). На моделі досліджуються ті властивості, які можуть бути потім екстрапольовані на оригінал. Властивості системи-оригіналу виділяються з тим розрахунком, щоб, будучи відбитими в моделі і будучи вивченими на ній, могли б бути «повернені» системі-оригіналу в збагаченому вигляді, доповненими і поглибленими в процесі моделювання і вивчення моделі (третя стадія передбачає першу і другу). Таким чином, кожна стадія моделювання передбачає кожну іншу, кожна пов'язана з кожною іншою [16, с. 33].

Діапазон подібності моделі і її об'єкта досить великий — від абсолютного до нульового. Природно, що при абсолютній подобі про моделювання і мови бути не може, оскільки тут у наявності — дві абсолютно ідентичні системи. Абсолютне уподібнення однієї системи іншій є

тиражування системи-оригіналу, яке знаходить широке поширення в техніці і технології. При нульовій подобі (відсутність подібності) моделі знову-таки немає, оскільки тут у наявності — дві абсолютно різні системи, які ні в чому не повторюють одна одну. Тому моделювання може базуватися на подобі від майже абсолютного до майже нульового. При виборі ступеня відповідності моделі оригіналу слід враховувати, що модель створюється не заради моделі, а заради пізнавальних або практичних цілей. Цим цілям модель служить тому, що вона надає більші, ніж оригінал, можливості для вивчення і оперування, вимірювання і перетворення [160].

В. В. Доброва виділяє такі суттєві категоріальні ознаки моделі:

1) Модель є замінником об'єкта дослідження, «квазіоб'єктом», створеним з метою вивчення об'єкта.

2) Модель здатна давати інформацію про об'єкт.

3) Модель знаходиться у відношенні аналогії зі своїм об'єктом.

4) Модель, на відміну від копії об'єкта, відтворює об'єкт неповно і однобічно — в будь-якому його аспекті (аспектах).

5) Модель має властивість компактності і наочності, дозволяє «схоплювати» об'єкт (або його аспект) єдиною думкою. Модель — це крок на шляху до теорії, яка здатна значною мірою визначати характер самої теорії. Модель може вказувати можливі шляхи розвитку теорії і додаткові області її застосування [88].

Також, учена виділяє ряд властивостей моделі, що випливають з її характерних рис:

• кожному об'єкту-оригіналу може відповідати безліч моделей, пов'язаних з певними завданнями (при цьому реалізація завдання також передбачає варіативність), тому модель завжди лише приблизно відповідає оригіналу;

• модель / моделювання обов'язково передбачає наявність активного суб'єкта-творця, що відтворює в своєму творінні риси реальності, існуючої або потенційної, гіпотетичної;

• підсумком міркувань (інтерпретацій) дослідника стає висновок про те, що історично сформовані наукові поняття, безпосередньо або опосередковано пов'язані з об'єктивною реальністю, — закони, теорії, наукові картини світу — суть модельні конструкти. Всі наші наукові уявлення про світ природи, суспільства і техніки, наші знання про самих себе, про мислення і його закономірності носять модельний характер.

Сутнісними властивостями моделей при цьому є наступні:

1. Суб'єктивність моделі, так як саме дослідник проводить відбір властивостей, в яких вона відповідає оригіналу.

2. Подвійна природа моделі. В процесі пізнання модель сама заміщає об'єкт, зберігаючи при цьому деякі важливі для дослідника риси, і сама стає об'єктом безпосереднього дослідження. Відтак, модель — одночасно і об'єкт дослідження, і засіб пізнання.

3. Трансформованість моделі. З моделлю можна зробити те, що з оригіналом зробити не можна. Можливість перетворень — сама фундаментальна, сама інформативна сторона методу моделювання, тому модель застосовується для дослідження об'єктів, оперування з якими ускладнене або зовсім неможливе з етичних або організаційних причин.

4. Компактність моделі. Моделі відтворюють об'єкт дослідження в спрощеній формі, тому модель завжди компактніша оригіналу. Для більш різнобічного охоплення реальності потрібно безліч моделей або комплексні, багаторівневі моделі.

5. Специфічна інформативність моделей як засобу пізнання. Модель завжди виступає в абстрактній формі, тому завжди можна виділити такі властивості, які не представлені в оригіналі моделі.

Модель є свідома метафізична орієнтація, яка полягає не в загальнофілософських претензіях метафізики, а в її спробах зробити речі доступними для загального розуміння, яке необхідно науці. Кожна така модель — від найслабшої до найбільш сильної, від приватних і інструментальних моделей до моделей з найбільш явно вираженою абсолютною пізнавальною орієнтацією — дає нам так чи інакше можливість зрозуміти, моделлю чого вона є. Робиться це за допомогою якісних аналогій, ізоморфізму, обчислення, виведення або за допомогою гіпотетичних конструктів.

На думку одного з найвизначніших філософів, що заклав основи епістемологічної концепції моделювання, американського вченого М. Вартофського [47], ми починаємо створювати моделі з наших перших мімічних актів і з першого досвіду мовного спілкування і продовжуємо створювати їх за допомогою використання того, що, спираючись на різні підстави, називають аналогіями, метафорами, гіпотезами, теоріями. Моделювання передбачає референцію з об'єктом моделювання, а референція передбачає наявність тверджень про істинність або хибність. Моделі, теорії, аналогії — всі вони — «особи» одного роду, а саме — «репрезентації».

Моделі — це навмисно створювані конструкції, артефакти, і вони представляють «способи», за допомогою яких ми пізнаємо існування реальних об'єктів, лише «підпірки для уяви», «обчислювальні пристрої». Учений виробляє розгляд сфер використання моделей. Він розташовує їх в

ієрархічному порядку, починаючи з тих, екзистенційні твердження яких найменш слабкі, і закінчуючи тими, в яких вони найбільш сильні.

1. Ad-hoc-аналогії. Це моделі, здатні фіксувати очевидні, але ізольовані подібності між репрезентованим і репрезентуючим. Так, наприклад, держава розглядається за аналогією з живим організмом, який має свою голову, очі, вуха, руки, ноги, серце. Ці найпростіші аналогії допомагають сформувати відповідну концептуальну картину. Деякі властивості моделей аналогів розглядаються як подібні з деякими властивостями того, аналогами чого вони є; це зручно використовувати для концептуальних цілей відображення.

2. Формальні репрезентації, обмежені областю експерименту. Вони представляють собою не більше ніж упорядкування або їх короткий опис необхідних даних. Все, що виходить за рамки експерименту, визнається несуттєвим для даної моделі. У той же час вони претендують на відображення закономірностей і властивостей об'єктів. В силу цього їх можна розглядати як гіпотези. Однак вони дуже обмежені, оскільки їх «сутностями» є тільки дані, причому інтерпретація даних відбувається поза цими моделями.

3. Моделі як обчислювальні пристрої або механізми для виведення. В цьому випадку моделі служать для виведення наслідків з теорій і, таким чином, виконують допоміжну функцію, сприяючи забезпеченню перевірки теорій. Модель служить тільки засобом перевірки отриманих в рамках теорії даних з наслідками, що перевіряються експериментально. Вони використовуються для практичних цілей.

4. «Неначе»-конструкції. У цьому значенні моделі носять психологічний характер і розглядаються з позицій їх методологічної корисності для побудови наукових теорій. Вони виконують евристичну функцію зображення об'єктів складних теоретичних областей і пошуку напрямків для наукового мислення. Ці моделі подібні ad-hoc-аналогіям, однак вони володіють більшою систематичністю і широкомаштабністю. «Неначе»-моделі, проте, залишаються все ж лише абстрактними моделями, в той же час припускають при подальшому розвитку науки свою «конкретизацію».

5. Наступним класом є моделі, які претендують на дослідне пізнання дійсності. Це апроксимативні репрезентації, що вважаються «істинними» для обмеженої або виділеної області фактів, про які невідомо, що вони помилкові при розширенні цих областей. Відповідно до цього модель можна в міру накопичення фактів піддавати різким модифікаціям і удосконаленням,

поступово наближаючись до «істинної моделі». Умовою їх значимості є їх спростування або фальсифікованість.

6. Моделі з сильними екзистенційними домаганнями, що виходять за рамки дослідної перевірки і знаходяться на межі раціональної віри. Такі моделі претендують на справжній опис стану справ. Ці моделі виступають як універсальні твердження, які не мають кордонів їх застосування і не вимагають ніякої апроксимації [47, с. 64-71].

Так чи інакше, в науці є достатньо моделей, що володіють абсолютною пізнавальною переконаністю, причому екзистенціальні твердження, які містяться в них, не виглядають сумнівними або маргінальними.

Слід зауважити, що модель не можна розглядати лише як образ чогось, обов'язково слід враховувати при цьому те, що вона в собі несе вже певний проективний характер, в певний момент може бути репрезентована і як прогноз. Так, наприклад, М. Вартофський висловлює думку, згідно з якою людство за допомогою моделей може намацати «прообрази тих масштабних структур», які можуть виникнути в майбутньому. Вчений вважає, що людина створює майбутнє в сьогоденні і робить це за допомогою моделей, які виступають в ролі мостів, що з'єднують два береги річки. Тому вчений характеризує моделі як прототипи, плани, гіпотези, які ведуть нас вперед. Моделі — це високоспеціалізовані частини нашого технічного оснащення, специфічні функції яких полягають у творенні майбутнього. Продовжуючи своє міркування, вчений зазначає, що під моделлю розуміється не просто деяка сутність, а швидше спосіб дії, який представляє цю сутність. У цьому сенсі моделі — це і втілення цілей, і в той же час інструменти здійснення цих цілей [47, с. 124]. М. Вартофський приходить до думки, що модель нормативна і цілеспрямована. Так, модель нормативна в силу того, що обрана з тим, щоб представляти лише окремі риси речі, яку ми моделюємо; звичайно, не всі її риси, але саме ті, які найбільш важливі, значущі або цінні. У той же час модель цілеспрямована, оскільки її значення і цінність можуть існувати лише щодо певної мети, реалізації якої служить модель.

У цьому сенсі модель є створення чогось, що діє в напрямку майбутнього, щось таке, що в момент створення моделі або розгляду її ще не досягнуто. Модельна дія виступає в якості нормативного, вона носить імперативний характер. Таким чином, модельна дія виступає як заклик до дії. М. Вартофський перефразовує категоричний імператив І. Канта, вважаючи, що «модель функціонує таким чином, що вона використовується для формулювання своєї мети і визначення способу дій по досягненню такої мети» [47, с. 126].

Акцентування на способі дії, яку модель представляє, означає, що спосіб дії співвідноситься з видимою метою. Таким чином, це співвідношення має дві сторони: з одного боку, модель — втілення ідеї, а з іншого — вона в динамічному аспекті є засобом реалізації мети. Модель одночасно враховує мету і гарантує її реалізацію. М. Вартофський вважає, що моделі майбутнього вдається змоделювати на основі моделі теперішнього, хоча вони є всього лише ідеальним образом. Однак необхідно пам'ятати, що ідеал набагато досконаліше в порівнянні з моделлю, і ми прагнемо його досягти через вивчення моделі. На основі моделі можна радикально і революційно змінити сьогодення, оскільки моделі являють собою дії, які формуються під впливом епохи і її свідомості; вони допомагають звільнити енергію і можливості уяви і духу, вивести їх за межі тієї інформації, яка лежить в основі моделей». Так учений наділяє модель творчим характером.

Таким чином, модель генерує творчу дію, тобто модель виступає як діяльність по реалізації людської творчої мети. У цьому сенсі творча модель — не просто звичайний приклад творчості щодо тих чи інших створінь або об'єктів. Застосування слова «творча» означає стимуляцію творчості людей, звільняє їх енергію від поточних обов'язків, сприяє радикальному перетворенню сьогодення. Таке трактування моделі з необхідністю передбачає критику теперішнього, а не просте зображення майбутнього. Отже, такого роду моделі одночасно дають і зображення майбутнього, і творять його, але не за принципом «трохи більше, але того ж самого» і не як просте перенесення сьогодення у віддалене майбутнє. Створене таким чином майбутнє руйнує сьогодення, зберігаючи тільки ті його елементи, які несуть в собі паростки майбутнього і припускають корінні зміни в сьогоденні [47, с. 129].

Ідеальна модель виступає в ролі нормативної моделі, моделлю, що прогнозує те, що повинно бути. Крім цього, на думку М. Вартофського, в науці існує необхідність у революційних моделях, за допомогою яких пізнання виходить за межі фіксованих норм, надаючи пізнанню творчого характеру і критичного настрою по відношенню до існуючих знань. Така модель може бути втілена в різних формах, які будуть представляти собою складне поєднання мети та техніки, містити чітку проекцію цілей і вибору засобів. Це дозволяє М. Вартофському прийти до висновку, що модель — це не просто спосіб вироблення гіпотез або впорядкування точок зору для аналізу альтернатив. Функція моделі полягає в тому, щоб не тільки випереджати дію, але і здійснювати її [47, с. 132].

Д. З. Мусін, вивчаючи концепцію моделювання М. Вартофського, приходить до висновку, що моделі є чимось більшим, ніж абстрактні ідеї. Вони — технологічні засоби для концептуального дослідження, що приводить до експериментування. У свою чергу експеримент є щось таке, що має бути здійснено з певною метою, а не просто задумано. У цьому сенсі моделі — це експериментальні зонди, важлива частина техніки, створеної людством для свідомої зустрічі з майбутнім, але не пасивного її сприйняття як чогось уже сформованого. Модель — це рідкісна можливість, надана людині для творчого творення майбутнього, під якою розуміються специфічні технології досягнення цілей [214, с. 132].

Таким чином, розглянуті нами характеристики моделювання дають підстави для виявлення специфіки постмодерністського моделювання нової соціальної реальності.

По-перше, моделювання як метод пізнання соціальної реальності безпосередньо пов'язаний з тими трансформаційними процесами, які відбуваються в сучасному суспільстві. Так, заперечення концептуальних модерністських ідей філософами-постмодерністами сприяє формуванню нової мети гносеологічного пошуку, що виражається не в копіюванні життя, а в моделюванні світу за своїм образом і подобою, створенні принципово нової моделі. Основний принцип — руйнування життєподібності, руйнування видових і жанрових меж, синкретизм методів, обрив причинно-наслідкових зв'язків (індетермінізм), порушення логіки. Тільки інноваційний характер соціокультурних процесів може стати підставою для створення моделі як образу нової соціальної релаьності. Різноманітні форми постмодернізму, наприклад, хепенінг, перформанс та інші здійснюються саме за цим принципом [32, с. 143].

Вибудовуючи свою теоретичну позицію на критиці класичної раціоналістичної філософії, постмодернізм переглядає одне з основних її положень про реальність. Суть даного положення полягає в тому, що реальність «існує незалежно від людських уявлень». Головною постмодерністською ідеєю стає ідея «перегляду змісту поняття реальності як вихідної точки пізнання» і відмови від самого поняття об'єктивної реальності, неможливості апелювати до об'єктивної реальності в процесі пізнання.

В цьому випадку слід звернути увагу на те, що в основі даних уявлень про соціальну реальність лежить принципова незгода онтології постмодерну з найважливішими принципами трансценденталізму. Згідно трансцендентальній філософії, загальнолюдська свідомість розуміє реальність на основі наявних у неї пізнавальних здібностей, завдяки чому

світ постає в якості осмисленого. На противагу цьому постмодернізм стверджує, що реальність не підлягає нормуванню, класифікації, систематизації. Будь-які спроби свідомості «втиснути» предметність в вузькі рамки схем і моделей закінчуються крахом ідеальних конструкцій. З іншого боку, поняття суб'єктивності також являє собою ідеальну конструкцію, яка спотворює ірраціональну, волюнтарну, імпульсивну природу людини, в якій домінують не розум, а бажання. Для того щоб прорватися до дійсності, яка знімає протилежності суб'єкта і об'єкта, реального і уявного, зовнішнього і внутрішнього, природного і соціального, необхідні концептуальні та лінгвістичні конструкції [268].

У цьому сенсі постмодерністське моделювання активізовано відмовою від попереднього розуміння соціальної реальності, критикою об'єктивної позиції, спрямоване на подолання даного протиріччя шляхом створення моделі нової соціальної реальності. Схожий на колаж (лабіринтоподібних з точки зору сенсу композицій з довільно підібраних фрагментів, які наділяються певними значеннями) [246, с. 165], такий простір потребує від людини нових технік «проживання» и «життєконструювання», нових схем роботи з комерційними «реальністю нереального» и «нереальністю реального» — тобто тими ефектами гри, де вже немає опори на трансцендентальну основу [161, с. 23]. Природно, що подібна гносеологічна картина пізнання навколишнього світу створює нову картину реальності, вимагає формування нового методологічного інструментарію, появи нових типів моделей.

По-друге, як продовження попереднього, істотну роль в моделюванні постмодерністського образу нової соціальної реальності грає візуальність. Як зазначає польський соціолог П. Штомпка, сучасний світ наповнений візуальними образами [352, с. 5]. Образи переносять інформацію, знання, емоції, естетичні відчуття, цінності. Вони впливають не тільки на свідомість, а й на підсвідомість. Як наслідок, сприйняття навколишнього світу стає все більш опосередкованим зображеннями. Образи конструюють і формують наше розуміння світу. Візуальна сприйнятливість замінює або доповнює сприйнятливість текстову.

Комп'ютерні технології забезпечують візуалізацію образу нової соціальної реальності. Багато в чому це обумовлено морфологією людини. В процесі пізнання серед всіх органів почуттів зір грає найважливіше місце, поставляючи в мозок до 90 % інформації. Людина, отримуючи необхідну інформацію через зорові канали, змушена переважно оперувати саме візуальними образами. За своєю інформативністю візуальні образи є пізнавальними і практично більш значущими, ніж слухові, вібраційні,

смакові чи інші образи. Останні більш суб'єктивні, тому вони доповнюються, контролюються, уточнюються об'єктивністю візуальних образів. Зображення зазвичай має більшу інформативність (на 2–3 порядки більше, ніж текст) і меншою мірою абстрактність, тобто є більш гнучким каналом, ніж текст або цифра. Саме тому в даний час зростає роль зображення в сучасному комунікативному процесі.

Дійсно, візуальність скорочує шлях до імажинативного, вона більш дохідлива, вражаюча, більш захоплююча. Зображення, зорові відчуття запрошують у світ віртуального, володіючи при цьому рисами примусової переконливості і комунікативності. Це образи реклами, дизайну, мультимедіа, комп'ютерних ігр, моди, архітектури, фотографії і відео та інше. Їх не можна вважати якоюсь другорядною оболонкою віртуальної реальності. Вони входять в її структуру в якості значущих самодостатніх компонентів і навантажуються особливим змістом. Зафіксувати і описати ці смисли — одна з основних цілей дослідницької програми. Візуальні образи (швидше за симулякри) переслідують сучасну людину всюди. Вони прориваються крізь оболонку індивідуального захисту і роблять сильний вплив на психіку. Сфера візуального сприйняття перетворюється в основний канал зв'язку з віртуальною реальністю. Здавалося б, нешкідлива зовнішня реклама, заколисуючий сприйняття гладкий дизайн інтер'єрів і предметів побуту, плазмові панелі, що віщають по супутникових каналах у величезних обсягах, — все це і є проникнення віртуальної візуальності в світ людини наших днів [352, с. 13].

Масовість зображення в нашому оточенні призводить до того, що ми спостерігаємо навколишню дійсність через призму образних стереотипів. Цей новий тип комунікації змінює і закріплює способи уявлення людини, її відносин з іншими, зі світом речей і світом природи; з'єднує звукові та візуальні вимірювання, вербальні і невербальні аспекти. Своєрідно реінтегрує антропологічну ситуацію, піддає семіотизації раніше не помічені простори, надає їм важливість [352, с. 7]. Локалізація образу, місце його презентації — дуже часто це найбільш доступний медіапростір, це світ «гіперреальності», в якому образ, гра знаків витісняють реальні враження і досвід.

Побудована на основі візуалізації, модель виступає як будь-яка зорово сприйнята конструкція, що представляє сутність об'єкта пізнання. В цьому випадку стає зрозуміло, чому віртуальна реальність у своїй основі копіює образ соціального життя, імітує відносини, систему соціально-економічних і політичних відносин, створюючи групи, спільноти та інше. В основі віртуалізації, на наш погляд, лежить базова для людини здатність до уяви,

ідеалізації, інтелектуальної діяльності, заснованої на продукуванні абстрактних моделей і образів. Людина відривається від соціальної дійсності і занурюється в світ ілюзій, фантастичних світів. В результаті віртуалізація призводить до того, що симуляція стає спочатку паралельною реальності, а потім і іманентною реальності. Реальність наповнюється і вибухає зсередини віртуальністю. Світ, з одного боку, стає все більш і більш матеріальним, фізіологічним і бізнес-орієнтованим, з іншого — йде в імматеріальну сферу уявного, сконструйованого, «паралельного» і симуляції.

В цьому сенсі віртуалізація суспільства розуміється як процес субституції реальних різноманітних соціальних феноменів їх образами-моделями. Тут смисли розуміння віртуальності постіндустріалізму (інформатизація / комп'ютеризація) і постмодерну (симуляція / дематеріалізація) виявляються з'єднані, так як самі технологічний і соціальний аспекти життя суспільства не відокремлені один від одного, знаходяться у взаємодії. Таким чином, віртуальні технології є засобом віртуалізації суспільства і одночасно одним з її проявів. Симуляція є не просто механізмом відчуження, а, в сенсі імітації того, чого насправді немає, і механізмом його приховування, вуалювання [103, с. 205].

Виходячи з цього, віртуалізація розглядається як спосіб сучасного моделювання соціальної реальності, спрямований на заміщення реальності візуальною моделлю з властивостями цієї реальності і з застосуванням логіки віртуальної реальності. Й недарма деякі вчені так визначають віртуальність: «Реальність, заснована на силі уяви, ідеалізації, прийомах виходу від впливу матеріальності і системне поширення цього процесу на всі сегменти соціальної структури суспільства і інститути, це свідоме і «інженерно» сфокусоване конструювання умовних феноменів, які набувають статусу основних» [352, с. 8].

Як комунікація, створена візуальна модель передає більшу кількість інформації в порівнянні з текстом і цифрою за короткі проміжки часу. Це визначає їх переваги в оперативному аналізі. В даний час можна виділити наступні напрямки візуального моделювання: презентації; програмні реалізації, включаючи 2D-, 2.5D-, 3D-моделювання; віртуальний світ; обробка зображень; застосування систем комп'ютерної графіки, включаючи ділову; застосування геоінформаційних систем; комп'ютерні анімації; інтернет-технології; інтелектуальні технології.

Виділяють три напрямки методів застосування візуальних моделей. До першого належать методи, що дозволяють створювати вихідні моделі. У другий напрямок входять методи, що дозволяють об'єднувати вихідні графічні моделі в системи, сценарії, включаючи, якщо треба, текст, звук або

анімацію. У третій напрямок входять методи, що дозволяють показувати готові сценарії візуального моделювання. Вони зокрема дозволяють здійснювати і міжплатформовий обмін. Розглядаючи технології візуального моделювання, слід відмітити велике значення для них методів об'єктно-орієнтованого підходу та візуального програмування, що його доповнює. Це є прикладом інтеграції технологій, оскільки візуальне програмування допускає написання програм традиційним способом і дозволяє оперативно створювати програмні проекти із залученням необхідного графічного інтерфейсу.

Висновки. В підрозділі було показано, що моделювання є одним з головних методів пізнання соціальної реальності, яке містить в собі низку функцій, спрямованих в кінцевому результаті на її конструювання. Модель розгляадється в якості образу, який має проективний характер. Тому, проблема образу нової соціальної реальності має невід'ємний зв'язок з його моделюванням, оскільки в гносеологічному аспекті він розуміється як певна модель, яка передбачає як процес свого створення так і втілення.

В умовах панування інформаційних технологій в сучасній культурі, коли формою репрезентації образу нової соціальної реальності є віртуальна реальність, моделювання засноване на візуалізації, має симуляційний характер.

2. 2. Віртуальне моделювання як різновид сучасного моделювання соціальних процесів

Все створене людиною, що нас оточує, є результатом застосування методу моделювання по відношенню до природних ресурсів, а суспільні відносини, які склались на сьогодні, є наслідком моделювання суспільної поведінки кожним з нас. У сучасній філософії, присвяченій проблемі моделювання, представлені різні класифікаційні ознаки, за якими виділені різні типи моделей. Як було показано в попередньому пункті нашого дослідження, поняття моделі в науці і техніці має безліч різних значень, що вказує на відсутність серед вчених єдиної точки зору на класифікацію моделей. Тому, дана обставина унеможливлює однозначну класифікацію моделі і види моделювання.

Серед підстав, які дають можливість проводити класифікацію моделювання, виділяють наступні:

• за характером моделей (тобто за засобами моделювання);

• за характером модельованих об'єктів;

• за сферами застосування моделювання (моделювання в техніці, в фізичних науках, в хімії, моделювання процесів живого, моделювання психіки і т. п.);

• за рівнями («глибинні») моделювання, починаючи з виділення моделювання на мікрорівні.

А. М. Кочергін доповнює означені підстави наступними класифікаційними ознаками: природа модельованих явищ, ступінь точності, обсяг відображуваних властивостей [159, с. 56]. Б. О. Глинський розділяє моделі за характером відтворення сторін оригіналу на: субстанціональні (матеріал яких за всіма або принаймні за деякими основними властивостями ідентичний матеріалу оригіналу); структурні (що імітують внутрішню організацію оригіналу); функціональні (імітують спосіб поведінки, функцію оригіналу) і змішані (що включають ознаки перерахованих вище видів моделей) [61].

Але все ж, представлені приклади класифікацій моделей не вичерпують дану проблему, яка накопичила до нашого часу вже немало різновидів: за формою представлення моделей (логічні, математичні, механічні, фізичні та ін.); за природою модельованих явищ і процесів (соціальні, психологічні, фізіологічні, біологічні та ін.); по завданню моделювання (евристичні, прогностичні та ін.); за ступенем точності (наближені, точні, імовірнісні та ін.); за обсягом відображених в моделі властивостей прототипу (повні, неповні та ін.); по відтвореним властивостями прототипу (структурні, функціональні, інформаційні, системні та ін.).

Слід зазначити, що незважаючи на такий величезний пласт класифікацій моделей, традиційною в сучасній науці стало угруповання моделей шляхом ділення на дві групи — матеріальні та ідеальні. Такий гранично широкий розподіл було особливо чітко представлено в працях В. О. Вєнікова, Л. М. Фрідмана і В. О. Штоффа. Так, вивчивши весь спектр існуючих класифікацій моделей різних наук, В. О. Штофф пропонує розподіл моделей за способом їх побудови (форма моделі) і за специфікою (зміст моделі) [353, с. 33].

Переваги даної класифікації, на думку вченого, в тому, що вона дає хорошу основу для аналізу двох основних функцій моделі:

• практичної (як знаряддя і засіб наукового експерименту);

• теоретичної (в якості специфічного образу дійсності, в якому містяться елементи логічного і чуттєвого, абстрактного і конкретного, загального і одиничного).

Л. М. Фрідман матеріальні моделі ділить на статичні (нерухомі) і динамічні (діючі). До першого виду автор класифікації відносить моделі, геометрично подібні оригіналам. Ці моделі передають лише просторові (геометричні) особливості оригіналів в певному масштабі (наприклад, макети будинків, забудови міст чи сіл, різного роду муляжі, моделі геометричних фігур і тіл, виготовлені з дерева, дроту, скла, просторові моделі молекул і кристалів в хімії, моделі літаків, кораблів та інших машин і т. п.) [320, с. 24].

До динамічних моделей відносяться такі, які відтворюють якісь процеси, явища. Вони можуть бути фізично подібні оригіналам і відтворювати модельовані явища в якомусь масштабі. Наприклад, для розрахунку проектованої гідроелектростанції будують діючу модель річки і майбутньої греблі; модель майбутнього корабля дозволяє в звичайній ванні вивчити деякі аспекти поведінки проектованого корабля в морі або на річці та інше.

Наступним видом діючих моделей є всякого роду аналогові і імітуючі, які відтворюють те чи інше явище за допомогою іншого, в якомусь сенсі більш зручного. Такі, наприклад, електричні моделі різного роду механічних, теплових, біологічних та інших явищ. Іншим прикладом може бути модель нирки, яку широко використовують в медичній практиці. Ця модель — штучна нирка — функціонує однаково з природною (живою) ниркою, виводячи з організму шлаки та інші продукти обміну, але, звичайно, влаштована вона абсолютно інакше, ніж жива нирка.

Ідеальні моделі ділять зазвичай на три види: образні (іконічні); знакові (знаково-символічні); уявні (розумові).

До образних, або іконічних (картинних) моделей відносять різного роду малюнки, креслення, схеми, що передають в образній формі структуру або інші особливості модельованих предметів або явищ. До цього ж виду ідеальних моделей слід віднести географічні карти, плани, структурні формули та інше.

Знаково-символічні моделі являють собою запис структури або деяких особливостей об’єктів, що моделюються за допомогою знаків-символів якоїсь штучної мови. Прикладами таких моделей є математичні рівняння, формули.

Нарешті, уявні (розумові) моделі — уявлення про будь-яке явище, процеси або предмет, що виражають теоретичну схему модельованого об’єкта. Уявною моделлю є будь-яке наукове уявлення про будь-яке явище в формі його опису природною мовою.

Особливістю даних класифікацій моделей є те, що вони можуть бути застосовані як до природничих наук, так і до гуманітарних, оскільки всі вони

грунтуються на математичному моделюванні. Однак, моделювання соціальних процесів має свої особливості, оскільки досліджувана соціальна система не просто функціонує в часі і просторі, а приймає рішення, здійснює пошук і вибір шляху подальшого розвитку. Сильний відбиток на моделювання соціальної системи накладають трансформаційні процеси, які відбуваються в суспільстві, що, з одного боку, мотивує людину до створення нової моделі соціальних відносин, з іншого боку, сприяє пошуку і створенню технічної бази для її реалізації.

Дане твердження дуже добре пояснює ту обставину, що з розвитком інформаційних технологій в кінці XX століття відбуваються і певні зміни в класифікації моделей. А саме, з'являється такий вид, як комп'ютерна модель, яку часто співвідносять з кібернетичною та імітаційною моделями. Комп'ютерне моделювання — метод вирішення задачі аналізу або синтезу складної системи на основі використання її комп'ютерної моделі. В даний час під комп'ютерною моделлю найчастіше розуміють умовний образ об'єкта чи деякої системи об'єктів (або процесів), описаний за допомогою взаємозалежних комп'ютерних таблиць, блок-схем, діаграм, графіків, малюнків, анімаційних фрагментів, гіпертекстів, який відображає структуру і взаємозв'язки між елементами об'єкта.

Суть комп'ютерного моделювання укладено в отриманні кількісних і якісних результатів за наявною моделлю. Якісні висновки, одержувані за результатами аналізу, дозволяють виявити невідомі раніше властивості складної системи: її структуру, динаміку розвитку, стійкість, цілісність та інше. Кількісні висновки в основному носять характер прогнозу деяких майбутніх або пояснення минулих значень, що характеризують систему. Комп'ютерне моделювання для народження нової інформації використовує будь-яку інформацію, яку можна актуалізувати за допомогою ЕОМ.

Основні функції комп'ютера при моделюванні:

• виконувати роль допоміжного засобу для вирішення завдань, що вирішуються звичайними обчислювальними засобами, алгоритмами, технологіями;

• виконувати роль засобу постановки і вирішення нових завдань, що не вирішуються традиційними засобами, алгоритмами, технологіями;

• виконувати роль засобу конструювання комп'ютерних навчально-моделюючих середовищ;

• виконувати роль засобу моделювання для отримання нових знань;

• виконувати роль «навчання» нових моделей (самонавчальні моделі).

Різновидом комп'ютерного моделювання є обчислювальний експеримент. Він стає новим інструментом, методом наукового пізнання,

новою технологією також через зростаючу необхідність переходу від дослідження лінійних математичних моделей систем.

Предметом комп'ютерного моделювання можуть бути: економічна діяльність фірми або банку, промислове підприємство, інформаційно-обчислювальна мережа, технологічний процес, будь-який реальний об'єкт або процес, наприклад, процес інфляції, і взагалі — будь-яка складна система. Цілі комп'ютерного моделювання можуть бути різними, однак найбільш часто моделювання є, як уже зазначалося раніше, центральною процедурою системного аналізу, причому під системним аналізом розуміється сукупність методологічних засобів, використовуваних для підготовки і прийняття рішень економічного, організаційного, соціального або технічного характеру.

Комп'ютерна модель складної системи повинна за можливістю відображати всі основні фактори і взаємозв'язки, що характеризують реальні ситуації, критерії та обмеження. Модель повинна бути достатньо універсальною, щоб описувати близькі за призначенням об'єкти, і в той же час досить простою, щоб дозволити виконати необхідні дослідження з розумними витратами.

Все це говорить про те, що моделювання, яке розглядається в цілому, являє собою скоріше мистецтво, ніж сформовану науку з самостійним набором засобів відображення явищ і процесів реального світу.

Стандартна форма комп'ютерної моделі — це електронна таблиця, в якій користувач може досліджувати вплив, викликаний зміною величини, що міститься в одній з клітин таблиці, на величини, що знаходяться в інших клітинах таблиці і пов'язані з першою величиною формулами. Модель, вибудована у вигляді електронної таблиці, дає можливість уявити математичний або економічний процес майже будь-якого типу — від впливу ціноутворення на рівні продажів і доходів до зміни процентних ставок і інфляції.

Комп'ютерні моделі можуть застосовуватися для дослідження процесів без побудови системи, в якій вони дійсно відбуваються. Створення подібних комп'ютерних моделей більш складно, а їх результативність залежить від правильності використовуваних формул, що описують залежності всіх змінних певного досліджуваного процесу.

Головною особливістю комп'ютерного моделювання є можливість за допомогою послідовності обчислень і графічного відображення їх результатів відтворювати (імітувати) процеси функціонування об'єкта, системи об'єктів за умови впливу на об'єкт різних, як правило, випадкових, факторів. Тому комп'ютерні моделі такого типу дуже часто називають

імітаційними моделями, вивчення яких в сучасній науці представляє окремий інтерес.

Основоположними в області технології імітаційного моделювання з'явилися роботи Р. Шеннона та А. Лоу і Д. Кельтона, в яких вчені розробили основні принципи побудови та аналізу імітаційних моделей. Слід також відзначити праці таких вчених, як: Л. А. Астаніна, Ю. О. Власюк, О. О. Ємельянов, Н. М. Личкіна, В. В. Окольнішніков, О. В. Ситник, Б. Я. Совєтов, в яких досліджуються процеси побудови та практичного застосування імітаційних моделей безпосередньо в соціально-економічній сфері.

При імітаційному моделюванні складна система розбивається на окремі елементи, функціонування яких моделюється програмою-імітатором з урахуванням їх узгодженості, взаємодії та можливості об'єднання в єдиний процес функціонування системи в цілому. В цьому проявляється системний підхід, як до дослідження складних систем, так і до побудови комп'ютерної моделі, тобто — імітаційного моделювання. Таким чином, імітаційна модель являє собою алгоритм функціонування системи, програмно реалізований на комп'ютері.

Важливо, що імітаційне моделювання використовується, скоріше, як спосіб для осмислення проблеми і допомагає в цьому більше, ніж простий текстовий або математичний опис проблеми. Воно дає змогу глянути на складний процес ухвалення рішення більш масштабно, з погляду процесів, які відбуваються всередині системи, що моделюється.

Як зазначає Ю. О. Власюк, значною мірою переваги застосування імітаційних моделей спостерігаються у сфері матеріально-технічного забезпечення, у логістиці, в управлінні процесами реалізації інвестиційних проектів на різних етапах їх життєвого циклу з урахуванням можливих ризиків і тактики виділення фінансових ресурсів тощо [53, с. 33]. Особливе значення має те, що імітаційне моделювання дозволяє дослідити поведінку окремих елементів досліджуваних систем і, тим самим, більш ґрунтовно підійти до вирішення поставлених задач. Сучасні тенденції у сфері імітаційного моделювання пов'язані з розвитком проблемно-орієнтованих систем, створенням вбудованих засобів для інтеграції моделей у єдиний модельний комплекс. Технологічний рівень сучасних систем моделювання характеризується великим вибором базових концепцій формалізації та структуризації систем, що моделюються, розвиненим графічним інтерфейсом та анімаційним виводом результатів. Імітаційні системи мають засоби для передачі інформації з баз даних або доступ до процедурних мов, що дозволяє

легко виконувати обчислення, пов’язані з автоматизованою оптимізацією тощо.

Особливістю імітаційного моделювання є наявність програмного засобу побудови моделі, в той час як в математичних моделях моделювання здійснюється за допомогою аналітичних залежностей. Л.О. Астаніна виділяє ряд етапів імітаційного моделювання, серед яких — такі:

• перші три етапи імітаційного моделювання по суті аналогічні етапам математичного моделювання. На першому етапі здійснюється: збір даних про структуру об’єкта, що моделюється, і його функціонування; збір даних про параметри об’єкта, його обмеження, збір (з певним ступенем достовірності) вихідних даних про функціонування об’єкта для подальшої перевірки моделі на адекватність (для тестування моделі); визначення проблемної області; визначення цілей дослідження; вибір критеріальної функції, що відображає цілі функціонування об’єкта і правила їх досягнення; вибір рівня абстракції моделі (в залежності від цілей дослідження, достовірності вихідних даних, комп’ютерних можливостей та інше);

• на другому етапі будується концептуальна модель — систематизований змістовний опис об’єкта, що визначає склад і структуру об’єкту, властивості елементів, причинно-наслідкові зв’язки, властиві об’єкту, що аналізується, і суттєві для досягнення цілей моделювання (концептуальна модель описується в загальнодоступних термінах для фахівців, що працюють як в даній предметній області, так і в області програмування);

• на третьому етапі проводиться: валідація вихідних даних, тобто перевірка їх достовірності (в допустимих межах); верифікація концептуальної моделі, тобто перевірка її відповідності задуму;

• на четвертому етапі концептуальна модель переводиться у формалізовану, тобто в її формальний запис в термінах, які сприймаються програмою-імітатором;

• на п’ятому етапі за допомогою програми-імітатора будується комп’ютерна модель;

• на шостому етапі виконуються попередні розрахунки (тестові прогони) з метою отримання інформації для дослідження імітаційної моделі. У разі адекватності моделі отримана інформація є основою для планування експерименту;

• на сьомому етапі проводяться всілякі перевірки імітаційної моделі: верифікація моделі — перевірка відповідності задуму, викладеному в концептуальній моделі (тут використовуються спеціальні прийоми і методи налагодження моделі, наприклад, калібрування); валідація моделі —

перевірка адекватності моделі досліджуваного об’єкта і мети дослідження (тут використовується порівняльний аналіз вхідних і вихідних параметрів об’єкта з відповідними параметрами моделі з використанням багатого арсеналу статистичних методів); валідація результатів розрахунків по імітаційній моделі — перевірка відповідності результатів (поведінки) функціонування реального об’єкта — дозволяє судити про її властивості, такі як чутливість, стійкість, точність, що, в свою чергу, дозволяє зробити висновок про можливість її використання для дослідження реального об’єкта;

• на восьмому етапі розробляється план експерименту. Планування — необхідна умова проведення імітаційного експерименту, оскільки стратегія проведення експерименту залежить від його цілей; точність результатів експерименту прямо пропорційна числу прогонів і обернено пропорційна розкиду результуючих значень, тому спланувати експеримент треба так, щоб досягти цілей при задовільній точності результатів і порівняно невеликому числі прогонів.

Планування експерименту здійснюється, виходячи з цілей експерименту, грунтуючись на властивостях моделі, отриманих в ході налагоджувальних прогонів, і підрозділяється на стратегічне і тактичне. Стратегічний план передбачає таке проведення експерименту, щоб оптимальним чином (в сенсі поєднання точності результатів кількості прогонів) забезпечити досягнення мети і зібрати якомога більше інформації про об’єкт. Для цього існують прийоми і методи планування експерименту.

Тактичний план забезпечує оптимальність кожної окремої серії прогонів. Тут — і вибір кроку моделювання, і число прогонів, і правила зупинки, і зниження дисперсії;

• дев’ятий етап — виконання експерименту;

• десятий етап — аналіз отриманих результатів;

• одинадцятий етап — документальне оформлення [15, с. 81-82].

В наш час комп’ютерне імітаційне моделювання включає такі основні напрямки:

1) системна динаміка (СД);

2) дискретно-подієве моделювання (ДП);

3) агентне моделювання.

Всі ці види моделювання застосовуються в тому числі для вирішення соціальних і економічних завдань на різних рівнях абстракції. Особливе місце займає агентне моделювання, розвиток якого безпосередньо визначається збільшенням обчислювальних можливостей сучасних комп’ютерів, дозволяє змоделювати систему практично будь-якої складності

з великою кількістю взаємодіючих об'єктів, не вдаючись до їх агрегування. Яскравим прикладом цього виду виступають популярні в суспільних науках агент-орієнтовані моделі (АОМ). А. Р. Бахтізін і В. Л. Макаров, вивчаючи явище АОМоделей, відносять їх до класу моделей, заснованих на індивідуальній поведінці агентів, створюваних для комп'ютерних симуляцій [189, с. 252]. Основна ідея, що лежить в основі АОМ, полягає в побудові обчислювального інструменту, що представляє собою сукупність агентів з певним набором властивостей і дозволяє проводити симуляції реальних явищ.

АОМ дозволяють змоделювати систему, максимально наближену до реальності. Появу АОМ можна розглядати як результат еволюції методології моделювання: перехід від мономоделей (одна модель — один алгоритм) до мультимоделей (одна модель — безліч незалежних алгоритмів). При цьому агент в АОМ є автономною сутністю, як правило, має графічне представлення, з певною метою функціонування і можливістю навчання в процесі існування до певного рівня, що визначається розробниками відповідної моделі. Прикладами агентів можуть бути:

1) люди (так само як і інші живі організми), роботи, автомобілі та інші рухомі об'єкти; 2) нерухомі об'єкти; 3) сукупність однотипних об'єктів.

Взагалі кажучи, агентами в АОМ можуть бути будь-які об'єкти, які спостерігаються в реальному житті, проте основним завданням їх обліку в рамках моделі є їх коректна специфікація. Спільною особливістю всіх АОМ і одночасно з цим їх головною відмінністю від моделей інших класів є наявність в них великої кількості взаємодіючих один з одним агентів.

Серед зарубіжних розробок в області побудови АОМ з використанням суперкомп'ютерних технологій, переважно тиї, які спрямовані на моделювання соціальних систем і процесів, пов'язаних з їх функціонуванням, вчені виділяють наступні:

— FuturICT — безпрецедентний міждисциплінарний проект з моделювання технологічної, соціальної і економічної систем світу, що стартував в 2012 р. і втягнув вчених практично з усіх розвинених країн. Термін його реалізації становить 10 років. Використання новітніх досягнень в галузі природничих та суспільних наук дозволить розробити систему моніторингу стану глобальної соціально-економічної системи світу, за допомогою якої можливо в числі іншого прогнозувати:

• розвиток соціально-економічних систем (міждержавний рівень),
• суспільні настрої,
• міграційні процеси,
• демографічну ситуацію,

• стан навколишнього середовища [189, с. 254].

Пропонована учасниками проекту платформа включає в себе три складові:

• Planetary Nervous System (нервова система планети),

• Living Earth Simulator (симулятор живої планети),

• Global Participatory Platform (глобальна об'єднана платформа).

Набір моделей, які формують «симулятор живої планети», завдяки наглядовим пунктам дозволить виявляти кризи і знаходити ефективні рішення для пом'якшення їх наслідків. З метою верифікації та калібрування цих моделей будуть використовуватися дані, що збираються в режимі реального часу за допомогою «нервової системи планети». Результати роботи двох перших частин FuturICT будуть зводитися воєдино на «глобальній об'єднаній платформі», з якою повинні взаємодіяти особи, які приймають рішення.

— Великомасштабна АОМ європейської економіки — EurACE, або Europe ACE (Agent-Based Computational Economics — агент-орієнтована обчислювальна економіка), відрізняється дуже великим числом автономних агентів, що взаємодіють в рамках соціально-економічної системи. Цей проект стартував у вересні 2006 р. В нього залучені економісти і програмісти з восьми науково-дослідних центрів Італії, Франції, Німеччини, Великобританії та Туреччини, а також консультант з Колумбійського університету США нобелівський лауреат Д. Стігліц. За допомогою розробленої моделі був проведений ряд експериментів з метою дослідження ринку праці.

— Повномасштабна розподілена Агентна модель епідемій. Під керівництвом Д. Епштейна і Д. Паркера в Центрі соціальної та економічної динаміки інституту Брукінгса (Center on Social and Economic Dynamics at Brookings) була побудована одна з найбільших АОМ, що включає дані про все населення США — US National Model.

Дана модель має ряд переваг. По-перше, вона дозволяє передбачати наслідки поширення захворювань різного типу. По-друге, вона орієнтована на підтримку двох середовищ для обчислень: одне середовище складається з кластерів зі встановленою 644-бітної версією Linux, а інша — із серверів з чотирьохядерними процесорами і установленою системою Windows. По-третє, модель здатна підтримувати чисельність агентів від декількох сотень мільйонів до шести мільярдів.

— Імітація на суперкомп'ютері середньовічних військових дій, що є складовою частиною проекту «Середньовічні військові дії на решітці» (Medieval Warfare on the Grid — MWGrid). При описі значущих історичних

подій часто не вистачає підтверджуючих документів і виникають прогалини, які інтерпретуються істориками в багатьох випадках з деякою часткою суб'єктивізму і без переконливих доказів. В якості альтернативи представники Школи інформатики Бірмінгемського університету (School of Computer Science, The University of Birmingham), Інституту археології і античності Бірмінгемського університету у Великобританії (Institute of Archaeology and Antiquity, The University of Birmingham) і історичного факультету Прінстонського університету в США (Department of History, Princeton University) розглядають агент-орієнтований підхід як інструмент детального відтворення досліджуваних подій.

— Агентні моделі для систем з екзафлопсною продуктивністю. До теперішнього часу вчені розробили і використовують великомасштабну агент-орієнтовану модель — комплексну адаптивну систему ринку електроенергії (Electricity Markets Complex Adaptive Systems — EMCAS) для оцінки наслідків дерегулювання ринку електроенергії в штаті Іллінойс. Агенти — виробники і споживачі електроенергії — підлаштовують свою поведінку до змін ринкових умов, максимально наближених до реальності.

— Прихід великих гравців, агент-орієнтоване програмування і моделювання світу. До проявів цієї ж тенденції відноситься анонсоване в 2010 р. компанією Microsoft створення комп'ютерної моделі світу з використанням в тому числі агент-орієнтованого підходу, тобто, по суті, створення віртуальної реальності, яка описує поточний стан соціальної та економічної системи всього світу. У промороликах, розміщених на сайті компанії, її топ-менеджери відзначали, що протягом всієї своєї історії людство прагнуло до нових знань, в результаті чого до сьогоднішнього дня зібрано величезну кількість самих різних даних. Вчені та фахівці в області інформаційних технологій беруться обробляти їх з метою моделювання навколишнього світу, причому планується використовувати весь потенціал наявних у Microsoft технічних напрацювань. Це дозволить, вважають керівники Microsoft, перейти на новий рівень розуміння найбільш актуальних проблем, з якими зіткнулося людство, що є необхідною умовою їх подальшого вирішення.

Відмічені нами види та характеристики АОМоделей, що вже працюють в сучасній соціальній системі людства, мають важливе значення для подальшої еволюції моделювання соціальних процесів. А саме, мова йде про виникнення так званого віртуального моделювання. Технічною базою останнього служать технології комп'ютерного моделювання та комп'ютерної імітації, які в поєднанні з прискореною багатовимірною візуалізацією дають можливість реалістично показувати на екрані рух. В мінімум апаратних

засобів, потрібних для взаємодії з ВР-моделлю, входять дисплей і вказівні пристрої виду миші або джойстика. У найбільш витончених системах використовуються віртуальні шоломи з моніторами (HMD), зокрема шоломи зі стереоскопічними окулярами, і прилади 3D-введення, наприклад, мишка з просторово керованим курсором або «цифрові рукавички».

Проблема віртуального моделювання в сучасній філософії є особливо актуальною, чому служить фактор її малої вивченості. Серед вчених, які займаються дослідженням саме віртуального моделювання, слід зазначити В. Я. Цвєткова. Вчений розглядає віртуальну реальність як нову форму подання і моделювання реальності, на основі якої можна отримати нове просторове знання [331, с. 35]. Як зазначає В. Я. Цвєтков, віртуальна реальність — модельне багатовимірне (3D) навколишнє середовище, яке утворюється комп'ютерними засобами та реалістично реагує на взаємодію з користувачами. Головна відмінна риса ВР-моделі — це створювана для користувача ілюзія його присутності в змодельованому комп'ютером середовищі, що називають дистанційною присутністю. У деяких з ВР-моделей користувачі приймають мінливу перспективу і бачать предмети з різних точок спостереження — так, якщо б вони пересувалися всередині моделі. У разі якщо користувач володіє більш сприйнятливими (зануреними) пристосуваннями введення, наприклад, такими, як цифрові рукавички і віртуальні шоломи, в такому випадку модель забезпечується необхідною кількістю відомостей, для того щоб належним чином реагувати на такі дії користувача, як поворот голови або навіть переміщення очей.

Віртуальне моделювання створює нові моделі співвіднесення уявлень з об'єктивною реальністю. Це масштабність простору, масштабність часу, звернення часу, моделювання нереальних ситуацій. Поява інформаційних моделей великої інформаційної ємності зумовила визнання спочатку практикою, а потім і теорією статусу віртуальності як рівноправної онтології. Ефект пізнавальної діяльності у віртуальному моделюванні полягає в тому, що створюються віртуальні моделі і віртуальні інформаційні ситуації, схематизуються різні реальні ситуації буття людини і оточуючої її дійсності. Віртуальні моделі не володіють часом навіть статусом суті, стають будівельниками нових просторових форм на основі реальних просторових відносин. Компонентами віртуальних моделей в технічному плані, на думку В. Я. Цвєткова, являються:

- інформаційні моделі великої інформаційної ємності;
- тривимірні просторові моделі;
- інтенсифіковані потоки мультимедіа;
- нові, призначені для користувача, інтерфейси [331, с. 36].

Віртуальні моделі є частиною інформаційного функціонального простору та інформаційного поля. Вони є новою формою пізнання. Віртуальні моделі взаємодіють з когнітивної областю людини на рівних з реальністю. В аспекті пізнання навколишнього світу вони більш яскраво, ніж реальність, впливають на психіку людини і створюють можливість більш поглибленого і детального вивчення світу, що реальність зробити не дозволяє. Більш висока пізнавальна здатність віртуального моделювання обумовлена можливістю селекції і мультимасштабності віртуальних моделей. Селекція пов'язана з редукцією — спрощенням ситуації з виключенням другорядних деталей. Мовою комунікацій можна констатувати, що віртуальність істотно підвищує відношення «корисний сигнал / шум». Це підвищує якість пізнання [331, с. 36].

На окрему увагу заслуговує ідея В. Я. Цвєткова, згідно з якою в процесі створення віртуальних моделей і при віртуальному моделюванні обов'язковим є когнітивний фактор. Вчений пояснює дане судження таким чином: «Людина має обмеження по можливості сприйняття реального образу і віртуальної моделі. Ці обмеження задають когнітивний і обмежувальний фільтри. Когнітивний фільтр задається когнітивними характеристиками суб'єкта» [331, с. 38].

Когнітивний фільтр забезпечує пізнаваність віртуальної моделі. Він задає когнітивні характеристики віртуальної моделі: видимість (visibility — vis), сприйняття (perceptibility — per), інтерпретованість (interpretability — interp). Ці характеристики є системними і обов'язковими для віртуальної моделі як складної системи. Когнітивний фільтр є якісним. Тільки та інформація, яка проходить через когнітивні фільтри, служить основою віртуального моделювання.

Необхідно відзначити, що когнітивний фактор в моделюванні є важливим питанням, оскільки має міждисциплінарний характер. Так, Ю. М. Плотинський, вивчаючи моделювання соціальних процесів, також звертає увагу на фундаментальну значимість когнітивного підходу, розглядаючи когнітивну модель як необхідний етап у моделюванні соціальної реальності [247]. Вчений пропонує класифікацію, в основі якої лежить вид мови, на якому вона формулюється:

• змістовна модель (формулюється на природній мові);

• формальна модель (втілюється за допомогою одного або декількох формальних мов (наприклад, мов математичних теорій або мов програмування) [247, с. 89].

Ю. М. Плотинський пояснює вказану думку наступним чином. Будь-яка модель є в кінцевому рахунку моделлю об'єкта, фрагмента реальності

(верхній рівень на вказаній схемі). Спостерігаючи за об'єктом, індивід формує в голові якийсь уявний образ об'єкта, який будемо називати когнітивною моделлю. В даному випадку в когнітології використовують також термін «ментальна» модель, розуміючи під когнітивною моделлю модель взаємодії з об'єктом. Іноді термін ментальна модель відноситься тільки до індивіда, а термін когнітивна модель використовується при описі інших видів когнітивних систем.

Формуючи когнітивну модель об'єкта, індивід, як правило, прагне відповісти на певні, конкретні питання, тому від нескінченно складної реальності відсікається все непотрібне з метою отримання більш компактного і лаконічного опису об'єкта. Когнітивна модель об'єкта формується на основі «картини світу» індивіда — особливостей його сприйняття, установок, цінностей, інтересів.

Відтак, стає зрозумілим, що когнітивний фактор в моделюванні є основоположним, оскільки розкриває процес відображення соціальної дійсності в свідомості людини і, як результат, репрезентації образу нової соціальної реальності в якості якоїсь моделі, наприклад, віртуальної. Формою подання віртуальної моделі природно є візуальна. У технологіях навчання і практичних додатках візуальне уявлення віртуальних моделей виконує наступні функції: індикаційні, знакові, інформаційні, позиційні, топологічні, конфігураційні і комунікаційні. Ці функції відіграють важливу роль в процесах застосування віртуального моделювання.

Індикаційна функція віртуальних моделей полягає в дихотомічній вказівці властивості або явища і відповідає на прості запитання: «Є чи ні?», «Норма — відхилення від норми», «Досить — мало» та інше.

Знакова функція віртуальних моделей полягає у вказівці значення того, що за об'єкт відображається в даній візуальній моделі. Знакова функція є відображенням «герменевтичного» принципу. Що стосується аналізу або навчання, даний принцип спрямований на те, щоб дослідник розумів сенс досліджуваної візуальної моделі. Знакова функція відповідає на якісні питання: «Що за об'єкт або процес позначається цим знаком? До якого класу віднести даний об'єкт або процес?». Знакова функція реалізується на основі спеціальної мови і набору інформаційних одиниць, що відображають ситуацію.

Інформаційна функція віртуальних моделей відповідає на питання, яку інформацію містить дана віртуальна модель. Вона вирішує завдання розпізнавання образів і виявлення змістовності візуальної моделі.

Позиційна функція віртуальних моделей полягає у вказівці місця віртуального або реального простору, в якому проходить віртуальне моделювання.

Топологічна функція віртуальних моделей полягає у вказівці топологічних відносин, в яких знаходиться віртуальний об'єкт по відношенню до інших віртуальних об'єктів. Вона відповідає на питання: «Що перетинає і з чим з'єднується даний віртуальний об'єкт? З якими віртуальними об'єктами він пов'язаний або не пов'язаний?».

Конфігураційна функція віртуальних моделей полягає у вказівці форми просторового віртуального об'єкта і його просторових характеристик: довжина, площа, об'єм.

Комунікаційна функція віртуальних моделей полягає в передачі інформації користувачеві про стан віртуальної інформаційної ситуації [331, с. 39].

На наш погляд варто додати окремо і проективну функцію віртуальної моделі, як одну з основних. У цьому випадку особливо примітною виступає ідея О. Е. Чеботарьової, яка пропонує розглядати віртуальну реальність як проективну модель [337]. Вчена виділяє два типи моделювання. Перший тип моделювання майбутнього передбачає онтологічний проект (наприклад, рай, або глобалістичне співтовариство). Цей проект характеризується утвердженням нової онтологічної сутності людини; при цьому навколишня дійсність, яка не відповідає новій онтології / філософській антропології, або не розглядається в контексті взаємозв'язку з новою реальністю, або виникає необхідність зняти протиріччя, що присутні в дійсності і заважають реалізації нової онтологічної парадигми. Другий тип моделювання майбутнього передбачає епістемологічний проект (проективна модель), який дозволяє постулювати майбутнє, виходячи з епістемологічних (апріорно незаданих) параметрів. Віртуальна реальність постулюється вченою саме в якості другого типу моделювання проекту мережевого суспільства, інформаційного (або «інформаціонального»), заснованого на електронних комунікаціях і утвореному ними середовищі.

Висновки. Проведений аналіз показав, що віртуальне моделювання є домінуючим різновидом моделювання соціальних процесів в сучасній культурі. Необмежені проективні властивості віртуального моделювання надають йому значну перевагу. Відмічені функції віртуальної моделі дозволяють розглядати її в якості образу нової соціальної реальності, що конструюються за допомогою комп'ютерних технологій. У свою чергу, подібний розгляд неминуче чіпляє і таке питання, як проективність віртуальної моделі, оскільки, як вже було визначено у попередньому пункті

даного дослідження, будь-яка модель є по суті певним бізнес-планом, результати якого вказують на необхідність його реалізації.

2. 3. Синергетична технологія моделювання образу нової соціальної реальності

Зростання інформаційної насиченості практично всіх сфер соціуму, перетворення інформаційної індустрії в одну з найдинамічніших, престижних і вигідних систем, широке входження інформаційно-комунікативних технологій в життєдіяльність соціуму і людини, глибокі зміни моделей соціальної організації і співпраці завдяки широкому розповсюдженню гнучких мережевих структур говорять не тільки про певні трансформаційні процеси в соціальній системі, а й її здатності до самоорганізації.

Масштабність даної трансформації вражає, тому що вона охоплює майже всі сфери життя людини. В економічній сфері нові форми соціальної самоорганізації — мережеві організації менеджменту — забезпечують динамічний і інноваційний характер розвитку економіки знань. У політичній сфері така форма соціальної самоорганізації, як електронна демократія, що складається на основі новітніх інформаційно-комунікаційних технологій, сприяє становленню громадянського суспільства. У сфері освіти і науки формуються інтелектуальні спільноти, що стимулюють залучення в науково-освітній процес представників різних соціальних верств і груп — університетські мережі, відкриті контенти [107].

Л. О. Василенко та І. М. Рибакова з цього приводу зазначають, що глобальна система знаходиться в нестійкому стані — «заключній стадії» і перед дилемою вибору подальшого шляху розвитку [48]. При цьому слід мати на увазі, що стійкість (або нестійкість) — це внутрішня властивість системи, а не результат вирішального зовнішнього впливу. Зв’язок із зовнішніми причинами в тому, що проявляється він при наявності малих неспецифічних зовнішніх впливів. Для виникнення нової інформації (яка і позначає результат нового вибору) необхідно поєднання умов: наявність хаосу (для випадковості вибору) і фіксації (запам’ятовування) вибору.

Іншими словами, в даний час відбувається становлення нової картини світу, відмінною рисою якої є синтез гуманітарних і природничих наук. У розширеному ж розумінні мова йде про синтез різних моделей пізнання, що дозволило в даний час сформулювати деякі загальні принципи математичного моделювання процесів їх розвитку і виявити взаємопроникнення різних наук, що зробило необхідним створення таких

моделей, які дають уявлення про основні тенденції, дозволяють будувати прогноз і відповідно давати рекомендації в розвитку систем.

Новим способом організації пізнавальної діяльності, що має міждисциплінарний характер, є синергетика, широке поширення якої в другій половині XX століття перетворило її в загальнонаукову парадигму. За влучним зауваженням В. Г. Буданова, саме цей підхід сьогодні найбільш перспективний в довгострокових прогнозах. Процеси глобалізації, з одного боку, скорочують горизонт передбачуваності на звичних нам масштабах соціальних процесів, з іншого боку, створюють можливість народження параметрів порядку та їх ідентифікації і моделювання для мегапроцесів національної, регіональної та світової динаміки. Саме такі складні, трансформаційні процеси соціуму і вміє моделювати синергетика [42].

Примітна в даному випадку ідея І. Пригожина та І. Стенгерс, згідно з якою пафос світобачення, що народжується на наших очах, — це заклик до «нового діалогу людини з природою», що розуміється цілісно-еволюційно. У новій картині світу людина повинна думати не просто про виживання, а усвідомити свою роль і відповідальність в єдності співтворчості з природою, навчитися законам коеволюції з нею, для чого їй належить краще зрозуміти і світ, і себе, свій природний і соціальний генезис, закони мислення. Відрефлектувати, як вона розуміє, моделювати реальність [40, с. 146]. Синергетика остаточно розбиває міф про жорстоко детермінований і передчасний Всесвіт. Поняття «буття» і «становлення» об'єднуються І. Р. Пригожиним в понятійні рамки. «Наш світ — це не мовчазний і одноманітний світ годинникового механізму, покинутий старими домовими… Ми живемо у відкритому — технологічному і творчому — світі» [256].

Термін «синергетика» походить від грецького «синергія» — сприяння, співробітництво, і визначається як міждисциплінарний напрямок наукових досліджень, завданням якого є вивчення природних явищ і процесів на основі принципів самоорганізації систем (що складаються з підсистем). Наука, що займається вивченням процесів самоорганізації і виникнення, підтримки, стійкості і розпаду структур самої різної природи. Основне поняття синергетики — визначення структури як стану, що виникає в результаті поведінки багатоелементного або багатофакторного середовища, не демонструє прагнення до усереднення термодинамічного типу.

Творцем синергетичного напрямку і винахідником терміна «синергетика» є професор Штутгартського університету і директор Інституту теоретичної фізики і синергетики Г. Хакен [324]. В даний час синергетика являє собою не тільки сучасну теорію еволюції надскладних відкритих

нелінійних динамічних систем, що існують в умовах постійного обміну речовиною, енергією та інформацією з зовнішнім середовищем. Одночасно їй надається статус наукової парадигми, загальнонаукової методології, яку доречно позначити як «синергетичний підхід», який по суті представляє собою поширення системного підходу на системи, що розвиваються [107].

У свою чергу широке застосування синергетичних ідей привело до формування ряду шкіл в руслі даного наукового напрямку: брюссельська школа І. Пригожина, школа Г. Хакена, математична школа В. І. Арнольда, школа О. А. Самарського і С. П. Курдюмова, біофізична школа М. В. Волькенштейна і Д. С. Чернавського, школа М. Моісеєва та інші. При всьому різноманітті підходів у всіх цих наукових школах загальним є пошук універсальних закономірностей виникнення порядку з хаосу, опис причин і механізмів щодо сталого існування структур і їх розпаду. А саме, О. М. Князєва і С. П. Курдюмов звертають увагу на те, що синергетика ламає більшість з колишніх загальнопоширених дослідних і практичних установок.

По-перше, стає очевидним, що складноорганізованим соціальним системам не можна нав'язувати шляхи їх розвитку. Швидше, необхідно зрозуміти, як сприяти їх власним тенденціям розвитку, як виводити системи на ці шляхи. Важливо зрозуміти закони спільного життя природи і людства, їх коеволюції.

По-друге, синергетика свідчить про те, що для складних систем, як правило, існує кілька альтернативних шляхів розвитку. Чи не єдиність еволюційного шляху, відсутність жорсткої зумовленості звужує основу для позиції песимізму есхатологічного спрямування. Зміцнюється надія на можливість вибору шляхів подальшого розвитку, причому таких, які влаштовували б людину і разом з тим не були б руйнівними для природи

Хоча шляхів еволюції (ланцюгів розвитку) багато, але з вибором шляху в точках розгалуження (точках біфуркації), тобто певних стадіях еволюції, проявляє себе деяка зумовленість, преддетермінованість розгортання процесів. Справжній стан системи визначається не тільки її минулим, її історією, а й будується, формується з майбутнього, відповідно до прийдешнього порядку. Що стосується людини, то саме явно усвідомлені і приховані підсвідомі установки визначають її поведінку сьогодні.

По-третє, синергетика відкриває нові принципи суперпозиції, збірки складного еволюційного цілого з частин, побудови складних розвинених структур з простих. Об'єднання структур не зводиться до простого додавання: має місце перекриття областей локалізації структур з дефектом енергії. Ціле вже не дорівнює сумі частин. Взагалі кажучи, воно не більше і не менше суми частин, воно якісно інше. З'являється і новий принцип

узгодження частин в ціле: встановлення загального темпу розвитку частин, що входять до цілого (співіснування структур різного віку в одному темпосвіті). Розуміння загальних принципів організації еволюційного цілого має велике значення для вироблення правильних підходів до побудови складної соціальної, геополітичної цілісності, до об'єднання країн, що знаходяться на різних рівнях розвитку, в світове співтовариство.

По-четверте, синергетика дає знання про те, як належним чином оперувати складними системами і як ефективно управляти ними. Виявляється, головне — не сила, а правильна топологічна конфігурація, архітектура впливу на складну систему (середовище). Малі, але правильно організовані резонансні впливи на складні системи надзвичайно ефективні. Вражає, що цю властивість складної організації було вгадано ще тисячоліття назад родоначальником даосизму Лао-цзи і виражено в вічно спантеличуючій нас формі: слабке перемагає сильне, м'яке перемагає тверде, тихе перемагає гучне.

По-п'яте, синергетика розкриває закономірності і умови протікання швидких, лавиноподібних процесів і процесів нелінійного, самостимулюючого зростання. Важливо зрозуміти, як можна ініціювати такого роду процеси у відкритих нелінійних середовищах, наприклад, в середовищі уникання ймовірнісного розпаду складних структур поблизу моментів максимального розвитку [140, с. 18-19].

Особливу роль в становленні нового наукового напряму відіграло математичне моделювання, повсюдне поширення якого на рубежі нашого століття так само призводить до переоцінки метафізичних та онтологічних підстав реальності, що часто розуміються тепер як набір частнотеоретичних, полідисциплінарних, мультимодельних образів нагальних практик. Здавалося б, математика множить суті, вирішуючи прагматичні завдання, створюючи безліч моделей, вона руйнує цілісний погляд на світ. Завдання відновлення і утримання холістичної картини світу, без руйнування частнотеоретичних модельних уявлень, у великій мірі і вирішує синергетика. Вона погоджує частнотеоретичні і полідисциплінарні уявлення через свої принципи, через теорію самоорганізації і м'яку редукцію в ієрархії рівнів світобудови, через комунікацію і нестійкість систем, що розвиваються.

На думку В. Г. Буданова, математичні методи синергетики виникли в фокусі трьох основних напрямків розвитку сучасної прикладної математики. Перша з них — це теорія нелінійних динамічних систем, що походить від А. Пуанкаре і Р. Куранта. Другий напрямок пов'язаний з ймовірними методами статистичної класичної та квантової механіки, активно розпочатий ще Л. Больцманом, методами усереднення в багаточасткових завданнях

кінетики, з розвитком рівноважної і нерівноважної термодинаміки. Третій напрям пов'язаний з комп'ютерним моделюванням нелінійних середовищ, що походить від післявоєнних робіт А. Тюринга по морфогенезу і Е. Фермі по теорії солітонів. Плідний синтез цих напрямків почався в 60–70-ті роки, коли з'явилися методи знаходження асимптотичних станів, параметрів порядку в нелінійних середовищах (теорема А. Тихонова) і ефективні алгоритми рахунку нелінійних задач. З цього і почалася синергетика, причому її творці стартували з різних предметних областей і з різних рівнів опису матерії [42].

Синергетика грунтується на наступних ідеях і висновках:

1. Системності або цілісності світу і наукового знання про нього, спільності закономірностей розвитку об'єктів всіх рівнів матеріальної і духовної організації.

2. Нелінійності (тобто багатоваріантності і незворотності).

Нелінійність — одне з центральних понять в синергетиці. Нелінійність в математичному плані відображає певний вид математичних рівнянь, що містять величини в ступенях, більших 1-го, або коефіцієнти, що залежать від властивостей середовища. Нелінійні рівняння мають кілька рішень. Безлічі рішень нелінійного рівняння відповідає безліч шляхів еволюції системи, описуваної цими рівняннями (нелінійної системи). Нелінійність в світоглядному плані може бути розгорнута за допомогою ідеї багатоваріантності шляхів еволюції, ідеї вибору з альтернатив і, як наслідок, ідеї незворотності еволюції.

3. Глибині взаємозв'язку хаосу і порядку (випадковості і необхідності). З точки зору синергетики, хаос, безлад, випадковість необхідні для народження нового, а отже, необхідні для еволюції. Синергетика розглядає випадковість і хаос як необхідні складові частини цього світу, в той час як раніше вони розглядалися як щось непізнане. Природа містить в собі випадковість і незворотність як істотні моменти, а це веде до нової картини матерії. Вона не розглядається більше як пасивна, як це має місце в механістичній картині світу. У механістичній науці неосяжне було тотожним незмінному, але хоча людині не дано повністю збагнути природу, вона все ж має можливість спонтанної діяльності.

4. Відкритості систем і світу в цілому.

5. Новому розумінні часу.

Основними концептуальними ідеями, які виражають сутність синергетики як наукового напрямку, є нерівноважність, відкритість і нелінійність. Рівноважні системи не здатні до розвитку і самоорганізації, оскільки пригнічують відхилення від свого стаціонарного стану, тоді як

розвиток і самоорганізація припускають якісну його зміну. Нерівноважність, навпаки, можна визначити як стан відкритої системи, при якому відбувається зміна її макроскопічних параметрів, тобто її складу, структури і поведінки.

Відкритість — здатність системи постійно обмінюватися речовиною (енергією, інформацією) з навколишнім середовищем і володіти як «джерелами» — зонами підживлення її енергією навколишнього середовища, дія яких сприяє нарощуванню структурної неоднорідності даної системи, так і «стоками» — зонами розсіювання, «скидання» енергії, в результаті дії яких відбувається згладжування структурних неоднорідностей в системі.

Нелінійністю називається властивість системи мати в своїй структурі різні стаціонарні стани, які відповідають різним допустимим законам поведінки цієї системи. Всякий раз, коли поведінку таких об'єктів вдається висловити системою рівнянь, ці рівняння виявляються нелінійними в математичному сенсі. Математичним об'єктам з такою властивістю відповідає виникнення спектра рішень замість одного-єдиного рішення системи рівнянь, що описують поведінку системи. Кожне рішення з цього спектру характеризує можливий спосіб поведінки системи. На відміну від лінійних систем, підсистеми яких слабо взаємодіють між собою і практично незалежно входять в систему, тобто мають властивість адитивності (ціла система зводиться до суми її складових), поведінка кожної підсистеми в нелінійній системі визначається в залежності від координації з іншими. Система нелінійна, якщо в різний час, при різних зовнішніх впливах її поведінка визначається різними законами. Це створює феномен складної і різноманітної поведінки, що не вкладається в єдину теоретичну схему. З цієї поведінкової особливості нелінійних систем слідує найважливіший висновок з приводу можливості прогнозування та управління ними.

Нелінійність в математичному сенсі означає наявність більше одного рішення при однакових умовах, вибір еволюційного шляху виглядає спонтанним. Випадковість в загальному вигляді розглядається як відсутність закономірності або ж як щось їй протилежне. Біфуркаційна модель демонструє, що на рівні результату немає безпосередніх рівновеликих, рівнозначних причин, що його обумовлюють. У біфуркаційній моделі випадковість виступає як наслідок досить складної, заплутаної, опосередкованої багатьма факторами дії безлічі причин. Нелінійний характер взаємодій розкриває, як можлива подібна опосередкованість. Коли система розвивається нелінійним чином, вона може піти різними шляхами, примітно при цьому, що система запам'ятовує свій еволюційний шлях розвитку. Лінійність припускає оборотність процесів, тобто якщо повернути систему в колишні умови, вона повторить той же шлях. Нелінійні процеси будуть

повертатися своїм шляхом, а з початкових — йти по-різному. Дисипативна система як би живе в кожен момент часу, виявляючи спонтанність. Здавалося б, просторово ми систему повертаємо в той же стан, але система змінилася, подібно до того, як змінюється людина протягом життя, при цьому потрібно пам'ятати, що дисипативна система за своїм субстратом може бути різною: живий організм, суспільство, натовп і т. п.

Зазначені ідеї в певній мірі визначають наявність наступних понять, якими оперує синергетика: самоорганізація і хаос. Так, Г. Хакен розглядає самоорганізацію як процес набуття системою, без специфічного впливу ззовні, якоїсь просторової, тимчасової або функціональної структури. Під специфічним зовнішнім впливом розуміється такий, що нав'язує системі структуру або функціонування. Більш того, вчений вважає, що синергетику можна розглядати як найбільш розвинену теорію самоорганізації [324]. О. М. Князєва і С. П. Курдюмов визначають самоорганізацію як процес спонтанного упорядкування (перехід від хаосу до порядку), освіти і еволюції структур у відкритих нелінійних схемах [140]. Іншими словами, самоорганізація являє собою встановлення організованості за рахунок узгодженої взаємодії компонентів всередині системи при відсутності упорядковуючих впливів з боку зовнішнього середовища. Найпростіші приклади самоорганізації демонструють ієрархічні структури, в яких має місце хаос на мікрорівні. Хаос на мікрорівні може призводити до впорядкованості на макрорівні. Прикладами таких процесів є дифузія, в'язкість, теплопровідність, в яких хаотичний рух мікрочастинок призводить до впорядкованих структур, періодичних процесів, потоків. В таких складних системах в результаті процесу самоорганізації відбувається виділення кількох головних параметрів порядку, яким підкоряються інші. При цьому виникає ієрархічна структура взаємозв'язків, які Г. Хакен назвав синергіями — спільними діями. В такому середовищі можуть бути побудовані тільки цілком певні структури, і інші структури нав'язати такій системі неможливо. Прикладами таких структур в природі є виникнення смерчів в повітрі, конвективні осередки на Сонці (гранули), течії в океані і циклони в атмосфері, що виникають в результаті узгодженої поведінки безлічі елементів середовища; організм як узгоджена поведінка клітин організмів в процесі морфогенезу [6].

Згідно з синергетикою, в світі немає тих універсальних законів, які робили можливим його пізнання в класичному сенсі. А це, як стверджує М. О. Можейко, означає деонтологізацію знання, посилення ролі суб'єкта в процесі пізнання, яке якраз і може бути інтерпретовано як заперечення реальності об'єкта [208, с. 16]. Ускладнюється питання про критерії

реальності, демаркації між реальним і вигаданим. Постає питання про поліонтологічність буття. Синергетика здійснює радикальну переоцінку цінностей. Вона претендує на перегляд онтології світу, сформованої лінійної моделі прогресу, кумулятивної моделі знання.

В даному підході чітко виражена об'єктивістська позиція: порядок і хаос в світі, включаючи і суспільство, створюються не суб'єктами разом з умовами їх життєдіяльності, а деякими універсальними законами самоорганізації, в яких і суспільство, і індивіди — лише провідники більш загальних впливів. Тому і соціальна трансформація тут розуміється з цих же об'єктивістських позицій. При такому трактуванні соціальної трансформації остання повинна включати в себе реальність процесу самоорганізації, так як специфічна особливість всіх систем, що самоорганізуються, полягає саме в тому, що в складноорганізованих системах відбувається когерентна взаємодія індивідуальних сил, прагнень, цілей і мотивів, результат яких ніякий індивідуум або група не може передбачити з якою-небудь достовірністю. Можна вважати, що поза суб'єктом соціальна органічна система не створює передумов і підстави для своєї трансформації, і самоорганізація, отже, виступає важливою формою прояву суб'єктивної сторони соціального розвитку як особливого типу об'єктивності. Тому внутрішню сутність соціальної системи становить процес самоорганізації, в якій відбувається своєрідне об'єктивування суб'єктивного через його інтеграцію і координацію. Причому, на думку деяких вчених, саме синергетична методологія дозволяє з єдиних позицій підходити до проблем буття, до соціальних об'єктів, здійснювати соціальну діагностику, враховуючи одночасно специфіку того чи іншого перехідного періоду [2, с. 112].

В самій синергетиці деякі вчені виділяють кілька паралельно існуючих пластів її буття в сучасній культурі, розташованих по мірі зростання рівня абстрактності:

• піддисциплінарний — профанне усвідомлення буденних практик;

• дисциплінарний — процеси індивідуальної творчості і розвитку дисциплінарних знань і об'єктів дослідження;

• міждисциплінарний — процеси міждисциплінарної комунікації і перенесення знання в діалогах дисциплін, педагогіки та освіті, при прийнятті рішень;

• трансдисциплінарний — процеси складання, самоорганізації і функціонування великих міждисциплінарних проектів, міждисциплінарних мов комунікації, природа виникнення міждисциплінарних інваріантів, квазіуніверсалій, колективний розум, мережеве мислення;

• понаддисциплінарний — процеси творчості, становлення філософського знання, розвитку науки і культури.

У кожному з цих шарів комунікативних практик синергетика має особливі традиції застосування. Ці традиції цілком наукові і методологічно розвинені на дисциплінарному рівні, особливо для природничо-наукових дисциплін. Таким чином, синергетика виявляє себе і як соціальний мегапроект, який об'єднує своєю методологією представлення різних аспектів буття культури [39, с. 149].

Важливо підкреслити, що розгляд синергетики як окремого проекту є в сучасній науці особливо актуальним, оскільки міждисциплінарний характер досліджень, специфічний методологічний апарат синергетики дозволяє розглядати її як модель, в залежності від тієї системи, до якої вона може бути застосована. Так, Н. З. Алієва розглядає її як пізнавальну модель для різних наукових напрямків [6]. Надію на можливість здійснення синергетичної постнекласичної моделі соціуму і його різних сфер дає сама нелінійна наука, згідно з якою «серед величезної кількості складних взаємодіючих факторів і сотень тисяч змінних вдається виділити найбільш важливі процеси і ключові чинники» тільки тому, що «в безлічі випадків відбувається самоорганізація, пов'язана з виділенням параметрів порядку». Такий аргумент на користь самоорганізації дозволяє пояснити, як може з'явитися нова модель соціуму і окремої його сфери, наприклад, освіти, орієнтована на те, щоб зібрати воєдино сотні наукових дисциплін і напрямів, зістикувати їх і зібрати під прапори самоорганізації і складності. Шанси для здійснення міждисциплінарного синтезу, основою якого є самоорганізація, дає нелінійна наука.

Крім того, вчений звертає увагу на те, що сучасні трансформаційні процеси в суспільстві роблять необхідною потребу створити таку нову модель соціуму, яка була б відкрита до інновацій, нових інформаційних технологій, мобільну, відповідну мережевій організації сучасного суспільства. По суті, така модель є синергетичною, описує процеси самоорганізації та розвитку, що протікають у відкритих нелінійних і далеких від рівноваги системах. Стан переходу соціуму до нової моделі можна назвати точкою біфуркації (або поліфуркації), що дозволяє говорити про варіативність шляхів його розвитку. Сучасний стан більшості держав знаходиться в зоні біфуркації, відчувається одночасно безліч різноспрямованих впливів. До них відносяться комерціалізація і диверсифікація соціальних структур, зумовлені вимогами ринку праці; введення мережевих віртуальних форм комунікації, що відповідають

вимогам нового суспільства знання; тенденції до збереження традицій, що склалися.

Пропоновані синергетикою базові моделі, мова, нові поняття і методи дають надію виходу на необхідний рівень розуміння особливостей і специфіки розвитку сучасних соціокультурних явищ і процесів. Синергетика дозволяє здійснити управління соціальною синергетичної системою не за допомогою владних структур, а за допомогою поставлених управлінських параметрів, які невеликими резонансними впливами можуть перевести підсистему соціуму на потрібний шлях розвитку.

Стає зрозумілим, чому деякі вчені одне з відгалужень синергетики — соціосінергетіку, що вивчає суспільство як складну систему, схильну до самоорганізації, відносять до нетрадиційних методів прогнозування. Соціосинергетика відрізняється від класичної методології тим, що в її основі лежить принципово інший світоглядний підхід — філософія нестабільності. Це дозволяє при побудові моделей історичних процесів враховувати такі важливі особливості реальних систем, як стохастичність, невизначеність, нелінійність, поліваріантність.

Відзначаючи переваги саме синергетичного моделювання еволюційних процесів, вчені підкреслюють чималі труднощі, пов’язані з практичним використанням цих методів. Основна з них — виключно висока складність соціальних систем, наявність великої кількості факторів, які визначають їх динаміку. Та й самі зв’язки між факторами відрізняють комплексність і багатошаровість. До цього слід додати нерозробленість методів аналізу біфуркаційних фаз та еволюційних катастроф [60, с. 26]. Зазначені обставини і зумовили порівняно повільний прогрес в області розробки синергетичних методів соціального прогнозування, або футуросинергетики. В цьому плані моделювання складних систем розглядається як когнітивний теоретико-множинний підхід.

Дійсно, на жаль в наш час проблема синергетичного моделювання не відрізняється густотою наукових розробок, серед яких особливе місце займають праці В. Г. Буданова. Найчастіше синергетичне моделювання розглядається в руслі математичного моделювання складних систем, представленого в працях К. Л. Берталанфі, А. М. Тюрінга, І. Р. Пригожина, М. Ейгена, Г. Хакена, М. М. Моісеєва, С. П. Курдюмова, Ю. Л. Клімонтовича. Такий стан даного питання В. Г. Буданов пояснює наступним чином.

По-перше, при моделюванні складного ми маємо справу як з прямими, так і з зворотними завданнями. Тобто, якщо система задається двовимірною диференціальної динамікою, то вона може описувати коливальні процеси, і,

знаючи початковий стан, ми можемо знайти його в інший момент часу (пряма задача, для якої існує єдине рішення); якщо ж експериментально спостерігається коливальна поведінка системи, то можна відновити параметри моделі, що дає така поведінка (зворотна задача). Очевидно, що зворотні завдання мають безліч рішень (двовимірні моделі — лише незначна їх частина). Всі завдання відновлення причини за неповним набором можливих наслідків, спостережень мають неоднозначність рішення. Саме тому вибір моделі в зворотній задачі пов'язаний зі свавіллям експерта-модельєра, його конструкторським даром. Однак до зворотних завдань відносяться і завдання розпізнавання образів, обернені задачі розсіювання, завдання геологічної розвідки, супутникового моніторингу, які стало можливим вирішувати лише останні 30 років на потужних комп'ютерах. І навіть при повній інформації про поведінку системи ці завдання в математиці називаються некоректними, або сингулярними, в силу сильної нестійкості результату (виду певної моделі) до малих збурень експериментальних спостережень. Стабілізація результату, тобто детермінація моделі, відбувається за рахунок процедури регуляризації — обліку апріорної інформації, що задається людиною.

Отже, продовжує вчений, прямі завдання відновлення динаміки за початковими даними, коли модель фіксована однозначно, є об'єктивованим етапом процесу моделювання — використання готової моделі. У той час, як завдання вибору моделі, відновлення типу рівняння за спостережуваними даними є завдання людиновимірне і істотно неоднозначне, залежить воно від поля відомих або допустимих розв'язуваних моделей, або потужності комп'ютерних алгоритмів, що, природно, визначається науково історичним етапом, дисциплінарною компетентністю, можливостями і уподобаннями математика модельєра.

По-друге, особливість синергетичної ери математичного моделювання, про яку сто років тому мріяв А. Пуанкаре, полягає в тому, що простір нових класів моделей постійно розширюється в режимі з загостренням, що пов'язано, в першу чергу, з вибуховою еволюцією можливостей комп'ютерів. Сьогодні це скоріше інструменталізм високих технологій, точніше, комп'ютерних експериментів, який був просто неможливий в епоху становлення точного природознавства, коли обернені задачі моделювання в фізиці, пошук законів (модельних рівнянь) століттями відбувалися як творчі одкровення багатьох поколінь вчених [40, с. 157].

Як зазначає з цього приводу С. Ю. Малков, моделювання динаміки нелінійних систем проводиться на основі використання багатовимірних диференціальних рівнянь, різницевих рівнянь, математичного апарату

клітинних автоматів, математичного апарату теорії катастроф, математичного апарату теорії самоорганізованої критичності, стохастичних диференціальних рівнянь Ланжевена і Ito-Стратоновича, аналізу систем з хаосом і реконструкції стійких станів (атракторів) по часових рядах [193]. Найчастіше для моделювання складних систем використовуються диференціальні рівняння, що описують динаміку зміни фазових змінних даної системи. Як правило, ці рівняння мають вигляд dX / dt = f (X, a, t), де X = (X1, …, Xn) — вектор залежних змінних, що характеризують стан соціальної системи; dX / dt — швидкість зміни змінних X; t — час; f (X, a, t) — вектор-функція (в загальному випадку нелінійна), що відображає зміну цих змінних в часі; a — вектор параметрів системи, в загальному випадку залежать від часу. Рішення рівнянь X (a, t) зазвичай представляють у вигляді траєкторій в фазовому просторі системи.

За допомогою зменшення (або збільшення) значень параметрів порядку можна впливати на поведінку системи, на зміну її стану. Таким чином, опис динаміки складної системи за допомогою можливих траєкторій в просторі фазових змінних дозволяє досліджувати особливості її поведінки при різних зовнішніх умовах і при різних керуючих впливах.

Наявний досвід вивчення та моделювання складних динамічних систем різної природи показує, що їм притаманні такі особливості:

• складні динамічні системи часто мають один або кілька стійких станів (атракторів), в одному з яких вони рано чи пізно виявляються. При цьому їх еволюція залежить не стільки від початкових умов, скільки від особливостей топології фазового простору і структури наявних атракторів. Відповідно, шляхи еволюції не довільні, але дискретні: можливий лише певний набір шляхів, відповідний наявним структурам-атракторам;

• перехід з одного стійкого стану в інший не може статися мимовільно. Для цього необхідна зміна або зовнішніх умов, або властивостей системи (тобто зміна структури фазового простору), або цілеспрямовані зусилля по «виштовхуванню» системи з наявного стійкого стану і переведення її в область тяжіння іншого атрактора. При цьому нелінійні системи мають поріг чутливості. Вплив на них з інтенсивністю нижче деякого порогового значення не приводить до бажаних результатів — система знову повертається в колишній стійкий стан. Якщо ж вплив перевищує це порогове значення, то система втрачає стійкість, починається зміна її структури з подальшим виходом на новий стійкий стан-атрактор;

• перехід системи від одного стану до іншого відбувається через хаос — через посилення ролі флуктуацій при одночасному зниженні інтенсивності колишніх структуроутворюючих процесів. У цих умовах на

перший план виходять процеси, які колись були придушені і мали підпороговий характер. У періоди криз виникає можливість багатоваріантного розвитку, велику роль у виборі подальшого шляху починає грати випадковий збіг обставин. У ці періоди система найбільш вразлива до зовнішніх впливів, які, навіть маючи слабку інтенсивність, можуть зіграти вирішальну роль у подальшому розвитку подій;

• в періоди криз хаос, взагалі кажучи, грає конструктивну роль: він постачає систему початковим набором різних варіантів подальшого розвитку і можливих структур. Однак тільки деякі з цих структур є стійкими в нових умовах. З їх складу під впливом випадкових чинників (чи навмисних зовнішніх впливів) і завдяки наявності в системі позитивних зворотних зв'язків селектується якийсь один стан, який і стає базовим, визначальним виглядом нової системи. В процесі післякризового впорядкування зменшується кількість ступенів свободи системи, її підсистеми переводяться з локально хаотизованого в узгоджений (когерентний) стан. Система ієрархизується і починає виступати як єдине ціле.

При використанні математичного моделювання в соціальній реальності як складній динамічній системі, на думку С. Ю. Малкова, необхідно враховувати наступне:

1. Загальні закономірності еволюції і самоорганізації характерні і для соціальних систем (СС), які є їх різновидом.

2. Конкретизація закономірностей повинна грунтуватися на обліку специфічних особливостей СС, до яких відносяться:

(I) багатоелементність систем, причому з самого початку не існує явних переваг одних елементів перед іншими, відмінності виникають і розвиваються в процесі соціальних взаємодій;

(II) уразливість елементів СС до зовнішніх дестабілізуючих впливів. Для того щоб вижити, елементам необхідно проявляти активність, витрачати наявну у них енергію, що вимагає постійного поповнення наявної у них ресурсної бази;

(III) прагнення елементів максимізувати індивідуальну «функцію корисності», створити запаси ресурсів для забезпечення гарантій виживання;

(IV) обмеженість доступної до використання ресурсної бази;

(V) як наслідок, протилежність (суперечливість) інтересів елементів систем, обумовлена необхідністю боротьби за обмежений ресурс;

(VI) нелінійний характер взаємодії елементів системи, що характеризується позитивним зворотним зв'язком: в конкурентній боротьбі перемагає найсильніший (має більше переваг), в результаті чого стає ще сильніше (влада народжує владу, гроші роблять гроші і т. п.). Нелінійний

процес збільшення переваг обмежений або загальною кількістю ресурсу, або індивідуальними можливостями суб'єкта освоїти і обробити придбаний ресурс, а також забезпечити його охорону від зазіхань конкурентів;

(VII) пороговий характер процесів: реальна віддача від зусиль, прикладених для досягнення будь-якої мети, виникає лише тоді, коли зусилля перевищать певне порогове значення. До цього віддача від прикладених зусиль практично відсутня;

(VIII) інерційність поведінки суб'єктів, наявність деякого тимчасового запізнювання реакції суб'єктів на зміну зовнішніх умов;

(IX) здатність елементів СС до усвідомленого цілепокладання і до рефлексії з приводу своїх дій і дій інших суб'єктів. («Елементи СС», «суб'єкти» розуміються розширено: не тільки як окремі індивіди, а й як будь-які спільноти індивідів, об'єднаних діяльністю, спрямованою на досягнення спільної мети.).

3. Нелінійний характер взаємодії суб'єктів і обмеженість ресурсів (властивості (VI) і (IV) визначають специфіку динамічних процесів в СС: діалектику розвитку відображає не формула «теза — антитеза — синтез», а формула «теза — антитеза — тимчасовий компроміс». Протиріччя перманентні. Вони не «знімаються» в процесі розвитку СС, а існують завжди, забезпечуючи хаос на мікрорівні. На макрорівні реалізується тимчасовий компроміс, обумовлений зовнішніми умовами і наявними ресурсними обмеженнями. Коли вони змінюються, динамічна рівновага порушується, починається нова боротьба суб'єктів з виходом на новий компромісний рівень. В СС протиріччя — активний початок. Якщо не буде протиріч — не буде і розвитку.

4. Загальна тенденція соціальної динаміки: посилення нерівності при появі надлишкового ресурсу. При нестачі ресурсу — об'єднання заради виживання і зменшення нерівності (спрощення системи).

5. Загальний принцип соціальної динаміки: хаос на мікрорівні — порядок на макрорівні, пробується все, що можливо (не заборонене будь-якими об'єктивними законами), але закріплюється у вигляді соціальних структур тільки те, що стійке до зовнішніх і внутрішніх дестабілізуючих процесів і впливів.

6. Забезпечення стійкості СС (необхідне для «виживання» системи) в умовах наявності перманентних протиріч між її елементами (властивість (V)) є нетривіальним завданням. СС шляхом проб і помилок виробляють механізми стримувань і противаг, компенсації внутрішніх напружень, що дозволяють досягти стійкості системи в цілому. До таких механізмів відносяться:

• пряме владне регулювання відносин між елементами, що здійснюється органами управління СС (управління хаосом); обмеження свавілля дій елементів СС за допомогою законів, нормативних установлень, що вимагають виконання і спрямованих на згладжування наявних протиріч (обмеження хаосу);

• ідеологічні та соціально-психологічні засоби стримування агресивних інтенцій: релігійні імперативи, норми моральності і моралі і т. п. (стримування хаосу). Ті СС, яким вдається виробити ефективну систему компенсації внутрішніх напружень, виживають. Ті СС, яким це не вдається, в кінцевому рахунку розпадаються або гинуть в конкурентній боротьбі з іншими системами.

7. Можливі як еволюційний, так і революційний (через кризи) типи розвитку СС.

8. На різних стадіях своєї еволюції СС володіє різною чутливістю і вразливістю до зовнішніх впливів. Найбільш небезпечні навмисні зовнішні впливи в кризові періоди, коли система в значній мірі хаотизована. У цьому випадку навіть не надто інтенсивний зовнішній вплив може задати напрямок розвитку системи і вплинути на характер її подальшої самоорганізації.

9. Для СС характерна можливість багатоваріантного розвитку, обумовлена тим, що у них є, як правило, не один, а кілька квазістійких станів (атракторів) зі своїми областями тяжіння. Система через якийсь час виявиться в одному з атракторів (ця властивість називається еквіфінальністю), проте в якому з них, залежить від багатьох факторів і в значній мірі — від цілеспрямованої діяльності органу управління СС. Таким чином, повноваження органів управління, з одного боку, не безмежні, вони обмежені еквіфінальністю СС, з іншого боку, саме від органів управління залежить, в якому з наявних атракторів в кінцевому результаті виявиться система. Для ефективного управління СС необхідно знати структуру наявних атракторів, а також способи перекладу системи з одного атрактора на інший [193].

Процес синергетичного моделювання соціальної системи включає наступні етапи:

1. Постановка завдання в дисциплінарних термінах, включаючи міждисциплінарну експертизу. Цей етап в міждисциплінарному проекті передбачає моніторинг та незалежну експертизу проблеми в термінах різних дисциплін-учасниць проекту, подібно висновку окремих лікарів-фахівців при проходженні людиною диспансеризації. На цьому етапі проблема діагностується і висвічуються всі комунікативні розриви в її розумінні різними дисциплінами.

2. Переклад дисциплінарних понять і емпіричних даних в синергетичний тезаурус. На цьому етапі панує комунікативний і семантичний хаос, метафоричне свавілля, смислова «гра в бісер». Будь-який мовний денотат, якщо підібрати потрібний контекст, виявляється можливим іменувати і атрактором, і керуючим параметром. Цей етап створює поле контекстів і первинних зв'язків подій і процесів.

3. Розсуд базових процесів, зворотних зв'язків, принципів синергетики в емпіричному матеріалі, що істотно звужує метафоризацію і свавілля інтерпретацій. Наше сприйняття, та й гуманітарні науки фіксують в першу чергу не елементи і структури, а процеси, події, факти, явища. Елементи і структури визначаються нами як стійкі, інваріантні об'єкти по відношенню до різних процесів. Очевидно, що цей етап, як і попередній, соціально, культурно, історично обумовлений, навіть в природничих науках присутня завжди апріорна теоретична інформація, не кажучи вже про гуманітарні науки.

4. Узгодження, збірка принципів синергетики на емпіричному матеріалі, в результаті чого виникає «кільце принципів». На цьому етапі комунікативне свавілля ще більше обмежується, що дозволяє перейти до системного етапу — вибору конфігуратора. Описаний етап нагадує ідеї логічного позитивізму, оскільки ідея кільця принципів кореспондує з ідеєю несуперечності молекулярного висловлювання-образу для цілісного процесу, що складається з атомарних елементів-висловлювань, в нашому випадку — з вже перевірених раніше образів-принципів синергетики.

5. Побудова структурно-функціональної когнітивної моделі. Остаточне пред'явлення елементів, зв'язків, структури, функцій системи. Це стандартний, але нетривіальний системний етап, з якого зазвичай починають моделювання.

6. Конструювання формальної динамічної моделі, що фіксує тип рівняння, простору станів і т. п. Цей етап може так само нетривіально нав'язати неадекватну онтологію системи, тому що спосіб опису за допомогою надлишкових коштів може спричинити передбачення-химери, яких немає в полі експерименту і від яких позбавлятися довше, ніж вирішувати задачу. Наприклад, сьогодні подібна проблема існує в теорії суперструн єдиної теорії поля.

7. Побудова «реальної» моделі, тобто уточнення вільних параметрів і коефіцієнтів з досвіду. Відносно добре це вміють робити в природознавстві, де коефіцієнт можна точно міряти, але в соціогуманітарних науках кількісні характеристики іноді досить умовні, і оперують поняттями більше-менше, або тенденціями. Тому в гуманітарних науках іноді розглядають пучки,

безлічі моделей зі злегка відмінними коефіцієнтами і дивляться на якісну поведінку відразу пучка моделей, так зване «м'яке моделювання».

8. Математичне рішення моделі.

9. Порівняння з експериментом, інтерпретація результатів. Тут в першу чергу перевіряється прогностична цінність моделі, однак не тільки в тимчасовій динаміці моделі, але і в детермінації раніше не верифікованих властивостей системи.

10. Прийняття рішень, коригування моделі на будь-якому з етапів, замикання герменевтичного кола моделювання. Особливі рефлексивні, а часто і філософські технології, що працюють з критеріями, цінностями, смислами [42].

Очевидно, що переходи від одного етапу до іншого — це, по суті, колективний творчий процес, що вимагає володіння навичками філософської рефлексії. Кожен етап моделювання може бути одночасно описаний в трьох модусах, трьох паралельних гомологічних рядах: етапи синергетичного моделювання, як діяльнісно-технологічні етапи, етапи когнітивної еволюції людини в пізнанні світу і самої себе, етапи еволюції соціальної комунікації, відображеної в філософії культури. Два останніх ряда є предметами філософських наук і в діалозі з першим здійснюють стратегію додатку практичної філософії до синергетики. В процесі синергетичного моделювання кожен етап має свої стадії. Першою проходиться стадія культурно-семіотична, знакова стадія, потім формуються образи простору і часу, потім — реляційна (причинно-наслідкові категорії), потім — системно-структурна, остання формалізована стадія. Причому на кожному етапі моделювання домінує одна з таких стадій, більш того, далеко не завжди можливо та й необхідно пройти всі ці стадії.

Це говорить про те, що процес руху по етапах моделювання можна представити як естафету онтологічних просторів, комунікативних практик, норм і цінностей, що і вивчає історія філософії і філософія культури. Однак, є відмінність: в процесі моделювання всі етапи проходяться в реальному часі колективом учасників міждисциплінарного проекту відносно швидко, а не століттями і десятиліттями, як в історії філософії. Доводиться перевтілюватися, модельєр повинен бути то метафизиком, то позитивістом, то релятивістом, то постмодерністом в фазах деконструкції етапу, адже треба поміняти оптику і в разі герменевтичних повернень до попередніх етапів. Виникає своєрідний філософський театр, де всі повинні спробувати чужі ролі і спільно відрефлексувати зміни своїх поглядів [42].

Таким чином, в цілому, якщо розглядати синергетичну концепцію в рамках постмодернізму, то можна помітити практично конгруентний збіг

парадигмальних підстав цих двох наукових областей. Синергетика, виступаючи відображенням парадигмальних характеристик постмодерністської філософії, пропонує моделювання нової соціальної реальності на основі самоорганізації соціальної системи шляхом подолання хаосу, виходу з точки біфуркації. З цього приводу М. О. Можейко взагалі висуває гіпотезу, згідно з якою парадигмальні основоположення загальної концепції нелінійних динамік виробляються сучасною культурою паралельно в рамках і природничої (дисциплінарний розвиток синергетики), і гуманітарної (постмодерністський напрямок розвитку філософії) традицій, що відкриває можливості змістовного взаємодоповнення синергетичної і постмодерністської версій концепції нелінійних процесів [208, с. 16].

У своїй статті «Постмодернизм и синергетика: формирование методологии нелинейного моделирования в философии и науке» (2013 р.) М. О. Можейко проводить порівняльний аналіз нелінійного моделювання постмодернізму і синергетики і, як результат, наводить спільні риси за такими напрямками:

• ізоморфізм постмодерністського і синергетичного підходів до предмету;

• обґрунтування постмодерністської аналітики нелінійних динамік ідеєю механізму, за своєю суттю біфуркаційного;

• і синергетика, і постмодернізм пов’язують непередбачуваність досліджуваних процесів не з недостатністю когнітивних можливостей суб’єкта, але з онтологічними властивостями середовища;

• феномен випадковості грає в постмодерністській філософії мови ту ж роль, що і феномен випадкової флуктуації в синергетиці;

• модельована постмодерністською філософією мови процесуальність самоорганізації тексту трактує конкретні версії смислопородження аналогічно синергетичним дисипативним структурам;

• ідея атрактивних залежностей виявляє себе як в текстологічній, так і у позатекстологічній версіях філософії постмодернізму [208, с. 19–26].

Специфіка синергетичного моделювання виявляється в тому, що воно може бути застосовано до будь-якої складної нерівноважної системі. У попередньому пункті нашого дослідження ми розглядали віртуальну реальність як модель, а віртуальне моделювання як окремий вид сучасного моделювання. Це означає, що віртуальну реальність можна також розглядати як складну систему. В. Я. Цвєтков в даному випадку виділяє наступні фактори випадковості віртуальної реальності як складної системи:

• діяльність самого користувача, в руки якого потрапляє інструментарій, результати застосування якого не завжди можна передбачити. Це створює елемент випадковості і хаосу;

• крім цього, елемент випадковості вносить і наступна дихотомія «породження-зникнення» як об'єктивні фази існування віртуальної реальності, на відміну від звичайної реальності, яка існує завжди. Віртуальне середовище актуалізується в реальних умовах інформаційної взаємодії користувача, що породжує віртуальність. Але віртуальна реальність існує актуально тільки до тих пір, поки її активізує користувач;

• третій фактор випадковості лежить в когнітивній області сприйняття учня. Об'єкт вивчення і пізнання в віртуальному просторі представлений технічними, когнітивними і логіко-предметними складовими, які забезпечують формування індивідуальної системи знань. Формально когнітивна компонента включає в себе процеси, що забезпечують онтологізацію нового знання: квантифікація, розуміння, актуалізація, інтерпретація, прагматизація. Але ця компонента є суб'єктивною, різною для різних суб'єктів, за рахунок відмінності здібностей засвоєння матеріалу. Ця різниця посилюється пізнавальним процесом. Людина з високим інтелектом швидше засвоює знання і швидше нарощує свій інтелект [331].

Розгляд віртуальної реальності в якості складної системи розкриває її структурні компоненти. Так, на думку О. Г. Глухової, структурними блоками її є природний світ людини, штучно створений людиною світ, можливий і далеко ще не досліджений потенціал поняття virtus як системи [62]. Найважливішою ознакою віртуальної реальності як системи є те, що виділені структурні блоки у своєму взаємозв'язку утворюють єдине ціле, породжуючи нову якість. Тобто, мова йде про те, що ці три структурних блоки з їх внутрішньою елементною базою об'єднані між собою причинно-наслідковими зв'язками. Це означає, що зміни в одному блоці підводять до змін в двох інших блоках. Наприклад, поява віртуальної реальності в комп'ютерному світі привела до відкриття її в свідомості і психіці людини.

Доказом системної сутності віртуальної реальності є її ієрархічність. Тут, відповідно вимогам кібернетики до визначення системи, ми маємо певний системний порядок, тобто наявність рівнів системи. Так, в кібернетиці системою першого рівня прийнято вважати вихідну сукупність елементів системи, яка не допускає їх подальшого розчленування без втрати основної якості всієї системи з урахуванням обраної дослідником точки зору. У нашому прикладі вихідними елементами системи «віртуальна реальність» є слова «можливий», «дійсний», «доблесть» і т. п. Їх неможливо ні замінити на інший зміст, ні викинути, не завдавши шкоди самій моделі віртуальної

реальності. Можна сказати, що ця «елементна база» працює на гомеостаз всієї системи віртуальної реальності.

Обидві системи — природний і штучний світ людини — взаємообумовлюють одна одну і складають «загальний каркас» моделі існування світу в двох реальностях. Тут виникає питання обумовленості дії системи і ступінь її складності. Що стосується обумовленості дії системи, то воно буває або детермінованим, або випадковим. У цьому випадку, як зазначає О. Г. Глухова, віртуальна реальність — це детермінована система, так як і в природному, і в штучному (комп'ютерна) середовищі вона обумовлена і обмежена або станом психіки даної людини, або комп'ютерною програмою [62].

Серед основних характеристик складної системи, які притаманні віртуальній реальності, є наступні: безліч неоднорідних компонентів; активність (цілеспрямованість) компонентів; безліч різних взаємозв'язків між компонентами, які паралельно виявляються; семіотична природа взаємозв'язків; відкритість; динамічність, здатність до навчання, еволюційний потенціал. Це призводить до розгляду спонтанного утворення упорядкованих структур, що є об'єктом прямого вивчення синергетики.

Віртуальна реальність як система взаємодіє із зовнішнім середовищем, маючи при цьому вхід і вихід. Крім того, розгляд віртуальної реальності як складної системи зі своєю структурою розкриває її можливості до внутрішньої трансформації й зовнішню динаміку, що дозволяє деяким вченим стверджувати, що віртуальна реальність — це динамічна система, що має безліч можливих станів. «Говоря о состоянии данной системы, мы имеем в виду точно определенное ее условие или свойство, которое может быть опознано или повторено. Последовательность состояний виртуальной реальности определяет траекторию или линию поведения системы. Как и в любой динамической системе, переход от одного состояния к другому происходит в виртуальной реальности постепенно и непрерывно. Например, можно рассматривать virtus на уровне доблести, чести, воображения, а можно рассматривать и как механизмы в психическом пространстве человека» [62]. Особливістю системи віртуальної реальності є її певна цілісність, що виражається в тому, що всі її підсистеми служать одній загальній меті — самозбереження, самовідтворення, саморегуляції — гомеостазу психіки.

Що ж стосується питання проходження точки біфуркації і самоорганізації віртуальної реальності як системи, то воно містить в собі специфічні риси. Оскільки віртуальна реальність є результатом творчої діяльності людини і спрямована вона саме на розвиток цього потенціалу як окремої людини, так і суспільства в цілому, то і ці дві точки залежать

(точніше сказати, навіть ініціюються) від людини-користувача або розробника. А саме, людина-користувач вганяє систему в область біфуркації, яка характеризується непередбачуваністю — невідомо, чи стане подальший розвиток системи хаотичним або народиться нова, більш упорядкована структура. У той же час людина-розробник займається її організацією, виконуючи спрямовані дії. При цьому, сама можливість спонтанного виникнення порядку з хаосу — найважливіший момент процесу самоорганізації в складній системі — віртуальна реальність.

Висновки. Відтак ми бачимо, що елементи випадковості, нестабільності, нерівноважності пронизують постмодернізм, будучи при цьому основоположними характеристиками сучасної соціальної реальності. Тому, говорячи про синергетичне моделювання, слід враховувати зазначені елементи, які характеризують собою стадіальний процес розвитку соціальної системи, постійну зміну хаосу порядком і навпаки, та, як наслідок, самоорганізацію, вихід системи на новий рівень (незалежно, регрес відбувається або прогрес).

Особливість об’єктів віртуальної реальності в тому, що спочатку вони знаходяться в стані рівноваги. У той же час в синергетиці об’єктами дослідження є взаємодіючі системи різної природи, які знаходяться в нестійких станах. Але з плином часу об’єкти віртуальної реальності можуть перебувати в нестійких станах. Таким чином, еволюція об’єктів віртуальної реальності включає послідовність нерівноважних фазових переходів і послідовне проходження критичних областей (точок біфуркації). Головним для нас тут виступає те, що синергетика дозволяє таким шляхом в точці біфуркації створювати моделі майбутніх станів соціальної системи, формувати образ нової соціальної реальності, який виступає в ролі атрактора.

Розділ 3.
ОНТОЛОГІЧНІ ПІДСТАВИ ВІРТУАЛЬНОГО МОДЕЛЮВАННЯ

3.1. Утопічна свідомість як основа віртуального моделювання

У попередніх пунктах даного дослідження було показано, що однією з головних властивостей інформаційного розвитку суспільства є проективність, оскільки зміни в суспільстві змушують його структурувати свої реакції, розвивати схильність ловити новизну, «відчувати час», підпорядковувати міркування про майбутнє. Інакше кажучи, культура XXI століття орієнтована на осягнення майбутнього. На рівні окремих країн спроби устрою нового світу реалізуються в пошуках оптимальних моделей входження в інтегрований світ, в пошуках шляхів і способів органічного розвитку. На глобальному, міжнародному рівні це викликає пошук механізмів взаємодії різних країн і регіонів, консолідації світового співтовариства. Також увага звертається на глобальну соціокультурну кризу, до якої прийшла техногенна цивілізація, яка може бути вирішена тільки шляхом пошуків подальшого історичного розвитку і якістю інших ціннісних орієнтацій.

Зазначена соціокультурна ситуація акцентує увагу на необхідності моделювання соціальної реальності, створення моделі не просто нової соціальної реальності, а моделі як реалізації способу кращого соціального ладу. За допомогою комп'ютерних технологій створюються віртуальні моделі, що розкривають перед людиною інший соціальний порядок, дозволяють людині відчути новий світ, осягнути образ кращого майбутнього як його прототип, виявити та, головне, відчути його результативність.

Природно, відмічена проективність віртуального моделювання має онтологічні підстави, що ведуть свої коріння з утопічної думки, яка як ніяке інше явище соціального буття направлена на створення моделі ідеального суспільного устрою. Головним тут є питання не стільки про формування утопічного, скільки про виявлення його зв'язку з віртуальною реальністю, визначення місця утопії у віртуальному моделюванні сучасного суспільства.

Утопічне мислення допомагає вивести на поверхню суспільної думки негативні сторони соціальної дійсності, розкрити «хворі місця», продукує позитивні образи з дзеркальним відображенням, де втілюються мрії і сподівання суспільства. В даному випадку утопія являє собою не просто засіб критичної оцінки реальності, а й спосіб моделювання іншої точки зору, за допомогою якої можна було б сконструювати образ ідеального суспільства.

Саме тому інтерес до утопії, що відкриває для людини нові можливості духовних шукань, так посилився в наші дні. Сама інтенсифікація подальшого впровадження інформаційних технологій сприяє цьому, відкриваючи для людини нові світи.

У сучасній науці накопичилося вже чимало визначень та змістовних характеристик утопії (наприклад, Д. Є. Мартинов налічує 13 значень цього терміну [200, с. 162]), вчені дуже часто оперують такими поняттями, як «утопічна свідомість», «утопізм». В даному випадку предметом розгляду виявляється різноманітний матеріал від філософських і літературних творів до економічних і політичних проектів, трактатів, програм, реформ, що пояснює часте співвіднесення поняття «утопія» з такими поняттями, як «фантазія», «соціальні ілюзії», «соціальний проект», «соціальний ідеалізм», «прожектерство». Причому найчастіше акцентують увагу на фантастичності, ілюзорності, хибності утопізму, протиставляючи його тверезому реалістичному підходу, ідеології, гуманізму [104, с. 46].

Відмічена проблема визначення утопії вказує на непорушну рису утопії — вона має онтологічну основу, виступаючи формою суспільної свідомості. О. Л. Черткова взагалі визначає її як тип свідомості, наголошуючи на тому, що ні суспільний ідеал, ні образ бажаного суспільства, ці атрибути утопії, неможливо взагалі усунути, не зруйнувавши природу людини. Протистояти згубним наслідкам утопізму можна за допомогою утопії, зрозумілої, однак, як висування альтернативних образів майбутнього. Інакше кажучи, альтернативою утопізму як типу свідомості можуть служити лише альтернативні утопії [343, с. 81].

Н. Г. Мітіна і В. А. Сакутін, вивчаючи феноменологічні підстави утопії, розкривають механізм формування утопічного ідеалу. Спираючись на концепцію Е. Гуссерля, вчені використовують поняття «життєвий світ», розглядаючи його як хабітуальний світ, який є умовою буття суб'єктивності і конституюється через інтерсуб'єктивність. І оскільки життєвий світ має статус інтерсуб'єктивності, то інтерсуб'єктивні характеристики життєвого світу беруть участь в соціокультурному конструюванні реальності, а отже, утопію можна уявити як результат інтерпретації в міфах і ідеалах інваріантних характеристик колективних уявлень повсякденності (утопія як колективна ілюзія), які детерміновані культурними традиціями, мовою і спільною історією. Інтерпретовані в міфах і ідеалах, вони стають елементами утопічної свідомості, яка і формує утопію як таку [205, с. 130–131].

Трансцендентальна інтерсуб'єктивність дозволяє інтерпретувати світ через відчуття і переживання суб'єктів, бере участь у формуванні культурних форм. Інтерпретація структурує особистий і соціальний досвід. В ході

інтерпретації відбувається типізація життєвого світу, пов'язана і підготовлена хабітуалізацією. Отже, об'єктивний світ є даністю нашого живого, безперервно триваючого об'єктивного досвіду, і як ідея (ідеальна складова нтерсуб'єктивного) за своєю суттю пов'язаний з інтерсуб'єктивністю, сконструйованою в ідеалі як нескінченна відкритість. Трансцендентне его конституює життєвий світ і виступає генератором ідеальних можливостей людини, а життєвий світ, в свою чергу, є основою для ідеалізації. З точки зору утопії ідеальні можливості є механізмом для формування ідеалів. Таким чином, в процесі конституювання відбувається формування ідеалів.

Подібні міркування про феноменологічні підстави утопії дозволяють деяким вченим (І. В. Желтікова і Д. В. Гусєв) говорити про психологічні підстави природи утопічного образу майбутнього. Поява конкретного утопічного образу майбутнього обумовлюється дією трьох чинників: психологічної універсалії прагнення до кращого, конкретно-історичного трактування цього кращого, інтуїції соціальних можливостей, що дозволяє сподіватися на таке краще. З цього виходить важливий висновок — утопічний образ майбутнього виникає як виправдання соціального сьогодення. Формування утопічного образу майбутнього свідчить про те, що його автори знаходять в оточуючій їх соціальній реальності позитивні сторони, тенденції, гідні продовження. Виділяючи в сучасності процеси, розвиток яких дає право сподіватися на поліпшення соціального буття, автори утопій бачать в своїх сучасниках людей, здатних втілити в життя цю надію [104, с. 53]. Достаток, справедливість, можливість для самореалізації людини, здоров'я і довголіття — ось ті п'ять принципів, до втілення в життя яких прагне будь-яка утопія.

Говорячи про утопічний образ майбутнього, ми тим самим розуміємо наявність утопічного ідеалу, джерелом формування якого є суспільний ідеал. Грань між суспільним ідеалом і утопією дуже тонка. Цьому твердженню сприяє та обставина, що утопія, як і суспільний ідеал, виступає породженням суспільної свідомості, визначає соціальне буття людини. Коріння утопічної свідомості приховується у потребі позитивного образу майбутнього і в громадському ідеалі як орієнтирі і критерії суспільного розвитку [343, с. 80]. Стимулами виникнення утопічної свідомості виступають неприпустимість «існуючого порядку речей» і жага набуття втраченої соціальної гармонії.

Проводячи порівняльний аналіз понять утопія, утопізм і утопічна свідомість, Ю. Д. Смирнова визначає утопічну свідомість як «перетворену форму», де все встало з ніг на голову [284, с. 145]. Поняття «перетворена форма», на думку вченої, характеризує ситуацію, в якій зовнішні прояви і

ефекти заміщають внутрішні, змістовні риси предмета, система внутрішніх взаємозв'язків якого заміщується його непрямими виразами. Зміст і форма міняються місцями, «перетворення» існує не в свідомості, а в дійсності, і воно диктує власні умови поза волею реальності. В утопічній свідомості суспільне буття представлено поверхнево, поза його глибинних зв'язків і переплетень. Ілюзія, прийнята за реальність, — предмет утопічної свідомості. Суб'єкт не бачить реальних соціальних зв'язків, реального самого по собі. Його погляду представлені відображення, заломлення реального в дзеркалі суспільної свідомості. Дослідниця звертає увагу, що якщо ми уявимо марксову «надбудову» як сукупність дзеркал (дзеркало економічної свідомості, політичної, правової та інших), то дорога до реального виявиться непростою. У підсумку прорватися до реального можна лише за допомогою такої філософії, яка бачить не тільки «існуючий порядок речей», а й причини і наслідки.

Утопічна свідомість виявляє себе і у взаємовпливі суспільного буття і суспільної свідомості, вона — момент випередження свідомістю буття. Утопію можна сприйняти як прогноз, і тоді вона так чи інакше вплине на подальший розвиток суспільства, суспільного буття. Правда реальною силою утопія може стати тільки за умови, що вона перетвориться в масову свідомість. Ставити знак рівності між утопією і масовою свідомістю не можна, оскільки коли утопія проникає в масову свідомість, вона втрачає свою теоретичність, перекладається на мову символів, образів, метафор. Масова свідомість все приймає на віру, відкидаючи будь-які теоретичні докази. До того ж між утопією і масовою свідомістю завжди є посередник, спочатку це була релігія, потім — ідеологія. Йдеться і про зворотний вплив масової свідомості на утопію, а отже, і про те, що цей факт необхідно враховувати при теоретичному осмисленні феномена утопії.

Будь-який соціальний ідеал, незалежно від його спрямованості, декларує своєю метою благо суспільства. Ідея блага є атрибутивною для утримання соціального ідеалу, елементом його системності. З огляду на те, що ідея блага суспільства нерозривно пов'язана з ідеями справедливості, рівності, свободи, то в цьому сенсі суспільний ідеал являє собою основу формування і утопічного ідеалу. Утопія виступає наочним образом (моделлю) ідеального суспільства, а соціальний ідеал є спонукальним принципом до створення утопій. Утопізм як структура свідомості збуджується прагненням до соціального ідеалу. Утопія конкретизує (наочно представляє) його зміст.

Тому, вивчаючи утопію, ми неминуче чіпляємо сферу суспільного ідеалу, і навпаки. Це також пояснює той факт, що проблема співвідношення

утопії та ідеалу донині є предметом наукових досліджень. Зокрема, І. С. Шестакова в своїй монографії «Утопия и социальный идеал» (2007 р.) [348] висуває думку, що утопічна свідомість є перетвореною формою розуміння суспільного ідеалу. Граючий надзвичайно важливу роль в житті суспільства процес цілеутворення, що завершується в межі висуненням ідеалів, в усій своїй повноті прихований від його окремих соціальних суб'єктів, він включає в себе дуже велику кількість зв'язків і опосередкувань. На це накладається вузький, обмежений характер соціального спілкування, всі наслідки відчуженого характеру суспільного життя. Основні етапи цього процесу «випадають» з поля зору його суб'єктів і кінцевий результат — суспільний ідеал — починає виступати як самостійне явище. Він бачиться не як результат історії, не як вироблений самими людьми, а як щось зовні задане, як ірраціональна даність буття.

Впорядкованість і послідовність елементів утопічного ідеалу будується за логікою, зворотною дійсному стану речей. Якщо в реальному світі відбувається відчуження людини від суспільства, його атомізація, то в утопічному ідеалі — колективізм, який доходить до заперечення індивідуальності. Якщо в дійсності існує відчуження від процесу праці та, як наслідок, ставлення до нього як до чогось зовнішнього, нав'язаного, то в утопії праця — радість, гра, а в народній утопії праці і зовсім немає: все необхідне для життя з'являється само собою — молочні ріки, кисільні береги, дерева зі зростаючими на них булками.

В утопічній свідомості здійснюється фетишизація соціальної організації, громадських інститутів, які, відповідно до загальної логіки утопічного підходу до дійсності, вириваються з багатовимірного громадського зв'язку. Часто в цій іпостасі береться інститут приватної власності. На думку багатьох утопістів, варто скасувати, знищити його — і суспільне життя докорінно зміниться, реалізуються довгоочікувані принципи свободи, рівності і братерства або, як зараз, навпаки, варто ввести приватну власність — і настане процвітання і достаток. Природно, цей утопічний світ не має джерел розвитку в самому собі, хоча це не усвідомлюється творцями утопій. Дійсне джерело мінливості утопічного світу — сама дійсність, в якій містяться тенденції до зміни і подолання різних стадій утопічної свідомості.

Утопічний ідеал має ряд особливостей, що проявляється в співвідношенні з іншими видами ідеалів — моральним, естетичним, громадським та іншими. Насамперед проявляється характерна для нього суперечливість по своїй природі у відношенні до дійсності. Так, з однієї сторони ідеал виступає породженням соціальної дійсності, яка при цьому формує його конкретний образ. На противагу розуміння І. Кантом ідеалу як

регулятивного принципу, спрямовуючого процес вдосконалення людини та виступаючого в ролі еталону для оцінки реальних відносин та поступків, залишаючись при цьому недосяжним, в утопії ідеал отримує іманентний емпіричній дійсності характер, з орієнтиру перетворюється на ціль, точніше, на кінцевий «пункт прибуття». Рух до ідеалу — глибоко суперечливий процес, що включає в себе сходження по довгій сходинці реалізації проміжних, зримих та відчутних цілей. Реалізуючи ці безпосередні завдання, люди тим самим наповнюють дальню і граничну ціль — ідеал — живим матеріалом дійсності, перетворюють його в дійсність, сприяють його досягненню. Утвердження можливості ідеалу як факту емпіричної дійсності складає сутність утопізму. Для нього характерна віра в остаточне здійснення своєї мрії в рамках історії, при цьому не має значення, куди в часі відноситься справжнє здійснення ідеального устрою (в неповернене минуле, сьогодення або в майбутнє) та з якими історичними факторами пов'язане його становлення. На думку відомого вченого-богослова початку XX ст. Г. В. Флоровського, ідеал виступає тут в якості майбутнього факту, який покищо лише омріюється в уяві, та при цьому протиставляється існуючому порядку речей, знаходячись з ним в одній історичній площині [316, с. 84]. Ідеал, виступаючий в якості вічної перспективи та взагалі ціннісного орієнтиру, в утопічній свідомості перетворюється на проект, на план майбутнього досконалого суспільства, як завдання-місія, яке повинне виконати людство.

З іншої сторони, виступаючи продуктом суспільної свідомості, прослідковується інша характерна для ідеалу риса — його ірраціональний характер по відношенні до дійсності. За спиною кожного ідеалу завжди наявна незадоволеність людей теперішнім та їх беззмінне прагнення до досконалості. Орієнтація на абсолют виступає однією з головних рис ідеалу. В свою чергу абсолютне здійснення ідеалу в більшості своїй являється нездійсненним в історичній реальності. Дійсно, якщо ми розглянемо практичність багатьох відомих утопій, то можемо побачити, що, малюючи світлі образи ідеальної гармонії, утопісти прагнули їх бачити втіленими в життя. Й цікаве те, що вони вірили у здійснення своїх загальнолюдських планів по зміненню світу. Однак, проголошуючи ці майбутні щасливі часи, утопічні настрої завжди залишали неясною одну суттєву сторону питання, яка відкривала глибоку білу пляму в утопічній думці, яку не могла перестрибнути найяскравіша утопічна фантазія — як перейти від сучасних недовершених форм суспільного життя до безперечної соціальної гармонії.

На думку С. С. Сізова, неспроможність передбачити або прогнозувати наслідки утопічних програм представляє собою суттєву ознаку утопічного

мислення [276, с. 17]. Можна передбачити результати, але частково, оскільки кожний утопічний проект перебудови суспільства несе в собі непередбачені наслідки, можливо, навіть негативні. Джерелом такого явища являється те, що утопіст, створюючи свій проект ідеального ладу, радикально відмінний від існуючого, мріє про повне, абсолютне його втілення в життя. Але це не реально само по собі. Мета, яка ставиться в більшості утопічних проектів, неможлива не просто тому, що ніякий ідеал не здійсненний в його абсолютній повноті — вона неможлива з-за того, що містить в собі внутрішні протиріччя. Поки задум залишається просто мрією, то всі його недоліки залишаються скритими. Лише на практиці вони випливають з повною силою, «когда идеал овладевает волей».

Виходячи з вказаних обставин, С. Л. Франк називав утопізм єрессю. При цьому він звертає увагу на те, що не тільки утопізм ніколи не досягав поставленої мети, а й на шляху свого здійснення він призводив до прямо протилежних результатів: замість шуканого царства добра і правди він вів до панування несправедливості, насилля та інших негативних проявів. Вчений вказує й на іншу цікаву обставину — на цьому шляху самі ідейні керівники руху, самовіддані та палаючі любов'ю до людей, готові віддати своє життя за поставлену мету, згодом перетворювалися на протилежних особистостей в силу різних обставин [318, с. 381]. Ця риса утопізму особливо характерна для революцій, які керуються утопічним задумом встановити абсолютно досконалий порядок життя.

Наведені риси утопії ще раз підтверджують думку стосовно того, що ідеал містить в собі як реальні, так і суперечливі дійсності елементи. Черпаючи свій зміст з реального життя людини, він в утопії перетворюється на «досконалий» образ, що не може не звернути на себе увагу людей. На думку В. А. Чаликової, філософія (як і утопія) ставить мислимі експерименти у вигаданих, межових ситуаціях, щоб мати інструмент для пізнання ситуацій реальних [334, с. 77]. Те ж саме можна помітити і в утопії, яка створює свій ідеальний образ на основі критики реального життя. Якщо звернутися до будь-якої утопії, то завжди помітною виступає її пряма протилежність дійсності. Тому стає зрозумілим визначення самого терміну «Утопія», створеного Т. Мором, який походить від грецького «u», що означає «ні», та «topos» — «місце»: «місце, якого немає». Таке трактування утопії багато в чому і пояснює спрямованість свого ідеалу на досконалість, на ту вищу, кінцеву ідею, на яку звертали увагу філософи Нового часу.

Відмічені вище риси утопічного ідеалу дозволяють в якості головної ознаки утопічної свідомості виділяти її трансцендентність, яка розуміється як вихід за межі реальності. Для утопії це означає не просто зверненість до

майбутнього, що саме по собі виводить думку за межі існуючої дійсності. Трансцендентність утопії більш радикальна — це вихід за межі не тільки дійсного, а й можливого, якщо його розглядати як розвиток дійсного. Мета утопічної свідомості — показати такі якості соціального буття, які не виходять з еволюції існуючої реальності. Розуміючу таким чином трансцендентність німецький філософ К. Мангайм вважав однією з тих ознак, що визначають утопічну свідомість. Він одним з перших соціологів визначив, що «утопічною є свідомість, яка невідповідна оточуючому її „буттю“. Ця невідповідність проявляється завжди в тому, що подібна свідомість у своїх відчуттях, мисленні і діяльності орієнтується на чинники, яких немає в цьому „бутті“» [197, с. 209]. Вчений вважає утопічною лише ту «трансцендентну щодо дійсності» орієнтацію, яка по мірі свого переходу в дію частково або повністю руйнує уклад життя, існуючий у відповідний момент часу.

На думку К. Мангайма, лише виходячи із класичної філософської опозиції буття (Sein) і належного (Sollen), можна зрозуміти сутність утопічного. Ядро утопії — це певні уявлення про належне, яке пов’язує минуле, теперішнє і майбутнє в певну, насичену смислами і прагненнями, почуттями і цінностями єдність, через яку проходить історія суспільства. Дослідник визнає утопії «трансцендентними буттю», такими, що орієнтують індивіда і соціальні групи на певні елементи, відсутні в реальному житті. Таким чином вони трансформують історичну дійсність, налаштовуючи на втілення утопічних прагнень та бажань, а часто і спонукають до безкомпромісної боротьби з «поганою», «хибною» соціальною реальністю [197, с. 209].

Навіть зароджена у свідомості окремого індивіда як мрія чи візія майбутнього, утопічна ідея орієнтується на існуючий соціальний лад у плані відбору «хибних» чи «істинних» елементів людського існування. Це дозволяє їй поширити вплив на інших індивідів і цілі соціальні верстви. Далі ця форма опозиції наявному соціальному буттю трансформується в соціальні дії своїх прибічників, тобто перетворюється на «дієву утопію», яка впродовж тривалого часу не може бути справою лише однієї людини. Лише за умови, що утопічна свідомість окремої людини вбирає в себе наявні у соціальному бутті тенденції і виражає їх, і якщо згодом ці тенденції, відлиті у новій формі, повертаються у свідомість цілих соціальних верств і трансформуються в дії, лише тоді поруч з існуючим соціальним порядком може постати протилежний йому соціальний порядок. Особливо цінними є його роздуми стосовно утопічної свідомості як явища, породженого суспільною свідомістю: «Про утопічну свідомість є всі підстави говорити лише в тому

випадку, коли кожна окрема форма утопії є не лише живим „змістом“ відповідної свідомості, але й демонструє принаймні тенденцію до проникнення у всі його пласти. Лише після того, як утопічний елемент заповнює таким чином свідомість, опановує її, стає фундаментом, що визначає структуру форм сприйняття дій, способів бачення, можна… говорити не лише про різні форми утопії, але й різні форми і ступені утопічної свідомості» [197, с. 226].

З вищевказаного цілком логічно виходить, що головною ідеєю К. Мангайма, яка відрізняє утопію від інших соціокультурних явищ, є незалежність утопії від реального життя, як далеко у майбутньому або минулому її не простежувати. Утопія зображує ідеальне суспільство, побудоване зусиллям людського розуму, а не варіант можливого майбутнього як «органічного» продукту історичного розвитку. Тому на місце каузальних зв’язків ставиться ідеальна наявність, причинність замінюється раціональністю, а майбутнє формується не як продовження теперішнього, а як альтернатива йому. Це багато в чому пояснює позачасовий, вічний характер утопії.

Проте, розглядаючи запропоновану К. Мангаймом ідею про трансцендентність утопії, низка дослідників все ж робить певне зауваження — в утопії трансцендування носить не чисто метафізичний характер, що припускає існування двох різних світів. По відношенню до утопії скоріше можна говорити не про її трансцендентність, а про її невкоренилість в реальному житті, про навмисну незалежність утопічного проекту від тієї життєвої практики, в яку його збираються втілювати. Такий підхід ґрунтується на характерній для утопії вірі у можливість здійснення свого ідеального образу. В залежності від цього утопія змішує два напрямки людських прагнень: «вертикальний», пов’язаний з поняттям ідеалу, та «горизонтальний», що обмежений сферою соціальних відносин. Тому утопію важко відносити однозначно до метафізики.

М. В. Заладіна, розглядаючи концепцію трансцендетності утопічного ідеалу К. Мангейма, говорить про те, що якщо розглядати феномен утопії з онтологічної точки зору, абсолютно очевидно, що суттєвою ознакою утопічної свідомості є її невідповідність буттю [109]. Свідомість орієнтується на фактори, які в цьому оточуючому світі реально не містяться. Це ігнорування окремих сторін буття притаманне, хоча і в різній мірі, багатьом станам свідомості, оскільки вони в чомусь випереджають це буття, а в чомусь відстають від нього. Переконаний утопіст — швидше людина віри, ніж аналітик. І якщо якісь факти здатні похитнути її віру і послабити її бажання змінити порядок речей, вона буде ігнорувати ці факти. Якщо не відкидати

соціально-утопічні проекти, а розглядати як відображення суспільства, що їх породжує, як проекцію одного історичного часу в інший (минуле — в сьогодення, сьогодення — в майбутнє), то вони зможуть сказати соціологу про епоху, що їх створила, і про їхніх авторів, мабуть, не менше, ніж будь-який науковий опис, зроблений сучасником. Тому цілком справедливим є твердження, що до утопічної свідомості ми повинні підходити як до своєрідного «шифру буття» продукуючого його суб'єкта, тобто розглядати його як відображення дійсності, що фіксує його ціннісні і політичні орієнтації і домагання.

Вчений також звертає увагу, що при вивченні утопічного ідеалу необхідно враховувати критерій його соціокультурного наповнення, що визначає характер цінностей, проголошуваних утопістом, і обумовлює тип влади. Виходячи з цього критерію, М. В. Заладіна утопії ділить на такі види:

• романтичні (єднання людини з природою, пріоритет чуттєвого над раціональним, відсутність жорстких владних структур),

• технократичні (раціональний тип мислення, пріоритетний розвиток науки і техніки, влада вчених, інженерів і менеджерів),

• теократичні (панування в суспільстві релігійних цінностей, провідна роль релігійних інститутів, влада духовенства) і т. п. [109].

Відтак, ми бачимо, що утопія пронизує суспільство, є необхідним критерієм його прогресу, оскільки носить виражений прогностичний характер. З огляду на ступінь впливу сучасних інформаційних технологій на суспільство, відбуваються і зміни в сучасній утопії, що дає нам підстави провести лінію взаємовпливу трансформаційних змін в суспільстві і утопії: культура — усвідомлення — утопія. Ми цілеспрямовано свідомість помістили в середину, тому що саме в свідомості людини, і суспільства в цілому, відображаються всі трансформаційні процеси, які переживає суспільство, відбиваються як в дзеркалі, формуючи образи, в ролі яких і виступають утопії.

Якщо механізм роботи даного ланцюгу помістити в сучасне соціокультурне середовище, то можна помітити, що віртуалізація суспільства, яка охопила нинішнє суспільство на глобальному рівні, сприяє певним змінам свідомості, причому, як було відзначено, формуванням нового типу «постсвідомості», що в свою чергу створює сприятливі умови для формування утопічного ідеалу саме в тому напрямку, в якому розвивається культура. Оскільки сучасне суспільство є по суті техногенним, то і утопічний ідеал спрямований на зображення ідеального світу з тотальним пануванням інформаційно-комунікативних технологій, за допомогою яких людина змогла б вирішити головні проблеми, як, наприклад, подолання смерті.

В якості прикладу достатньо звернути увагу на появу з кінця XX століття таких різновидів утопії, як «комп'ютерна утопія» (Й. Масуда [404]), техноутопія чи технологічна утопія (М. В. Беззуб'як [27], Т. Б. Медведєва [201], О. Б. Розлуцька [265], Ю. О. Сокотун [287]), кіберутопія (Д. В. Прошин [259]), віртуальна утопія (Л. Г. Александров [4]). Звичайно, поява відмічених типів утопії є результатами одного і того ж процесу — інформатизації суспільства, появи віртуальної реальності, виступаючи при цьому експлікацією відображення даних трансформаційних процесів у свідомості людини, що веде до продукування утопічного ідеалу, який відповідає інтересам даного часу.

До того ж, слід звернути увагу і на той факт, що домінування антиутопічної картини світу також є наслідком віртуалізації свідомості. Оскільки ЗМК постійно підкріплюють думку про можливу техногенну катастрофу, будь то екологічна або технотронна, то ці образи в свідомості людини породжують антиутопії, покликані показати можливість майбутнього жаху як альтернативи.

Окреслені ідеї ще раз підтверджують думку про те, що зміст і форма конкретного існування утопічної свідомості як форми суспільної свідомості породжуються певними умовами, історичної обстановкою. Соціальна детермінованість утопічної свідомості знаходить своє вираження як у генезі тієї чи іншої конкретної утопії, так і в самій її внутрішній структурі. Соціальний критицизм, спрямований на протиставлення суспільства, що критикується, чомусь досконалому, ідеально знаходить втілення спочатку в легендах, переказах та інших породженнях масової свідомості, а потім в мистецтві, філософії та інших формах свідомості.

Це якраз і пояснює те, чому в сучасній культурі швидко поширюється жанр не лише фантастики, а й фентезі, як в літературі, так і в кіно, комп'ютерних іграх. Головним тут є наявність утопічного змісту в даних жанрах. Відтворюючи численні фантастичні ідеї, культурні символи і архетипи, утопія у фентезійному образі не просто виступає індикатором, відображаючи особливості і загальну картину сучасної культури, але цілеспрямовано впливає на її розвиток. Як феномен культури утопія в такому вигляді напрочуд легко просуває в масову свідомість споживача фантастичні ідеали, норми (магія як реальна сила, дихотомія добра і зла), несе «привертаючий посил», а також за допомогою розповсюджуваних символів і знаків транслює особливий світоглядний контент. Інакше кажучи, фентезі є в певному сенсі однією з форм утопічного мислення, оскільки як одне, так і друге має спільний корінь — міфотворчість людини, наявність ідеалу. Саме в жанрі фентезі утопія / антиутопія має можливість розкрити проблеми і

протиріччя футурологічних прогнозів XX–XXI століття (наприклад, зображення майбутнього суспільства, в якому місце людини займуть машини, кіборги та інше).

З іншого боку, можна з упевненістю стверджувати, що віртуальна реальність є породженням утопічної свідомості. Підстави для цього судження ховаються в онтології віртуальної реальності. В цьому плані, кажучи про онтологічний статус віртуальної реальності, особливу увагу привертають ідеї одного з найвідоміших дослідників онтології віртуального Є. Є. Таратути [295]. На думку вченого, віртуальна реальність являє собою проект бунту проти тотальної вписанности людини в регулярний соціальний простір, проти неминучої і негайної онтологизации та інституціалізації всіх його мотивів і проявів. Цей бунт, однак, в істотному ступені неоднозначний і своєрідний. З одного боку, він спрямований на руйнування тотальної онтологічної відповідальності в рамках соціальної дійсності. З іншого боку, завдання проекту віртуальної реальності полягає зовсім не в тому, щоб зруйнувати цей контроль, а також і не в тому, щоб домогтися в результаті такого руйнування лише статусу «мрії», «фікції», «сну». Зміст проекту полягає в тому, щоб сконструювати сферу віртуальної реальності в межах (а не уві сні, що важливо) емпіричної соціальної реакції контролю і онтологічної відповідальності. При цьому віртуальна реальність повинна володіти одночасно як «онтологічними перевагами» реальності, так і привілеями свободи від неї. Онтологічний статус віртуального, таким чином, завжди чітко двоїстий: незмінно утверджується реальність віртуального, «всеосяжність» реальності і включеність в тканину соціального. Разом з тим, однак, реальність віртуального затверджується як неодмінно специфічна реальність. Віртуальне завжди насторожено щодо межи реального і нереального, але завдання його полягає саме в тому, щоб залишатися «по цей бік реальності» і декларуватися при цьому як нереальне. Саме тому поняття віртуальної реальності існує завжди на межі термінологізації, яка має завжди характер авторський і випадковий. Таким чином поняття це означає само себе, але уникає чітких обрисів і обмежується лише твердженням того, що поняттю віртуальної реальності властивий якийсь сенс — проте, зміст цього сенсу не розкривається. У сучасній культурі такий хід легітимізується за рахунок декларативного позиціонування віртуального як нереального, що дозволяє конструювання якоїсь онтологічної окремості на основі поняття віртуального [295, с. 85].

На нашу думку, ідея вченого відносно бунту віртуальної реальності проти соціальної дійсності є примітною, оскільки дозволяє простежити родовий зв’язок з утопією. Будь-яка утопія спрямована на критику соціальної

дійсності, і, як результат, на основі цієї критики, в перевернутому в позитивному вираженні — свій образ, утопічний ідеал. Віртуальна реальність не має такого потужного критичного раціоналізму, як утопія, але створює світи, які також виступають в певній мірі як альтернатива існуючому порядку. Тобто, утопія і віртуальна реальність покликані показати свій образ, дати можливість людині уявити собі картину бажаного.

Продовжуючи своє дослідження віртуальної реальності, Є. Є. Таратута виділяє кілька особливостей її конституювання. Перша важлива особливість конституювання віртуальної реальності полягає в тому, що на декларативному рівні віртуальна реальність наполегливо прагне бути протиставлена емпіричній реальності в якості Іншої реальності. Друга особливість конституювання віртуальної реальності полягає в тому, що контури цієї Іншої реальності принципово і навмисно розмиті, вона старанно уникає точних описів і чітких визначень — підтвердженням цієї тези служить сучасний дискурс віртуального і віртуальної реальності, який дає нам численні приклади виключно некритичного вживання цих понять. Фактично, про Іншу реальність має бути відомо (тобто, проявлено на декларативному рівні) лише те, що вона володіє якимось вторинним по відношенню до загальної реальності онтологічним статусом, якоюсь «нереальністю», яка залишається, однак, не прояснюваною.

Віртуальна реальність, з огляду на відмічене, не є щось, що має місце «без наслідків» взагалі або «щось, що впливає тільки на почуття», або що-небудь, відповідне подібним визначенням ефемерності, онтологічної неспроможності, — інакше вона була б «мрією» або «фікцією», тобто не володіла б онтологічним статусом, необхідним для її реалізації. Віртуальна ж реальність «є, але не названа» — тобто, не включена в систему як щось унікальне, «що промайнуло». Досягнута таким чином онтологічна безвідповідальність означає, отже, що така оказіональна подія не може бути «поставлена в провину» кому б то не було в силу того, що для цього «не вигадано мови» — отже, ця подія не підпадає під «закони», в суцільну мережу регулярності і регуляцій.

Таким шляхом віртуальна реальність уникає підлегло-владних відносин, отримує особливі переваги в соціальному полі влади. Йдеться про те, що на відміну від утопії віртуальну реальність не можна назвати мрією або казкою. Але, як і утопія, вона має інший онтологічний статус, відмінний від соціальної реальності, оскільки представляє інший світ, що знаходиться на межі реального / нереального. За допомогою комп'ютерних технологій віртуальна реальність дозволяє людині відчути можливості світу, який вона пропонує, розкрити свій творчий потенціал.

Гранично достовірно створена віртуальна реальність впливає на органи чуття людини настільки сильно, що відрізнити штучну реальність від справжньої практично неможливо. Приймаючи факт існування світу віртуальної реальності, приймаємо теорію існування і двох просторів — реального та віртуального. Відтак, можемо говорити про те, що дослідник віртуальної реальності перебуває одночасно в двох просторах: у той час як свідомість мандрує по просторах віртуальної реальності, тілесно людина знаходиться в дійсному просторі. Виходячи з цих міркувань, С. В. Коловоротний приходить до думки, що віртуальний світ, незважаючи на всі наявні риси справжньої реальності, дає зовсім іншу свободу дій [148]. Отже, віртуальний світ ніколи не стане точним повторенням реального, а буде лише носити його риси. У той же час реальний світ для все більшої кількості людей вже носить риси віртуального.

Наведені вище міркування щодо онтологічної спорідненості утопії і віртуальної реальності багато в чому пояснюють те, чому в наш час все частіше вчені говорять не про утопічну свідомість, а про утопію інформаційної культури, виводячи її заснування саме з властивостей і особливостей віртуального. «Якщо поглянути на дану ситуацію, не беручи до уваги декламації успіхів і досягнень, приписуваних цифровій революції, то можна констатувати: ми є сьогодні сучасниками становлення чергової версії утопічного проекту, породженого західною культурною традицією. Проекту, орієнтованого на підтримку соціальних надій та ілюзій з приводу можливості всебічного перетворення суспільства, його оптимізації та вдосконалення, які стануть результатом впровадження і домінування інформаційних технологій та інформації, як такої, в соціальній сфері» [201, с. 59].

З огляду на можливість існування віртуальних образів лише при взаємодії з ними людської свідомості інтерактивність є саме тією властивістю, яка дозволяє не просто використовувати простір віртуальності для створення ідей, а й висловлює здатність оперувати ними, конструювати отримані образи, видозмінювати їх віртуальну форму, тобто здійснювати певного роду дії в реальній віртуальності, на які віртуальність реагує у відповідь. Можливість бути не спостерігачем, а учасником, є важливою особливістю віртуальної реальності [92].

Примітною в даному випадку є думка Н. Б. Ільїної, яка, досліджуючи концепцію Ж. Бодрійяра, приходить до твердження, що запропоновані мислителем ідеї вказують на те, що соціальне існує тільки в розумових конструктах трансцендентної «точки зору»; симулякри соціального, які вона виробляє, намагаються «вписати» себе в навколишню дійсність. Однак тим самим вона звертається тільки до себе. Даний процес визначається як

«спокуса», «со-обертання», нескінченне виробництво і обмін знаками, які посилаються тільки на себе. Визнаючи симуляцію безглуздою, продовжує вчений, в цій нісенітниці є і «зачарована» форма: «спокуса», або «спокушання». Спокушання проходить три історичні фази: ритуальну (церемонія), естетичну (спокушання як стратегія спокусника) і політичну. Такий постійний обмін, круговорот, на думку Н. Б. Ільїної, і становить зміст дискурсу трансцендентної «точки зору» [119].

Тобто, мова йде про те, що, на думку дослідниці, віртуальна реальність виникає на межі між філософським концептом і спробою з допомогою останнього сконструювати соціальну дійсність. Це призводить до виникнення дискурсу, який намагається структурувати дійсність. В даному випадку філософський дискурс призводить до виникнення не тільки соціального, а й політичного дискурсу, а саме: поняття дискурсу являє собою розгортання в символічному просторі «точки зору».

Здійснення абсолютної позиції відбувається завдяки побудові якогось простору, позначеного «топос». Конструйований філософським дискурсом «топос» є розумовою конструкцією, а не «реальністю», він є можливістю реальності, її потенційним «місцем», «атопією» або «утопією». «Утопія» означає змичку «концепту», розумового конструкту, з наявним середовищем. «Концепти» філософів утворюють утопічний, «можливий світ», тобто «місце», якого не існує. Цей «можливий світ» нереальний, але він існує, коли виражається. Вираз надає реальності можливому як такому, щоразу новому «концепту», який розглядається як «інший». «Інший» — це «можливий світ», яким він здійснюється в мові, яка надає йому реальності. Як результат, «утопія» є трансцендентним «місцем», що втілює конструкт віртуальності соціальної реальності.

В результаті Н. Б. Ільїна визначає «віртуальність» як утопію, трансцендентну «точку зору»: як розумовий конструкт, що описує «можливий» стан соціальної реальності. Можливий, утопічний світ стає симуляцією соціальної реальності, що претендує на істинність опису та структурування реальності, що легітимізує себе завдяки наявності влади-знання. Або, за твердженням Г. Д. Леонтьєва, утопія, будучи ілюзією надії, примарним містком, виступає зеленим світлом для виходу за рамки консервативної гіперреальності і надією на повернення до сингулярності індивідуального [176, с. 82]. Таким чином, реальність стає гіперреальністю, і, як наслідок, будь-яке мислення, що виходить за її межі, стає утопічним мисленням.

Виходить, що трансцендентна «точка зору» створює ідеальний образ, «утопію», конструкт розумового характеру, який кладеться в основу

дискурсу соціальної реальності. Вираз дискурсу відбувається в мас-медіа за допомогою інтерпретації подій. Інтерпретація спрямована на те, щоб сформувати уявлення про те чи інше явище соціальної дійсності. Соціальна реальність, яка формується за моделями трансцендентної «точки зору», віртуалізується, тому що її конструкти є симулякрами, «порожніми» або віртуальними знаками.

Особливий науковий інтерес в даному випадку викликає науковий підхід, запропонований Л. В. Жигуніною, розгляд якого дозволяє остаточно розкрити коріння зв'язку утопії та віртуальної реальності [105]. Так, вивчаючи медіареальність інформаційного суспільства, вчена приходить до думки, що в якості реального медіа може виступати утопічне як віртуальне в сенсі спектру можливостей. Виробництво утопій за допомогою медіа — це виробництво не проектів ідеального суспільства, але проектів повного задоволення бажань за допомогою візуальних, мультимедійних технік або звичайного надрукованого, сказаного слова, які впливають на свідомість. Дослідник визначає утопію як об'єкт бажання, який засобами мас-медіа та інтернету втрачає свою недосяжність і стає реальністю. Аж до сьогоднішнього дня мас-медіа та інтернет підтримують утопію безперервного множення штучних частин тіла людини: це нескінченне опредмечування без мети «розпредмечування». Всі медіальні винаходи людства (починаючи з наскального живопису і, можливо, ритуалів поховання) були і залишаються медіумами між реальністю відчужених тіл і надчуттєвим, паралельним світом реального тіла — справжнього, реального життя, в якому гармонійно поєднані емоційний і раціональний початок.

Як зазначають з цього приводу автори статті «Медиа как поле реализации утопических претензий разума» (2008 р.), мас-медіа виявляються не тільки ідеальним полем для реалізації прожектерських амбіцій розуму, але дозволяють також зняти одвічну опозицію ідеального і матеріального, що служила каменем спотикання для класичних утопічних проектів, і перейти до нових віртуальних горизонтів [111, с. 1]. Утопічний проект модерну, що реалізувався, перш за все, в літературі і кіно, сьогодні зазнає ряду трансформацій і тяжіє до атопічних проявів онлайн-ігор і блогів. Можливість бачити все і відразу, як характерна риса медіа, лягла в основу квазіутопічних медійніх проектів, сконструйованих за принципом реаліті-шоу, де глядач фактично спокушається вакантним місцем Бога-Спостерігача [111, с. 3].

Тут варто відзначити, що будь-які медійні повідомлення, медіазасоби, канали комунікації гіпостазуються і оточуються сакральною аурою. Медіа створюють ефект спіритуалізації плоті. Той же інтернет, незважаючи на масовий характер, зберігає в собі те, про що говорили ще філософи

Середньовіччя: віртуальна реальність дозволяє перевтілюватися скільки завгодно разів, створювати тілесно-духовні образи свого «я». Квазіметафізичність можна вважати однією з характеристик реальності медіа. Вона передбачає віру в те, що за межами реальності є щось, що медіа приховують або свідомо спотворюють на догоду певній ідеології. І це щось метафізичне, але область існування цієї метафізики — не за межами нашого світу, нашої природи, вона існує як віртуальна реальність можливостей. У цьому сенсі віртуальність як атрибутивна ознака медіальності — це резервуар утопічного.

Саме медіа, багато в чому засновані на практиці візуалізації, перетворюють хронотоп в у-топос, а потім і в а-топос, нарешті дозволяючи вирішити основну колізію розуму, несуперечливо втискуючи тіло в розум, тим самим створюючи ейдіальну видимість. «Утопические претензии разума, реализующиеся в поле медиа, можно метафорически описать в логике мифа о Персее, убивающем при помощи зеркального щита Медузу Горгону, где Персей — субъект, склонный размещать себя в идеальном хронотопе, Медуза — чудовищная реальность, при взгляде на которую субъект каменеет, и, наконец, зеркальный щит — медиа, экранирующие и тем самым впервые создающие для зрелища чудовищную реальность» [111, с. 3].

Інакше кажучи, за висловленням В. Штепи: «Віртуальна реальність і є безкінечна «утопія» — «місця, яких немає». Проте, віртуальна топологія настільки реальна, що ми про неї повинні сказати, що вона все-таки «є»; і що взагалі є все, що можна собі представити. Матеріальна реальність, життя може здатися нам «менш реальною», чим віртуальність: саме тим, що вона часом «менш уявна», ніж остання» [351].

Висновки. Таким чином, відмічені характеристики онтологічного взаємозв'язку утопії і віртуальної реальності безперешкодно вказують на те, що віртуальне моделювання проектується утопічною свідомістю. Саме утопічна свідомість дозволяє людині з позицій раціоналізму виявити негативні моменти соціальної дійсності і, як наслідок, створити образ нової соціальної реальності, що виступає в якості моделі. Остання на відміну від утопій попередніх епох має шанс на свою реалізацію не тільки на папері, а й на візуальну реалізацію в кіберпросторі. Утопія втрачає свої характеристики як недосяжної мрії, придуманої на рівні практики, для того щоб сама практика могла відтворюватися. Це «інша» утопія, яка не задовольняє всі бажання, не об'єднує маси і владу в діалог, не розповідає про об'єктивні реальності події, не веде у вигаданий світ. Це медіум між метою і втіленням, наміром і дією, сама можливість як вона є, віртуальність в широкому сенсі

слова. Тобто віртуальна реальність як модель несе в собі певний зміст утопічного, з іншого боку, виступає як чергова утопія сучасності.

Більш того, на поверхневому рівні мас-медіа, інтернет, реклама інформаційного суспільства еволюціонують у бік цієї утопії, фактично реанімуючи утопію як таку, тобто роблячи її віртуальністю як можливістю, а не міфом і казкою. Сучасні засоби масової комунікації не тільки більше, ніж посередники і структури, що створюють коди і смисли, вони — ті сили, які займаються символізацією ідеї безпосереднього, швидкого прямого доступу до об'єктивної інформації.

3. 2. Темпоральні характеристики віртуальної моделі

Інтернет — це один із способів зв'язку віртуальних реальностей персональних комп'ютерів в єдиний кіберпростір, тобто просторово-часовий континуум. Стрижнем цього твердження є уявлення про людину як про самовдосконалюючу інформаційну систему і про світ — як різноспрямовані потоки інформації. Інформаційні процеси, що відбуваються в мережі, говорять про тісну взаємодію інформації, простору і зв'язку. Інформація є загальною властивістю матерії, що ще раз підтверджує просторово-часову форму віртуальної реальності. З цього, на думку К. Ю. Галкіна, виникає «велика» парадигма «свідомість — час», що складається з трьох «малих» парадигм: 1) «пам'ять — минуле», 2) «споглядання — справжнє» 3) «творчість — майбутнє» [55].

Можливо, створення мережі і є тим кроком, що веде до зростання свідомості у вигляді «гігантської психобіологічної операції». Об'єднуючи свідомості людей, які знаходяться у віртуальному просторово-часовому континуумі, інтернет може призвести до товариства свідомостей людей, звільнених від традиційних морально-правових, гуманістичних та інших обмежень. Це пояснює ту обставину, що залежність виникає не від самого інтернету, комп'ютера, а від можливостей віртуальної просторово-часової реальності [55].

Отож онтологія моделі образу нової соціальної реальності, крім виявлення утопічних підстав даного процесу, неминуче піднімає на поверхню дослідження проблему її темпоральних характеристик. Причому тут слід враховувати специфічність темпоральних характеристик саме віртуальної реальності, яка розглядається нами в якості моделі. Віртуальне моделювання дозволяє виконувати побудову різних тематичних ознакових просторів і відтворювати їх зміну в часі, а також здатне передавати і переміщення спостерігача всередині цих віртуальних просторів,

відображаючи зміни властивостей об'єктів реального простору-часу. Слід звернути увагу і на те, що створена таким чином модель переймає основні харатеристики віртуальної реальності як своєї матриці, що в кінцевому підсумку визначає її властивості, функції. Через це розгляд даного питання неможливий без виявлення особливостей просторово-часової сфери віртуальної реальності.

У сучасному суспільстві час вбудовується в соціальну тканину так, що кожне явище стає охопленим тимчасовим потоком, від якого неможливо звільнитися. Виходячи з цих міркувань, О. В. Назарчук розглядає комунікаційне суспільство як суспільство, що намагається жорсткість часу подолати мобільністю простору, елімінувати рівність в доступі і розподілі ресурсу часу шляхом управління диференційованими «темпами» життя [215]. Жорсткість часу тут проявляється не тільки в тому, що їм складно маніпулювати. Якщо раніше багато соціальних практик функціонували як рутини і для соціолога сприймалися як побутовий, «позачасовий» фон, який відбувається завжди і однаковим чином, то сьогодні, на думку вченого, навіть рутина набуває тимчасового пульсу. На емпіричному рівні це проявляється як жорсткий імператив для суб'єктів соціальних дій «встигнути зробити вчасно». Вчасно потрібно з'явитися на роботу, вчасно повинно бути здійснене навантаження, вчасно здійснена трансакція. Це нове відчуття важливості часу викликано формуванням «тимчасового скелета» соціальних процесів. Багато соціальних актів не можуть тривати довільний проміжок часу, як раніше. Вони повинні відбутися саме у відведений термін, щоб міг відбутися наступний в ланцюжку акт, більш високого рівня.

Час відчувається як «межа повсякденності», і наявність цієї межі трансформує аморфну повсякденність в нову, гутаперчеву тканину соціальних процесів. Якщо простір в інформаційному суспільстві реорганізується з «відстаней» в «потоки», то час сам по собі є потоком, що містить в собі зміну. Час не може розщеплюватися, бути спрямованим потоком, якими залишаються інформаційні потоки, але саме тому, що інформаційні та просторові потоки є такими завдяки причетності часу, час також здатний індивідуалізуватися. Кожен організовує загальний ресурс часу так, як це випливає з його завдань, уявлень, можливостей. Точніше, кожен має себе, свої дії, плани, уявлення в загальному домені часу так, щоб реалізовувати свої індивідуальні стратегії, щоб бути здатним підключатися і відключатися від колективних соціальних потоків. З індивідуальних свобод включення і відключення, як з цеглинок, складаються споруди соціальних мереж.

На специфічність просторово-часових характеристик мережевого суспільства звертав увагу і М. Кастельс. Розглядаючи процес становлення суспільства мережевих структур, філософ відзначав, що на більш глибокому рівні відбувається перетворення матеріальних основ суспільства, організованих навколо простору, яке пронизане потоками і де відсутній час. За цією метафорою стоїть серйозна гіпотеза: домінуючі функції організовуються в мережеві структури в просторі потоків, який об'єднує їх по всьому світу, одночасно роз'єднуючи другорядні функції і самих людей в іншому просторі, що складається з локалій, які все більше і більше розділені і відірвані одна від одної. Лихоліття виявляється результатом заперечення часу, сьогодення і майбутнього в мережевих структурах простору потоків. Годинний же час, кількісна характеристика і цінність якого визначаються для кожного процесу по-різному, в залежності від його положення в мережі, як і раніше, зберігає свою дієвість щодо другорядних функцій і конкретних локалій. Це, в свою чергу, на думку М. Кастельса, пояснює забуття смертності в сучасному суспільстві, страх перед якою мінімізується в просторі інтернету [129].

Соціальна будова нових форм простору і часу веде до розвитку метамережі, яка відключає другорядні функції, підпорядковує соціальні групи і веде до знецінення цілих територій. У цьому процесі утворюється дистанція між метамережею і більшістю окремих людей, видів діяльності і локалій по всьому світу. При цьому ні люди, ні локалії, ні окремі види діяльності не зникають; зникає їх структурне значення, що переходить в незнайому раніше логіку метамережі, де формуються цінності, створюються культурні коди і кодекси і приймаються рішення, пов'язані з владою. Суспільство мережевих структур, пише М. Кастельс, виступаючи в якості нового соціального порядку, більшості людей все частіше і частіше бачиться як метасоціальний безлад, як автоматизована, довільна послідовність подій, що слідує неконтрольованій логіці ринку, технологій, геополітичних чинників або біологічної детермінанти.

При цьому, слід зазначити, що подібний підхід М. Кастельса до визначення хронотопічних рис мереж викликає зауваження у деяких вчених. Так, О. В. Назарчук відстоює думку, що соціальні мережі плетуться не з просторів, а з комунікацій, які протікають в часовому вимірі в тій самій мірі, що і в просторовому. Розриви соціальної ізоморфії зобов'язані в тій самій мірі тимчасовим розривам, як і розривам просторовим. Мережі виникають завдяки індивідуалізації та різноманітності «сегментів» часу і простору. Раз розпавшись, мережеве суспільство живе процесом зв'язування їх граней, які розходяться між собою. Для соціолога є очевидним, що вибухове зростання

мережевих зв'язків в суспільстві багато в чому виникає завдяки розпаду більш міцних традиційних зв'язків. Традиційне суспільство скріплювалося жорстким каркасом класичного уявлення про простір і час. Нинішнє розмаїття форм і зв'язків розірвало цей каркас, породивши плюралізм сприйняття часу і простору [215].

Виходячи з існуючих досліджень просторово-часових характеристик віртуальної реальності, С. С. Хоружий стверджує, що події віртуальної реальності не мають чіткої оформленості [329]. Вони мають нескінченно малу тривалість, тобто є миттєвими, відбуваються в мить, в проміжок часу нескінченно короткої протяжності, з звичайною, кінцевою довжиною, якою володіє будь-який інтервал на осі реального часу. Нескінченно малі проміжки часу віртуальної події не зливаються один з одним, не включаються в тимчасовій порядок зазвичай тривалого часу, породжуючи сукупність незв'язаних і непротяжних тимчасових елементів, утворюють новий тип тимчасового порядку. Виявлення феномена подій, які не мають тривалості, а що характеризуються лише певною енергією, спричинило за собою постановку питання про взаємозв'язок і співвідношення часу і енергії і відкриває в філософії факт нового дискурсу — концепцію онтологічного енергетизму [97, с. 67].

Продовжуючи свої роздуми, С. С. Хоружий каже, що у віртуальну подію темпоральність конституюється як «суб-час», або «недо-час», в якому відсутні або якісь з первинних елементів свідомості часу, або якісь з моментів акту зв'язування цих елементів в безперервну тривалість (або і те, і інше). Час віртуальної події не інтегрується в нормальну тривалість. Але, якщо «над-час» вбирає нормальну тривалість в себе, стискаючи і трансцендируючи її в єдину цілісність «миті», то «недо-час» не є цілісністю, не підсилює, а втрачає зв'язність нормальної тривалості, будучи розривним не тільки по відношенню до останньої, але і внутрішньо, в самому собі: утворюючи уривчасті, не сплетені у час, стихії з розрізнених елементів часу. Звідси вчений приходить до думки, що сам термін «віртуальна подія» менш вдалий, ніж прийнята зазвичай «віртуальна реальність» — «коль скоро расползшаяся стихия субвремени не есть „миг", и впадание, или выпадение в эту стихию в измерении объективным временем может занимать любую неопределенную протяженность». Віртуальна реальність у вченого виступає в якості недонародженого буття, що характеризується відсутністю тих чи інших рис явищ звичайної фізичної реальності.

Багато в чому пояснює проблему просторово-часових характеристик віртуальної реальності та обставина, що її хронотоп існує в рамках гіпертекстової організації інтернет-середовища [272]. Кожен користувач

генерує свій власний текст на основі існуючих гіперпереходів з можливістю додавання контенту. В результаті кожен користувач перетворює неконтрольований хаос в упорядковане ціле в залежності від своїх власних інтересів і схильностей. Це ціле існує лише для конкретного користувача як якийсь шлях сприйняття інформації, актуальний саме «тут і зараз», але в подальшому не має значення для інших користувачів в цілому і для даного користувача зокрема. Подібним чином задовольняється індивідуальна потреба в отриманні інформації, що не нав'язується існуючими думками, традиціями і засадами.

Підсилює в цьому випадку проблему темпоральности ще й та обставина, що в інтернеті відбувається постійна зміна інформації «актуальної», «свіжої» або «застарілої». При цьому актуальна інформація не співвідноситься з тимчасовими рамками; вона — актуальна, тому вона існує тут і зараз, будучи органічною частиною, що вибудовується користувачем тексту. Аналогічна ситуація відбувається з просторовими відносинами: будь-яка інформація не може бути «доступною» або «недоступною» в силу віддаленості в просторі, так як будь-яке знання в інтернеті віддалене від користувача на відстань гіперпосилання. Незалежно від того, в якій географічній точці Землі дана інформація була надана в інтернет, будь-який користувач може отримати її «тут і зараз».

Хронотоп віртуальності, втрачаючи свою лінійну площину, переміщається в об'ємну форму існування, яка дозволяє кожному користувачеві створювати свій власний віртуальний хронотоп, актуальний для нього в певний період часу. Просторово-часовий континуум стискається, «акумулюється» в єдиній віртуальній точці суб'єктивного сприйняття користувача, яка і стає точкою відліку. Іншими словами, на думку О. А. Селютина, об'єктивні «минуле», «теперішнє» і «майбутнє» перестають існувати; є лише суб'єктивна перцепція віртуальної реальності, яка самостійно визначає завершеність, «текучість» або майбутність події. Людина все менше відчуває прихильність до певної точки простору і приналежність до певного соціуму. Важливість співвіднесення з якоюсь соціальною групою витісняється важливістю співвіднесення з усім світом в цілому. Спілкування заради побудови відносин відходить на другий план, на перший план виходить спілкування заради отримання інформації. Віртуальний світ, який не має відчутних просторово-часових меж і володіє «розмитою» структурою хронотопу, надає користувачеві таку можливість спілкування.

Подібний вид спілкування можна охарактеризувати як апросторово-ачасовий, тобто не маючий простору і часу, єдиних для всієї сукупності

користувачів інтернету, і не володіючий єдиною точкою відліку цих категорій. Віртуальний час і простір створюють своєрідну різому по відношенню до часу і простору реального. Дійсно, зберігаючи традиційні вимірювальні параметри як точки кореляції з реальністю, віртуальність надає їм особливого значення, розгалужується сприйняття цих параметрів користувачем [272].

Зазначені вище ідеї вказують на одну з важливих особливостей віртуальної реальності — в сучасних умовах віртуалізації суспільства простір і час поступово розмиваються. Виходячи з цих обставин, Ю. Д. Смирнова стверджує, що якщо в «класичному» світі людина перебувала тільки в одному просторі і часі, то сучасна людина живе в «казковому» просторово-часовому континуумі [283]. Вона одночасно може перебувати в різних місцях або в різному часі, за власним бажанням переміщатися, для цього вже не потрібні чарівні пристосування. Хронотоп сучасної людини — поза часом і простором, інтернет і глобалізація розмили сенс цих понять. Живучи в дійсності в одному часовому поясі, можна жити за зовсім іншим часом, не відчуваючи дискомфорту, оскільки створені всі необхідні умови.

Інакше кажучи, теперішнє вбирає в себе форми минулого, актуалізує віртуальне минуле, тоді як самий минулий час не тільки взаємодіє з теперішнім, наділяючи його, тим самим, рисами віртуального, що, на думку Ю. Д. Смирнової, нагадує ефект двох взаємовіддзеркалюючих поверхонь, але і потенційно включає в себе факти майбутнього, можливий розвиток подій. Віртуальним тут виявляється минулий і майбутній час, актуальним — теперішній. Більш того, якщо розглядати всі форми часу поза межами віртуального / актуального, а у віртуальній реальності в цілому, то виявляється, що, по суті, є лише постійно триваюче теперішнє, яке проявляється в тих чи інших формах виникнення / існування [283].

Багато в чому це пояснюється тим, що людина, перебуваючи у віртуальній реальності, відчуває не тільки соціально-психологічні переживання, але і її фізіологічні системи реагують також в реальному просторі і часі. У тому числі і наша нервова система не в змозі відрізнити реальну ситуацію від уявної. Вона автоматично реагує на інформацію з головного мозку, і те, що ви уявляєте або думаєте, для неї справжнє. Змінюється ставлення користувача до комп'ютера, який їм «одушевляється» і стає для нього як би «живою істотою» або ж відбувається ототожнення себе з комп'ютером, і тоді починає стиратися грань між живим і неживим, особистістю і комп'ютером, матеріальним і духовним, між віртуальною реальністю і істинної реальністю. Завдяки нервовій системі людини зливається воєдино нефізичний і фізичний простір і час. Емоції і свідомість

не відрізняють віртуальну реальність від константної реальності, однак свідомість може не відрізняти віртуальний світ від світу константного; але матеріальне життя тіла проходить у константному світі, і це є критерієм, який дозволяє відрізнити віртуальну реальність від реальності повсякденного [55].

Дослідник віртуальної реальності перебуває одночасно в двох просторах: в той час як свідомість подорожує по просторах віртуальної реальності, тілесно людина знаходиться в справжньому просторі. Виходячи з цих міркувань, С. В. Коловоротний приходить до думки про те, що гранично достовірно створена віртуальна реальність впливає на органи чуття людини настільки сильно, що відрізнити штучну реальність від справжньої практично неможливо [148]. Дозволяючи маніпулювати часом, віртуальна реальність підпорядковує його волі користувача. В результаті віртуальний час набуває властивості поєднання лінійного та циклічного розвитку, оборотності, безмежності, нерівномірності ходу. У віртуальній реальності кордони світу розсуваються, ці кордони перестають бути перешкодою, адже все можна «переграти», почати заново. Можна багато раз програти ту чи іншу ситуацію «начорно», не поспішаючи «прожити» її «набіло». Головне: з комп'ютерної віртуальної реальності завжди можна вийти і почати заново. Можливість «перезавантаження» можна використовувати, щоб допомогти людям подолати комплекси, залежності, страхи та інше. Привабливим для користувача є і позірне «осягнення світу», оскільки віртуальний час створює ілюзію цього ідеального образу, перетворюючи комп'ютер у вівтар. Комп'ютерна віртуальна реальність — лише ілюзія, але теоретично вона є ілюзією в тому ж сенсі, в якому говорили і говорять про ілюзорність даного нам світу багато релігійних та філософських течій і вчень.

«Чи добре говорити про ілюзорність віртуального світу ззовні нього, — пише К. Ю. Галкін, — але чи можна те ж саме сказати зсередини віртуальної реальності?» [55]. Інакше кажучи, формується прагнення до безсмертного існування в інших, більш приватних сферах життя, і протягом довгого часу воно об'єктивується в конкретних методах і практиках реалізації. Це ігрова реальність, простір художнього сенсу, де людина опрацьовує різні можливі ситуації, і смерть в цьому відношенні — лише умовність. В результаті проблема безсмертя в віртуальному просторі зі свого боку сприяє «змішуванню різних світів», знищенню різниці між природною життєвою реальністю і штучно створеною реальністю. Натура стає об'єктом технічних маніпуляцій, природа як така фактично зрівнюється з продуктом техніки (генна інженерія, біотехнологія). Кіберпростір розмиває поняття цілісного одиничного «я», на місце єдиного суб'єкта приходить безліч варіантів нових образів, використання яких дає можливість геймеру вийти на

новий рівень. Це — так звана темпоральна шизофренія, як зазначає О. В. Прудникова, яка розуміється як нездатність синхронізувати реальний і віртуальний часи, що може обернутися на шизофренію клінічну — нездатність психіки сформувати і утримувати цілісний образ власного «я» [260].

Порушення почуття часу, яке виникає в результаті затягування в віртуальних моделях, привносить в людську діяльність більше свободи, ризику, експериментів. Людина, приміряючи на себе різні ролі і ситуації, отримує шанс випробувати сильні, часом небезпечні відчуття, часто не доступні в повсякденному реальному житті. Людина закономірно і очевидно відчуває себе у фізичній реальності, де відбуваються всі фізіологічні процеси і взаємодії. Існуючи в ній протягом довгого часу, свідомість людини має на увазі якийсь просторово-часовий континуум, в якому відбувається її розвиток і становлення. Віртуальний простір, так само як і фізичний, дарує людині єднання з реальністю, але якість цієї включеності в реальність різна [303].

Зазначені особливості хронотопу віртуальної реальності дозволяють в наш час говорити про таке поняття, як віртуальний час, який, на думку К. Ю. Галкіна, визначається як суб'єктивний час усвідомлення і переживання людиною віртуальних подій і процесів [55]. Якщо в потоці реального часу все старіє і наближається до перетворення в ніщо, зриваючи з речей покрови і показуючи ілюзорність їх буття, то віртуальний час навпаки створює ілюзію всесильності над вічністю і ентропію, зваблюючи людину надією на безсмертя. Віртуальний час характеризується неуніверсальністю (специфічністю), дискретністю — поєднанням лінійного та циклічного, оборотністю, безмежністю, нерівномірністю ходу.

Необхідно також додати, що занурення і взаємодія у віртуальній реальності відбувається абсолютно усвідомлено, тобто людина не народжується, а «приходить» і відповідно «йде», з можливою перспективою повернення. Людина самостійно вирішує, коли, як і наскільки довго перебувати у віртуальній реальності. Дане положення є онтологічною передумовою конструювання віртуальної реальності.

Отже, віртуальна реальність представляється людині швидше можливою, ніж необхідною реальністю (необхідною є фізична реальність). Людину у віртуальній реальності можна сприймати як «мандрівника», але з умовою, що без цього «мандрівника» віртуальні події насправді не актуалізуються. Сама присутність людини у віртуальній реальності розвивається за двома напрямками: «від існування до сутності» і «від сутності до існування». В даному контексті під сутністю розуміється вибір

людиною віртуального образу Я і стратегії поведінки в реальності. Під існуванням розуміється її взаємодія виходячи з обраного способу. Перший напрямок знайоме людину з народження з соціально-культурною реальністю, коли її фізична присутність виявляється первіше духовного самовизначення [303].

Таким чином, сконструйована віртуальна модель є штучна реальність, створена технічними засобами, що продукує новий простір для самовизначення людини всередині системи. Тут діє свій «віртуальний час», який не акцентує увагу на модусах часу. Головним тут виступає теперішній час, в якому людина випробовує дану модель. Розміщена в кіберпросторі модель нової соціальної реальності надає людині широкий спектр можливостей відчути себе в передбачуваному світі за допомогою різних спецефектів, можливість повернути свій хід в початкове положення. Віртуальна реальність не є внутрішнім станом людини, не ототожнюється з фізичною реальністю і в той же час не зливається в своєму розумінні з суто технічною системою. Віртуальна реальність тим і відрізняється від інших реальностей, що існує як процесуальна взаємодія між матеріально-технічними, інформаційними процесами і психікою людини. Її розгортання здійснюється за рахунок присутності людини. Техніка, яка моделює новий простір, і свідомість, що спрямована на самовизначення в ньому, виступають необхідними елементами віртуальної реальності, лише при взаємодії яких вона знаходить своє буття.

Корінна відмінність простору віртуальної реальності від інших просторів полягає у високому ступені умовності і наочності, що відбувається. Органи почуттів є тим механізмом, за допомогою якого людина створює свої уявлення і здобуває знання про навколишнє середовище. Іншими словами, органи чуття є інструментом моделювання повсякденної реальності. Технічні засоби, що забезпечують включеність свідомості в те, що відбувається, впливають на органи чуття людини, формуючи образ деякої реальності. Тепер вона претендує на існування паралельно дійсному світу, так як якість включеності в неї не поступається дійсності. Віртуальна реальність має статус породженої реальності, самодостатності в повному обсязі їй не досягти, отже, необхідні зовнішні дії з активізації технічних засобів. Простір віртуальної реальності є певним зв’язком між віртуальним і реальним простором, причому зв’язок усіченого типу, що містить тільки візуальну і аудиальну модальності.

Дослідження проблеми темпоральності віртуальної реальності дозволило О. Ф. Іванову одним з аспектів специфіки просторово-часових відносин в біологічних і соціальних (в останніх — особливо) системах

виділити так званий «інформаційний простір» [112]. Зміст даного поняття полягає в тому, що в деякій частині фізичного простору відбувається інтенсивні процеси створення, переробки, обміну і споживання інформації в біосоціальних (біосфера, ноосфера) і соціальних (група людей, країни, регіони, групи країн, людська цивілізація) системах, що дозволяє говорити, в свою чергу, про зростання інтенсивності взаємодії всередині цих систем, а також між самими системами і навколишнім середовищем. Зростання інтенсивності інформаційної взаємодії обумовлений створенням і поширенням інформаційних технологій, що включають в себе певні технічні системи та канали передачі інформації.

Йдеться про те, що інформаційний простір являє собою своєрідну надбудову над деякими фрагментом реального фізичного простору, в межах якого розумний або нерозумний суб'єкт здатний створювати, перетворювати, обмінюватися і споживати інформацію. Кількість способів створення, перетворення і споживання інформації, а також каналів обміну нею, визначає «мірність» інформаційного простору. До того ж можливі різні поєднання способів оперування інформацією і каналів обміну нею. Тому, на думку вченого, інформаційний простір можна розглядати як форму існування віртуальної реальності [112].

Висновки. Віртуальне моделювання на відміну від інших видів моделювання не вимагає чіткої прив'язанності до часу, його швидкоплинності. Це інша область випробування моделі, де можна уповільнити або пришвидшити час, у випадку невдалого експерименту повернутися до вихідної позиції моделі. Віртуальна модель характеризується «ризоматичним» часом (кореневище яке одночасно росте у вертикальний паросток (майбутнє) і горизонтально під землею, розростаючись в ширину (минуле)), згідно з яким можна переміщувати модель незалежно від теперішнього часу в майбутнє або в минуле. Лінійність часу тут не працює, розгалуження часових модусів є матеріалом для створення моделі. Людина як безпосередній учасник цього процесу може створювати ситуації, які не мають подібності в реальності, а отже, які вимагають іншого часового виміру.

Особливістю віртуального моделювання образу нової соціальної реальності в плані темпоральності є те, що теперішній час можна аналізувати з позиції майбутнього (особливо якщо це стоується моделювання майбутніх катастроф, криз економічного або політичного характеру), що дає змогу внести корективи у реальне життя людини задля запобігання подібних подій у майбутньому. Перебуваючи в теперішньому часі людина може стати учасником штучно створених у віртуальному просторі подій, які не мають

якогось впливу на її теперішній світ. Це дає змогу віднайти шлях подальшої трансформації та модернізації суспільства у напрямку, на який вказують показники отримані від експерименту з моделю. Причому, якщо для моделювання в соціальній реальності така прогностичність має іноді абстрактний характер, і як наслідок, потребує використання абстрактної моделі, ідеалізації подій, то запрограмована віртуальна модель дає змогу візуально її опробувати у другому вимірі, що імітує реальне середовище.

3. 3. Компенсаторний механізм віртуального моделювання

Віртуальне моделювання, спрямоване на заміщення соціальної реальності її новим образом, має дуже потужний психологічний стрижень — компенсаторну функцію. Найбільш наочно прояв цієї формоутворюючої віртуальну культутру функції може бути розкрито через аналіз субкультурних практик конструювання віртуальної реальності, що постають як результат інтеракції з новою реальністю, яка створюється шляхом ігрових сценаріїв (в рольових іграх або інтернет-просторі), вираженою через символічні, ціннісно-нормативні та поведінкові елементи, що моделює реальний світ в ключових аспектах репрезентації.

Віртуальна реальність забезпечує анонімність, утверджує ірраціональність соціального буття, створює можливості включення особистості в ігри з різними ролями і створенням множинних «я»-образів, забезпечує самопрезентацію. Віртуальна реальність дає людині максимум можливостей для конструювання новин, образів, норм взаємодії та іншого, що сприяє розвитку креативного суб'єкта. На думку Л. І. Михайлової мотиви створення особистістю віртуального образу можуть бути пов'язані з прагненням випробувати щось раніше не випробуване [206]. Віртуальна особистість створюється з метою випробувати новий досвід, у процесі реалізації якого відбувається самовираження, самореалізація, самоствердження. Можна сказати, що це пошук самого себе через віртуальне входження в різні соціальні ролі. Такий пошук самовираження через соціальні ролі може бути позитивним у плані розширення соціальних перспектив, підготовки до реальних соціальних ролей, але разом з тим може мати і негативні тенденції «відходу» від реальної соціальної взаємодії або самовираження в соціально небажаних формах, набуваючи девіантного характеру. У процесі комунікації особистість переносить у віртуальний простір задані суспільством соціокультурні символи і створює свій віртуальний образ в рамках вже напрацьованих суспільством знань,

цінностей, норм, зразків, або формує нові та проявляє себе як активний суб'єкт не тільки соціального, але і інформаційного простору.

Йдеться про те, що віртуальна реальність в певній мірі копіює об'єктивний навколишній світ, пропонуючи варіант його своєрідного програвання, причому варіант, що виявляється нерідко більш привабливим для своїх творців і учасників, залучаючи, таким чином, їх в свою діяльність. Виходячи з цього Д. О. Усанова зазначає, що по-перше, привабливою виявляється сама можливість самостійного моделювання віртуального простору за власним сценарієм, а в подальшому втілення цього сценарію у власній діяльності [307]. У соціальній реальності найчастіше це виявляється просто неможливим, оскільки більшість моментів постають як об'єктивно дані, диктуються суспільством і самостійно людина не зможе змінити сформовану систему. Представникам субкультур відкривається можливість оперативної і глобальної зміни об'єктів при індивідуальному зусиллі одного суб'єкта, знову ж на противагу реальності, в якій глобальні революційні зміни досягаються, як правило, за рахунок суспільних перетворень.

По-друге, віртуальний світ — більш гнучкий, що трансформується під особистість, на відміну від світу реального. Саме тут можна говорити про специфічну функцію віртуальної культури — компенсації відсутнього в реальності. По-третє, у віртуальному світі присутній відкритий, спрощений характер мобільності. Тут виявляється не настільки важливим соціальний статус, фінансове становище, спадковість (тоді як в об'єктивній реальності — це основні чинники успішності). Віртуальний світ, володіючи властивістю фрактальности, пропонує своїм учасникам різноманітні можливості вибору необхідного і в той же час змушує докласти мінімальні зусилля для досягнення поставлених цілей. Тут учасникам відкриваються можливості для власної реалізації, свобода руху соціальними щаблями, перехід в більш високі статуси.

Крім того, віртуальний світ — сприятлива емоційна середа з полегшеною комунікативною функцією. Об'єктивна реальність сьогоднішнього дня позбавлена певної душевності, суспільство споживання диктує свої умови, багато побудовано на особистих зв'язках, становищі особистості в суспільстві. Віртуальна ж культура пропонує будувати світ на діяльності і комунікації з однодумцями, також включеними в цю середу. Міфологічність і казковість як відмінні риси віртуальної культури виявляються привабливими для учасників субкультурних утворень. Як результат у віртуальних субкультурних утвореннях ми виявляємо риси як об'єктивної реальності і культури, так і знаходимо риси, характерно-специфічні для віртуальної культури.

Незважаючи на індивідуальний план і сценарій конструювання власного віртуального простору (а відповідно і віртуальної культури), ми маємо підстави говорити про те, що можна виділити три популярних сценарії, які залучають суб'єкта в дію віртуальної культури. Виходячи з цих міркувань Д. О. Усанова виділяє три варіанти ціннісно-компенсаторного заповнення, відсутнього в дійсності:

- компенсаторно-психологічний,
- компенсаторно-комунікативний,
- компенсаторно-пізнавальний [307].

Згідно з компенсаторно-психологічним сценарієм вихід людини в штучно змодельований світ відбувається як бажання ізолюватися від світу реального. В даному випадку учасник настільки вживається у віртуальний простір, в гру, що фактично не сприймає навколишню дійсність. У конструйованому світі таким людям бачиться можливість реалізації власного потенціалу. Віртуальний світ для них — комфортний, а люди, що розділяють ці ж інтереси, — своє коло. У новоствореному світі подібний суб'єкт займає найчастіше провідні ролі, він користується повагою в колективі і дуже болісно і емоційно переживає кризові ситуації, пов'язані з приходом «зайвих» людей і зміною цінностей, пріоритетів. У реальному ж просторі дана група людей втрачається в загальному потоці, не витримуючи ритму і не приймаючи закони сучасного життя. Створення «інших світів» дозволяє суб'єкту протиставити нудній повсякденності, де йому пропонується, як себе вести, але не пояснюється навіщо, інший світ.

Для людей, які проживають за компенсаторно-комунікативним сценарієм, штучно створений світ — комфортне середовище для спілкування. Вони проводять якусь грань між грою і життям. Їм необхідне коммунікативне середовище спілкування, в якій вони знаходяться. Люди, з якими вони взаємодіють, стають їх референтною групою, а часом і вони самі виступають в якості неформальних лідерів. Атмосфера, що складається в колективі, має безпосередній вплив на особистість, і якщо вона комфортна, то з'являється якась спокуса впровадження в дану субкультуру. Для комунікативного сценарію робота і гра є рівнозначними поняттями, і їх робота також носить контактний характер в колективі.

Компенсаторно-пізнавальний сценарій малює можливість залучення людини до віртуального простору як неприборкане бажання до отримання нових знань. Суб'єктом в даному сценарії залучення до віртуальної реальності керує інтерес, можливість існування і пізнання нового простору. Дана група робить чітке розмежування навколишньої дійсності і гри. Це найбільш раціонально осмислений тип, тобто учасник залучений в гру не

стільки на емоційному рівні, скільки орієнтований на прагнення до інтелектуального і фізичного розвитку. На рівні контактності — це змішаний тип, він не схильний до повного відчуження у віртуальний світ, подібно компенсаторному типу, але в той же час насичене середовище спілкування комунікативного типу також не є для нього природним середовищем проживання.

Ігрові пристрої, занурюючи індивіда у віртуальний простір, пропонують йому реальність більш ясну, ніж реальність його існування. Він переноситься душею і тілом в ілюзію, яка залишається конструкцією свідомості і віртуальних технологій, і не помічає повсякденності з її вимогами і цінностями. Відсутність у світі об'єктів і перенесення у світ віртуальних образів змінюють сутність індивіда: він не пов'язаний відповідальністю, турботою, моральними вимогами, підзвітністю та ін. При цьому індивід як би підсвідомо, часом без свого бажання, порівнює ці два простори між собою і часто починає вірити в ілюзію їх ідентичності, що нерідко призводить до того, що частини першого замінюються симулякрами другого. У результаті факт такої підміни не завжди буває виявленим, так як віртуальний світ володіє високим ступенем вірогідності. Така ситуація вибиває у людини всі підстави і породжує феномен «віртуальної людини», героя, уявно живучого в уявному світі. В цьому випадку компенсаторна функція віртуального світогляду полягає в заповненні наявного у індивіда дефіциту значущих для нього потреб: зняття накопиченої внутрішньої напруги і відновлення життєвих сил, вирішення конфліктних ситуацій, звільнення від емоційних перевантажень, породжених реальністю. Віртуальний світогляд відкриває перед індивідом світ ідеальних образів, часто відірваних від реальності, при цьому нерідко фантазія реальніше реальності, відбитки переконливіше оригіналів. Псевдореальність більш цікава і більш прийнятна, ніж природність. Людина по-новому починає дивитися на речі, перед нею відкривається особливий віртуальний світ, який пропонує їй штучно створену реальність, нерідко більш виразну, позитивну або навіть кращу ніж реальність його існування. Найчастіше такий факт підміни буває виявленим і усвідомленим, тим не менш індивід з легкістю, часом не замислюючись, вступає в ілюзорний світ, світ, наповнений турботою, любов'ю, комфортом, безпекою, тишею і спокоєм.

За допомогою комп'ютерних технологій створюється новий рівень символічного буття, в який занурюється людина в процесі семіотичного контакту з машинним інтерфейсом. Семіотичні ефекти, що виникають при використанні цих коштів, активно впливають на роботу нашої свідомості, з одного боку, розвиваючи все наростаючу потребу присутності у

віртуальному просторі, з іншого, — вони допомагають вибудовувати всередині поля технологічного простору такі проекції буття, які претендують на властивості справжньої реальності. На цій підставі можна привласнити своєрідний онтологічний статус цим проекція. Глобальна мережа представлена і як цілком матеріальний носій інформації, а також як велика сукупність знаків і символів, що складають основу гіпертекстуальності змісту інтернету. Все, що знаходиться всередині мережі, складається з символів коду, над кодом розташований текст. Тексти можуть утворювати поле смислів, містити в собі інтерактивні компоненти, малюнки, фотографії. Інтерактивні компоненти можуть містити мультимедійні вставки, анімацію. У широкому семіотичному розумінні тексти всередині глобальної мережі мають розгалуджену структуру.

Гіпертекстуальне середовище стає все більш «дружнім» по відношенню до користувача, звідси і достаток різних інтерактивних компонентів, гіперпосилань, які створюють враження фізичної присутності в самих різних процесах, всередині середовища (від простого переходу від однієї сторінки до іншої, до можливості вибору кольорового оформлення цікавої сторінки). Всі ці компоненти «дружнього» інтерфейсу дозволяють створювати у свідомості ілюзію природності гіпертекстового середовища і реального залучення користувача в віртуальні процеси. В полі віртуального тексту, завдяки інтерактивним компонентам, створюється відчуття реальної присутності і участі у всіх процесах, що відбуваються. Цей феномен унікальний, так як, маючи досить обмежені дані, наша свідомість здатна добудовувати і виробляти домальовування смислової наповненості нового онтологічного пласта на кордоні фізичного, особистісного та соціального рівнів [90].

Подальший аналіз показує, що символічний аспект компенсаторної функції зближує ці два явища, надаючи кожному з них додаткового значення, збільшуючи низку їх особливостей. З цього приводу Д. В. Іванов стверджує, що в епоху Постмодерну індивід занурюється у віртуальну реальність симуляцій і все більшою мірою сприймає світ як ігрове середовище, усвідомлюючи її умовність, керованість її параметрів і можливість виходу з неї [114, с. 41]. Соціальна роль символів — створювати заміщення реальних предметів і явищ там, де вони недоступні або малодоступні людському сприйняттю. Компенсаторна функція символічних універсумів захищає людину від граничного жаху перед незрозумілим, величезним і ворожим в житті суспільства. Саме завдяки символічному універсуму як всеохоплюючому соціального феномену, люди можуть сприймати цілі галузі і сфери соціальної реальності, компенсуючи факт обмеженості свідомості і

органів чуття. У результаті такого творення зникає межа між моделлю і реальністю. Це призводить до того, що саме міфічність моделі суспільного розвитку поєднує утопію з віртуальною реальністю.

З огляду на вищесказане мова йде про ескапізм. Особливістю цього напрямку досліджень є те, що поняття це в наш час є предметом вивчення різних наук: психології, соціології, філософії, культурології. Враховуючи при цьому, що нинішнє суспільство переживає спалах впливу інформаційних технологій на суспільне життя, то актуальність цього поняття лише посилюється. Такі вчені, як О. Б. Давидов, В. В. Жилінка, Л. В. Козирєва, Д. Г. Літинська, Н. В. Нятіна, Є. О. Скірдачев, І. М. Суворов, О. О. Труханова, О. М. Шапінська, В. П. Шестаков розглядають ескапізм як універсальне явище, яке може змінювати свої форми в різних соціокультурних контекстах і багато в чому пов'язані з тими технологіями, які полегшують людині вихід в інший світ. Саме слово походить від англійського дієслова «to escape» — утікати, уникати, рятуватися, вислизати. Дієслово це в свою чергу виходить до старофранцузького eschaper, сформованому на базі середньовічних латинських складових ex- 'з' + cappa 'плащ' (ймовірно, мається на увазі «звільнитися від одягу», «розкутитися»). Більшість визначень ескапізму зводяться до того, що людина в ситуації стресу, кризи або просто небажання справлятися з життєвими труднощами, прагне уникнути реального світу в світі ілюзій. З цього приводу О. О. Труфанова робить висновок, що ескапізм потрібно розглядати на психологічному рівні [304]. Ескапізм є зовсім не окремий випадок проявів психіки, що виявляється в ситуаціях кризи, навпаки, це одна з базових, невід'ємних здібностей людської психіки, нерозривно пов'язана з уявою, фантазією і пізнавальним інстинктом. На цій підставі О. О. Труфанова представляє твердження, що здатність і тяга до ескапізму — це суттєва риса людського буття, одна з тих рис, які проводять межу між людиною і іншими живими істотами, хоча навіть тварини за рахунок пізнавального інстинкту прагнуть розширити межі сфери свого проживання [304].

Дослідник звертає увагу і на те, що ескапістська свідомість була властива людству з моменту його появи. Міфологічні образи, уявлення про загробний світ, легенди про «золотий вік», перекази про чарівні землі, населених дивовижними істотами — все це плоди ескапістські свідомості. З одного боку, це була спроба впоратися зі страхом перед незрозумілим, невідомим: спроба раціоналізувати незрозуміле. Те, що знаходиться за межами можливості пізнання, трансформується в міф, в художній образ, у фантазію. Але з іншого боку спроба позбутися від страху перед незвіданим приводила саме до проявів ескапізму — в даному випадку втечі від незнання,

неможливості пізнання штучного конструювання приємних або, навпаки, лякливих, тих, що розбурхують уяву картин і світів, в які людина занурювалася за допомогою фантазії.

Однак новий світ не обов'язково повинен бути хорошим, тяга до ескапізму може привести і до страхітливого і кошмарного. Так, наприклад, в дитинстві багато людей свідомо боялися темряви, що пояснюється тим, що наша свідомість постійно народжує в нас часто необґрунтовані страхи, які, тим не менш, необхідні нам для життєвої різноманітності. Якщо в нашому житті не вистачає вражень, ми починаємо шукати «джерела адреналіну» в екстремальних видах спорту, фільмах жахів або ж просто спостерігаючи за стражданнями інших людей (від публічних страт середньовіччя до новинних передач наших днів). Від страху перед незвіданим людина біжить в уявний, але зате більш певний і зрозумілий світ, світ, яким вона може керувати. Цей світ нематеріальний, він не підкоряється законам «реального» світу і за рахунок цього він підвладний волі людини, і тому вона може відчувати себе в ньому більш комфортно і захищено.

Так, персоніфіковані страхи, які втілюються в міфах і забобонах, є способом боротьби зі страхом непоясненим. Тому ескапізм може бути також втечею від непоясненого до з'ясованого, від невисловленого до ясно вираженого. Однак уявні світи володіють певним ступенем або ілюзією самостійності. Це є, зокрема, запорукою того, що кілька різних людей можуть розділяти ставлення до єдиного уявного світу, тобто ескапізм буде колективним. На думку О. М. Шапінської, ті способи ескапізму, які практикувалися незадоволеними повсякденною реальністю людьми ще за часів античності, продовжують існувати і в наші дні, але епоха тотальної інформатизації та мультимедіа запропонувала людині «посткультури» новий спосіб відходу від повсякденності, що не пов'язаний ні з тяготами подорожей, ні з внутрішньою напруженістю релігійного досвіду або медитації, ні навіть з інтенсивним естетичним переживанням [345]. Винахід комп'ютера, а потім швидке поширення мережі інтернет надало небувалі раніше можливості ескапізму, охопивши практично все населення Землі і зробивши легко доступними найсміливіші фантазії. Більш того, віртуальний простір заповнений всілякими фантазійними світами, які затягують не тільки дітей і підлітків, що «підсіли» на комп'ютерні ігри, але і цілком дорослих людей, які не мають вираженого потягу до ескапізму, але легко піддаються на спокусу віртуальних фантасмагорій, настільки привабливих і яскравих в порівнянні з нудною буденністю. Технологія, що виникла в результаті найпередовіших наукових досягнень, що стала торжеством раціональної думки Нового часу, надає притулок безлічі ірраціональних фантазій і

міфічних образів. Реальність перетворюється в світі комп'ютерного екрану в гіперреальність, текст — в гіпертекст, а сам користувач (суб'єкт) з працею відрізняє реальний світ від віртуального.

За своїми ескапістськими можливостями кіберпростір незрівнянний ні з якими формами ескапізму, зовнішнього або внутрішнього, які існували до появи комп'ютера. Цей винахід наукового розуму XX століття, здавалося б, повиннен вважатися торжеством раціональності, що протягом усього Нового часу і епохи Просвітництва прагне технологізувати найфантастичніші примхи людської уяви. Численні винаходи індустріальної епохи мали привести (і в великій мірі призвели) до чарів світу, до перетворення чудесно-казкових образів в повсякденну реальність. Комп'ютер став одночасно знаряддям раціонального упорядкування зростаючих потоків інформації і простором, де знаходять притулок самі ірраціональні фантазії і множаться образи, засновані на стародавніх магічних і анімістичних віруваннях.

Віртуальні світи, створені комп'ютером, відображають, з одного боку, суперечливість техногенної цивілізації, з іншого — всеїдність культурної індустрії, яка готова задовольняти найхимерніші ескапістські фантазії за допомогою все нових способів залучити людину у віртуальне споживання, яке потребує дуже часто і реальних витрат. У цей простір і потрапляє сучасний ескапіст, якому варто тільки натиснути кілька кнопок, щоб перед ним відкрилися чудові світи, які настільки вигідно відрізняються від повсякденної суєти, нудних обов'язків і правил та мало привабливих реалій [346].

Відмічені вище характеристики ескапізму, його історичні варіації, дозволяють деяким вченим виділити його типологію. А саме, Д. Г. Літинська вивчаючи сучасний ескапізм розділяє його на інструментальний (слугує цілям адаптації людини в сучасному суспільстві) і екзистенціальний, який вказує на точку смислової біфуркації для людини. Причому особливу увагу вчений приділяє саме екзистенційному ескапізму, розглядаючи його як феномен, який являє собою не стільки втечу з соціального світу з його нормами і рутиною в альтернативну реальність (гри, субкультури, літературного вимислу, релігійної віри і т. п.), скільки усвідомлену відмову від зустрічі з Іншим, від Іншого як такого [177, с. 308]. В цьому сенсі екзистенціальний ескапізм, продовжує дослідник, треба відрізняти від ескапізму як засобу адаптації індивіда до сучасного соціуму, коли він виконує функцію втечі.

Важливо звернути увагу на парадокс, який містить в собі екзистенційний ескапізм. З одного боку, термін ескапізм, на відміну від терміна ізгойство, має на увазі, що відокремленість людини від інших є

наслідком його вільного вибору. З іншого ж боку, в процесі розвитку суспільства склалася ситуація, що спонукає цей вибір зробити. В результаті Д. Г. Літинська приходить до думки, що феномен ескапізму з'єднує в собі самодетермінації індивіда і його культурну детермінацію [177, с. 309]. До відділення від інших підштовхує процес часткової соціальної дезінтеграції, розпаду будь-яких стійких, відносно постійних традиційних спільнот. Головною відмінністю екзистенціального ескапізму від попередніх форм, на думку дослідника, є та обставина, що в якості специфічних стратегій самоідентифікації людини їм не властива така радикальна самодостатність і повнота відмови від Іншого, про яку йдеться в сучасному екзистенційному ескапізмі. Тут Д. Г. Літинська зазначає, що сучасний екзистенційний ескапізм розриває з будь-якими соціальними ідентичностями та ідентичністю з собою, відкидаючи саму можливість шукати Інше заради безмежного утвердження власної автономії, яка не потребує Іншого. Античний ескапізм, класичним прикладом якого є римський стоїцизм не міг відкидати Іншого, оскільки в його світі можливість для Іншого стати власним сенсом життя і свободи індивіда просто була відсутня [177, с. 309].

Висновки. Таким чином ми бачимо, що віртуальна реальність як модель має й іншу функціональну значущість — компенсація соціальної реальності її новим образом. Й це цілком зрозуміло, адже соціальна реальність, яка схильна до постійних змін і будь-яких трансформаційних процесів, тисне на людину, вимагаючи від неї відповідності тим законам і нормам, які висуваються в системі. Тому віртуальне моделювання за допомогою комп'ютерної техніки дає змогу людині вийти хоча б тимчасово з цих лещат, відчути фантастичний світ, в якому вона може реалізувати себе так, як не може з певних причин в реальності.

Інтернет стає новим міфом — міфом про возз'єднання людства, про подолання часу, простору і тілесності, про знищення географічних, расових, гендерних обмежень. Якщо уявити, що саме інтернет здатний забезпечити гармонійне існування соціуму в цілому і кожного окремого індивіда зокрема, то він стає втіленням утопічної ідеї. По суті, кіберпростір є суб'єктивним образом у свідомості людини, поза і без якого вона існувати не може. інтернет, як в реальному світі, так і в світі художніх творів, можна розглядати і як свого роду експериментальний майданчик, який розширює людські уявлення про тілесність і індивідуальність, на якій апробуються різні ролі і форми поведінки.

Розділ 4.
АНТРОПОЛОГІЧНА СУТНІСТЬ ВІРТУАЛЬНОГО МОДЕЛЮВАННЯ

4. 1. «Homo virtualis» як новий тип особистості сучасного соціуму

Сучасна епоха інноваційного розвитку сприяла акцентуванню уваги дослідників на ті зміни, які відбуваються з людиною в результаті трансформації існуючих умов її життя, того «світу», який її оточує. Сама категорія «світ», на думку Н. С. Крамаренко, в сучасних умовах зазнала змін [163, с. 42]. Для сучасної людини «світ» складається ніби з двох «світів», в яких відбувається її життя — це світ реальний і світ віртуальний. Причому останній (інтернет-світ) є не тільки тим особливим світом, де можна отримати будь-якого роду інформацію, але і середовищем спілкування і середовищем життя, миром, де відбувається безліч тих же процесів, що і в реальному соціумі.

Природність процесу прояву активності в інтернеті не викликає сумнівів, особливо якщо говорити про сучасних дітей і підлітків. Віртуальний інтернет-світ давно вже не є для них чимось новим і дійсно віртуальним, а сприймається як звична буденність, світ, де реалізуються актуальні потреби людини (наприклад, в спілкуванні) і де проводиться досить велика кількість часу. Цей «світ» є для них скоріше абсолютною реальністю, справжнім життям і встає в ряд з іншими базовими традиційними інститутами соціалізації — сім'єю і школою, стаючи, по суті, новим інститутом соціалізації сучасного покоління.

Інакше кажучи поява принципово нового типу інформаційного суспільства та розвиток мережевих комунікацій різко змінюють характер соціалізації і, отже, формування особистісної ідентичності. Соціалізація в сучасному суспільстві знайшла нове значення, розглядаючись як інформаційна соціалізація. На цьому тлі Г. В. Прохоров-Малясов звертає увагу на те, що в ситуації, що склалася, виняткової актуальності набула проблема антропної ідентичності, яка є вираженням унікальної особливості людини, що складається в тому, що тільки для людини її власне існування є проблемою [262].

Проблема ідентичності має в фокусі питання про самоідентифікацію людини, тобто питання про те, чи може людина сама обґрунтувати статус свого буття, зрозуміти, що є людиною, або повинна «отримати», знайти десь поза межами свого буття себе як людину. Сучасний об'єктивний інформаційно-технічний світ ставить питання: чи здатна людина в такому

світі наблизитися до «досягненню мети свого призначення», чи стане людина завдяки науково-технічній діяльності більш гуманною? Наявним є те, що завдяки технічній діяльності людини, формуються образи сучасного світу. Нова реальність, яка спирається в своєму становленні на передові інформаційно-комп'ютерні технології, явила людині ідею віртуальної реальності.

Завдяки дослідженням в різних сферах науки і техніки за останні роки вже усвідомлено, що віртуальна реальність є особливий тип реальності, освоєння і осмислення якої надасть революційний вплив на сучасне суспільство. Як тільки людина зуміє усвідомити, що здатність розрізнення «суб'єктивного» та «об'єктивного» пов'язана не зі ступенем розвиненості власної культури, а зі ступенем зневіри в самого себе і ступенем зневаги до свого духовного світу, для неї відкриються безмежні можливості пізнання себе.

Необхідно відзначити і той факт, що сучасна людина рідко плутає віртуальне і реальне не тому, що вміє добре їх розрізняти, а тому, що не надає значення всьому, що не має матеріальної форми: своїй уяві, сновидінням, незвичайним становищам і т. п. Світ фантазії є чимось іншим, як перша сходинка на шляху в віртуальний світ. У віртуальному світі ми можемо знову бути тим, ким ми давно і безповоротно перестали бути або прагнемо стати в світі реальному. Через це віртуальна реальність постає перед нами носієм не тільки онтологічного, але в першу чергу антропологічного аспекту в контексті філософського осмислення [262].

Інакше кажучи проблема соціальної ідентичності людини в епоху віртуалізації суспільства явно вказує на існування нової соціально-культурної спільності людей, об'єднаних прагненням значну частину свого життя проводити у віртуальному світі, де успішно задовольняються їх основні культурні та соціальні потреби. І в цьому сенсі одним з найбільш значущих підсумків віртуалізації всіх сфер життя слід визнати виникнення «Homo virtualis», людини віртуальної, яка орієнтована на віртуальність, що володіє надмірно віртуалізованою свідомістю і є творцем, носієм і споживачем віртуальних феноменів. Саме в віртуальному просторі віртуальна людина працює, вчиться, відпочиває, спілкується, споживає інформацію і задоволення, саме для «Homo virtualis» і за допомогою «Homo virtualis» виникають і існують всі нові і нові віртуальні феномени, цілі віртуальні світи.

В першу чергу, поява яскраво вираженої людини віртуальної пов'язана з повсюдним поширенням комп'ютерних мереж, враховуючи при цьому, що процеси віртуалізації людської свідомості визначаються і

діяльністю засобів масової інформації, в тому числі, телебаченням, радіо, преси, індустрією масової пропаганди, віртуалізацією комунікацій, творчості, творінням нових міфів і т. п. Люди віртуальні набувають специфічні психологічні характеристики, а поява «людини віртуальної» ставить перед сучасною психологією, зокрема віртуальною психологією як нового напрямку в області психології, безліч проблем [18, с. 60].

У попередньому пункті (III. 3) нашого дослідження було показано, що найчастіше причиною переваги віртуальної реальності над актуальним світом можуть бути втеча від реальності, критичне ставлення до традиційного, отримання задоволень, в деяких — завжди властиве людині прагнення пізнати нове, зануритися в інший, поки ще незвіданий світ. Безумовно, існує безліч причин, за якими людина прагне піти у віртуальний світ, але однією з основних, на наш погляд, є мала «енергоємність» всіх процесів, що відбуваються у віртуальному житті. У людській природі закладено прагнення мінімізувати власні енергетичні витрати і час будь-якої діяльності, і саме в віртуальному кіберпросторі це досягається найпростіше. Щоб спілкуватися з віртуальним партнером, наприклад, не потрібно одягатися і виходити з дому; щоб прочитати електронну книгу, не потрібно йти в бібліотеку; подорожувати можна, не покидаючи свого місця за комп'ютером. Властиве людині прагнення зберігати свою енергію в віртуальному світі задовольняється максимально повно, саме тому основними жителями комп'ютерного віртуального світу є саме ледачі. І мова йде не тільки про фізичну, а й духовну лінь. До створення глобальної комп'ютерної мережі роль «сурогату» реального світу виконувало телебачення, однак комп'ютерна віртуальна реальність, що характеризується інтерактивністю, виявляється більш в'язким замінником реальності. Перебування в подібному енергетичному болоті, що не потребує духовних і фізичних витрат, по суті, — як пише В. В. Афанасьєва, — це те саме що і реальна наркотична залежність або алкоголізм [18, с. 60].

Сьогодні вже слід розрізняти «поза-віртуальну» і «віртуальну» людські особистості. Нова віртуальна особистість, яка формується, розкривається через самосвідомість і самоспіввіднесенність всередині самої ж віртуальної реальності. Для цієї віртуальної особистості образи віртуального світу не є недовтіленими або алегоричними, вони цілком реальні, бо існують з нею в одному просторі. У «Homo virtualis» особливі, умовні антропні характеристики, нетривіальні ідентифікація і самоідентифікація, оскільки у просторі віртуальної реальності в процесах віртуального спілкування будь-яка людина може придбати бажані зовнішність, вік, стать, національність і т. п.

Взагалі то вираження «віртуальна особистість» в широкому сенсі, як і її англомовний аналог «virtual identity», багатозначне і має цілий ряд синонімів, значення яких перетинаються лише частково. Основні значення терміна віртуальна особистість такі:

1) ідентифікатор для входу в комп'ютерну систему (login, user name);

2) прізвисько або псевдонім, що використовуються для ідентифікації користувача в електронному середовищі (user name, nickname);

3) абстрактна репрезентація особистості, яка використовується для її цивільної, правової та іншої соціальної ідентифікації (номер паспорта, особистий код, відбитки пальців, DNA);

4) комп'ютерна програма, що моделює розумну поведінку (robot, bot);

5) те саме, але в поєднанні з тілом (android, cyborg);

6) вигадана особа, яка створена людиною або групою людей, що породжує семіотичні артефакти і / або описувана ззовні (virtual character, virtual persona);

7) будь-яка особа, як вона сприймається або моделюється ким-небудь; іншими словами, образи чи іпостасі особистості як щось відмінне від її сутності (наприклад, «я» (ego) в його протиставленні «самості» (self)) [66].

Причому, найчастіше вчені оперують саме шостим визначенням даного поняття, пояснюючи це тим, що в такому розумінні віртуальна особистість характеризується зняттям опозиції між істиною і брехнею, фактичностью і фіктивністю, реальністю і нереальністю, матеріальністю і ідеальністю, що зближує її з твором мистецтва.

Найважливішою особливістю віртуальної особистості є наявність яскраво виражених залежностей. Існує думка, що творіння віртуальної реальності створює основу для максимального збільшення свободи індивідуумів, свободи творчості і т. п. Однак теза про зростання індивідуальних свобод для «Homo virtualis» сумнівна і нівелюється залежністю свідомості і способу життя людини, орієнтованого на віртуальність, від функціонування комп'ютерних мереж і своєї нової, віртуальної особистості. Негативний вплив віртуальної реальності на психіку і здоров'я людей, наприклад інтернетоманія і телеманія, широко обговорюється в психологічній і медичній літературі. Виходячи з цих міркувань, В. В. Афанасьєва вважає, що суттєвою характеристикою віртуальної особистості є саме її несвобода, залежність від віртуальних просторів, в яких вона формується і перебуває [18, с. 61].

Теперішня людина віртуальна — це людина колективна. Психологи і соціологи вважають, що прагнення потрапити в мережу закладене в людині на генетичному рівні. Сьогодні вже встановлено, що мережеві соціальні

структури пожвавлюють генетичну пам'ять про первісне суспільство, про відсутність соціальної та майнової ієрархії, привілеїв, поділу на «керівників» і «підлеглих», про можливість існування в житті співтовариства тільки часткового або тимчасового лідерства. З огляду на це, інтернет можна розглядати як модель, яка воскрешає деякі риси первісного минулого, адже все вищесказане точно відповідає мережевій етиці та відомої на сьогоднішній день структурі інтернету. Бурхливе зростання мережі і створення «електронних общин» проявляються як реакція на ізоляцію суб'єкта сучасного соціуму. інтернет компенсує процес атомізації суспільства, включає генетичну пам'ять про вихідний соціум, поміщає людину в гранично демократичний віртуальний колектив.

Віртуалізація особистості сучасної людини пов'язана не тільки із зануренням в кібер або телепростір, а й з множинними, нав'язаними мас-медіа симуляціями. В першу чергу, симуляція зв'язується з бажанням змінити свою зовнішність і тілесність згідно новим, придуманим на потребу модним технологіям стандартам, мода в широкому сенсі визначає самоідентифікацію сучасної людини. Нинішня затребуваність пластичної хірургії невипадкова: віртуальна особистість прагне до втілення віртуальної ж тілесності. Старість і в'янення, природні в нормальному житті, здаються неприродними в величезному віртуалізованому соціумі, де постійно з'являються нові молоді «мисливці за удачею», де нікому немає діла до чужих проблем, де обстановка змінюється з блискавичною швидкістю, а святковий спосіб існування диктує свої жорсткі правила. На збереження молодості і краси працюють цілі індустрії, і ця гонитва у великому місті теж стає ритуалом і навіть сенсом існування.

Культ краси та молодості живиться з перенасиченого образами віртуального простору засобів масової інформації. За висновками психологів, заснована на давніх інстинктах свідомість людини не розрахована на таку масовану стимуляцію естетичними образами, потік яких обрушується зараз на сучасного жителя мегаполісу з кожного плаката, рекламного щита, з екрану телевізора і комп'ютера. Реальна самоідентифікація в такому масованому потоці може виявитися негативною і надзвичайно болючою і для компенсації стає віртуальною, прагне в саму найпростішу сферу віртуального, в інтернет-простір.

Множинні симуляційні технології, поширені в сучасному соціумі, або захоплюють людину в безглузду гонку, що симулює реальне життя, нав'язуючи їй численні, іноді не властиві їй бажання, або роблять її вічним глядачем, даючи замість життя лише її ілюзію, видимість, а замість включеності в реальність — відчуття включеності і прилучення до всього, що

робиться на екранах телевізорів. Людина віртуальна чітко слідує за численними новітніми ритуалами. В результаті спрага споживання інформації, задоволень і товарів, що перетворюється в екстаз, стає відмітною рисою віртуальної людини. Віртуальне тіло, віртуальна стать, віртуальне ім'я, віртуальний статус, віртуальна психіка, віртуальні звички, віртуальні гідності і вади, які так легко купуються в комп'ютерному світі, входять в сферу повсякденного. Віртуальна ідентичність дає свободу комунікацій, залишаючись уявною ідентичністю. Соціум ж може приймати або не приймати цю уявну ідентичність, стверджуючи її у вигляді основної соціальної або відкидаючи як маргінальну [18, с. 63].

Вивчаючи онтологію віртуальної особистості С. І. Черних пропонує використовувати концепцію символічного інтеракціонізму, представники якої (Дж. Г. Мід, У. А. Томас, Г. Блумер, Ч. Х. Кулі і ін.) сформулювали на основі розрізнення пізнання речей і особистостей в рамках соціально-філософського дискурсу мови і культури в їх сигніфікативній функції ряд оригінальних ідей для розуміння взаємодії «я» і «Іншого» [339, с. 75]. Мета концепту — не лише усвідомлення нашого ставлення до «Іншого» як до ідеї особистості, а до того, чим «я» є насправді. «Если конституирущие реальность интепретации (знание) представляют собой символическое взаимодействие (результат) между двумя «я», то первое «я» как видение себя глазами других вызывает у меня ту же реакцию, что и у других. Если второе «я» (мое видение — самого себя) является источником креативности, то первое «я» задает позицию рефлексии по отношению к самому себе». Виникає ланцюг образів символічного характеру, продовжує вчений, що дозволяє «я» інтерпретувати самого себе в будь-якому складному акті комунікації. Але тоді «визначення ситуації як дійсної робить ситуацію дійсною»; «Дії з символами передують практично-перетворювальним діям»; «Соціальне життя, в кінцевому підсумку, є продукт символічних інтерпретацій і її дослідження має бути орієнтоване на осмислення символічних процесів діючих суб'єктів і підтримуючих цю дію структур».

Розвиваючи подібні ідеї, вчений звертає увагу на те, що символ для таких комунікативних взаємодій цілком уявний як «ідея, образ або об'єкт, який має власний зміст і одночасно представляє в узагальненій, нерозгорнутій формі деякий інший зміст». «Символ стоїть між (чистим) знаком, у якого власне утримання є мізерним, і моделлю, що має пряму схожість з модельований об'єктом, що дозволяє моделі захищати останній в процесі дослідження». Таке розуміння символу постулює одне з вихідних підстав символічного інтеракціонізму: у взаємодіях людей пріоритетним в конституюванні реальності є символічний тип взаємодії, тобто в соціальній

взаємодії ми маємо справу з їх символами. «Символ в символічному інтеракціонізму є модуль дії, а не засоби передачі інформації» [339, с. 76].

Саме тому в сучасній філософській літературі, продовжує С. І. Черних, ведуться інтенсивні дискусії про те, чи можна вважати віртуальну особистість особистістю [339, с. 76]. Якщо в традиційній літературі особистість визначається єдністю тілесного і духовного, то віртуальний світ передбачає примусову відсутність тілесність. Виникаюча при цьому поліонтичність буття особистості породжує абсолютно нову тенденцію її розвитку: можливість створення необмеженої кількості взаємодій як тиражування «себе іншого». «Віртуальна особистість відрізняється від реальної тим, що вона не має матеріального тіла і складається виключно із знаків і дій (а також, подібно до реальної особистості з образів, думок і почуттів, які вона породжує в психіці спостережень). Віртуальна особистість є об'єкт, якому приписують якості суб'єкта, але статус існування якого не визначений. «Віртуальне» тут позначає нейтралізацію між «реальним» і «нереальним», — пише Є. О. Горний [67, с. 80].

Розглядаючи історію появи поняття «віртуальна особистість» слід зазначити, що воно з'явилося раніше інтернету. Як відмічає Б. Крігер, цим терміном позначали псевдоніми, акторські амплуа, ролі, за якими судили про особу актора. Тобто «віртуальний» тут означає «фіктивний», «уявний», «той що мариться». Це словосполучення вживається також в тому випадку, якщо обліковий запис блогу або веб-форуму жодним чином не може бути асоційовано з реальною особистістю [165]. Цією категорією часто означають «віртуальну маску» («личину»), підкреслюють, що в «соціальних мережах» людина найчастіше грає і «дуркує» [261].

Вивчаючи філософію віртуальної особистості І. М. Пупишева говорить про мовну природу «віртуальної особистості», її «соціальні зв'язки і відносини» мають на увазі мовне і здебільшого письмове спілкування [261]. Тобто в мережі перед нами «мовна особистість», причому найчастіше «постмодерністського» спрямування — в прагненні зафіксувати, перетворити в «текст» кожну значущу подію, а також зацитувати, «послатися». У традиційному розумінні «мовна особистість» складається з лінгвістичних здібностей творити мовні тексти, тут же включається здатність вдало цитувати і комбінувати. Соціальна ідентичність в цьому аспекті вже пов'язана не тільки з «тим, що пишу», а й з «тим, що читаю» (або «кого читаю»). Категорія «кого читати» теж отримує нове значення: «читати» — значить регулярно дізнаватися про події «віртуального» життя людини — кого «зафрендити» (або «розфрендити»), який встановив «статус», яку

зробив «замітку», де залишив коментар і т. п. Таким чином, «підглядання» один за одним стає правилом соціальної гри. Один фіксує і веде протокол факти і явища (роблячи це «напоказ») в надії, що це перетворить їх спочатку в «знакові», а потім з «знакових» в значимі події; а інший, «проходячи повз», схвалює і підтримує їх — «плюсиком», коментарем, «оцінкою» — або не зазначає ніяк. У цій «грі» виставляння напоказ — норма, а не «непристойність», такою ж нормою стає і «підглядання».

Людина, яка стала активним «користувачем», починає «писати» своє життя відповідно до законів організації художнього тексту: веде «щоденникові» записи, залишає коментарі, робить «нотатки», викладає «фотозвіти». Життя людини втратило (розчинило) в соціальних мережах деяку частку сакральності і приватності. Отримавши можливість регулярно бути «on-line», людина стала більш публічною в своїх проявах, стала часом замислюватися не просто над подією, а над її «художньої» подачею в мережу (фотографування, відео), тобто можна говорити про формування нового «соціального рефлексу».

На думку І. М. Пупишевої в створенні віртуального «я» людина змогла наблизитися до мистецтва. Тенденція до «саморепрезентації» відповідно до законів літературної творчості породжує появу «особистостей», крім як в інтернеті, ніде більше не представлених. «Віртуальний» спосіб життя виявляється досить правдоподібним і «життєздатним» сам по собі. «Віртуальна особистість» — сучасний аналог «художнього образу», що представляє йому альтернативу в технічному насамперед плані. Вона складається із сукупності «персональних сторінок», «щоденникових записів», фотозвітів, вподобаних відео- і аудіозаписів, коментарів на чужі фото, відео і замітки [261].

Окреслене вище дозволяє говорити про те, що «віртуальна особистість» (віртуальне «я») міцно зростається з «реальною», визначаючи її поведінку і коло спілкування (а тому і соціальні відносини) в звичайному житті. Постмодерністське прагнення до текстуального протоколювання, що характеризує спочатку лише літературну творчість, стало характеристикою самого життя — в її «віртуальному» мовному прояві. Все це поступово призводить до формування людини публічної і націленої разом з тим на повсюдну «приватизацію» подій, явищ, фактів. «Особистість» у віртуальному середовищі і складається з цієї «приватизації», відкритої для обговорення, що, в свою чергу, проникає і в область літератури як самостійний жанр.

Окремий інтерес викликає думка, панівна серед вчених, про те, що віртуальна особистість не є чимось винятковим і новим в історії культури. Її

основні атрибути, які свідчать разом з тим про глибинні ментальні домінанти європейської культури, вже не раз обігравалися як в філософії, так і в літературі, а нині вони отримали лише ще одну можливість для самооб'єктивації — на новому технологічному рівні.

Виходячи з цих положень, А. В. Хитров виділяє наступні особливості моделі віртуальної особистості, порівнюючи її з іншими особистісними моделями новоєвропейської культури:

• Самотворення або самоконструювання, які часто кваліфікуються як унікальні ознаки саме мережевої особистості. Онлайнові щоденники служать, мабуть, найкращою ілюстрацією цього принципу. Жива, постійно оновлювана, динамічна особистісна історія народжується у нас на очах. Самоопис, що є семіотичною самогенерацією особистості, прямо або побічно присутній в будь-якому мережевому щоденнику.

У зв'язку з цим варто зазначити, що дана особистісна модель вже була досить детально розроблена в історії європейської культури. Йдеться про модель self-made man, базис якої можна побачити в двох культурних програмах раннього Нового часу — південному (художньому) і в північному (релігійному) Відродженні. Титанизм Італії, що стихійно самостверджується, і протестантський дух північної Європи об'єднувала ідея індивідуальної відповідальності за свою особистість, усвідомлення її пластичності, можливість поглянути на неї як на проект. Варіаціями на цю тему стала суб'єктоцентрична гносеологія Нового часу. Починаючи з Декарта і закінчуючи Гуссерлем, вона визнавала першої очевидністю безпосередні дані свідомості. Виходячи з них особистість створювала себе, потім універсум, поміщаючи себе в нього.

• Можливість існування особистості без тіла, закріплення за тілом ролі такого собі атавізму в справжньому житті людської істоти неодноразово програвалося в культурних традиціях. Традиційний погляд на суб'єкта в філософії Нового часу може служити найпереконливішим прикладом. Суб'єкт новоєвропейської культури діяв в іпостасі мислячого Я, безтілесного інтелектуального згустку. Відсутність тілесності в віртуальному просторі не вимагає спеціальних доказів. У блогосфері замінниками тілесності служать, перш за все, різні візуальні практики: викладання власних фотографій, вибір так званих «аватарів» або «юзерпіків».

• Ідея множинності особистості також має багату традицію. У новоєвропейській думці першим про ілюзії постійного, єдиного, безперервно існуючого, простого і тотожного собі Я заговорив Д. Юм. Він знаходився в явній опозиції до трактування особистості як субстанції і константи, запропонованої раніше Декартом. Модель децентрированої, множинної,

плинної та несубстанціональної особистості обігрувалася і в літературних практиках. У блогосфері ідея множинності особистості реалізується в створенні віртуальних двійників, або «віртуалів», втілення яких нерідко зазнає свого роду відчуження і дистанціюється від авторської свідомості, починає змушувати автора слідувати своїй власній логіці [327, с. 71–72].

Тому, на думку вченого, самоконструювання, безтілесність і множинність — очевидні домінанти новоєвропейської культури — нагадують про свою актуальну присутність в практиках мережевої комунікації, в тому числі і у веденні мережевого щоденника.

Подальший розвиток аналогій між вітчизняними та західними концептами феномена віртуальної особистості дозволяє стверджувати, що віртуальну особистість продуктивно розглядати в якості штучно створюваного символу як деякої рухомої системи функціонально взаємопов'язаних дій. Така система, представлена як позначення віртуальної особистості, має підставою символічну интеракцию. Остання розглядається як дія на основі знань, одержуваних у інтерпретаціях. Віртуальний суб'єкт живе в світі значень, а не стимулів. Зміна значень означає зміну світу, в якому знаходиться віртуальний суб'єкт. Обсяг значень вже задано суб'єкту тим зовнішнім світом, з якого приходить суб'єкт, тому гра приваблива, якщо відповідає світу суб'єкта. Значення не тільки вже надано, вони надані суб'єкту як приписи. Горизонт бачення цих приписів визначається тим, наскільки суб'єкт їх розуміє. Якщо цих приписів суб'єкт не розуміє або розуміє обмежено, він прагне інтерпретувати їх на рівні свого розуміння, задаючи при цьому можливий вектор своєї дії. Оскільки в реальному світі це зробити неможливо (або можливо, але далеко не завжди і не так), створюється «новий» світ, який змінює символічний характер.

Цей світ має віртуальний характер, але буття безтілесного суб'єкта в ньому носить реальний характер. Ця сумісність робить віртуальність формуючою соціальною практикою і подальша інформатизація суспільства тільки підсилює цей процес. На думку С. І. Черних, сьогодні виразно видно подвійність цього взаємозв'язку. З одного боку, прагнення дистанціюватися від владних структур, а з іншого — різке неприйняття вседозволеності [339, с. 73].

Віртуальна особистість має й інший бік свого втілення в нинішньому житті людини. Мова йде про феномен масової культури, образ якого часто втілюється різних її формах — це кіберпанк. О. В. Танімов взагалі ототожнює його з віртуальною особистістю. На його думку кіберпанк — це людина, що використовує інформаційні та віртуальні технології для роботи в інтернеті. Кіберпанк є не упредметненою особистістю, а потоком інформації

про цього суб'єкта, який може змінюватися в залежності від нього самого. Працюючи в чаті, користувач мережі може представитися ким завгодно, створити будь-який власний образ якої йому завгодно. Тобто, в наявності умовний, або фіктивний суб'єкт [294, с. 57]. Відтак, на нашу думку, в данному випадку правильніше було б говорити про кіберпанк як модель віртуальної особистості, яка чітко копіює всі проблеми нинішньої віртуальної людини з акцентом на її прогностичне зображення. На відміну від віртуальної особистості, де, як ми побачили вище, досі не має одностайного її визначення в межах реальної людини або штучно створеної, кіберпанк має первісно заданий простір (віртуальний), де зображено той образ нової соціальної реальності, проти якого він виступає.

Слід зазначити, що спочатку кіберпанк (англ. cyberpunk, від слів cybernetics — кібернетика і punk — непотріб, панк) з'являється як жанр наукової фантастики, в якому високий технологічний розвиток показується паралельно з глибоким соціальним розшаруванням, убогістю, безправ'ям, вуличної анархією в міських нетрях. Кіберпанк активно використовує традиційні транс гуманістичні тренди для створення своїх світів.

Серед технічних елементів, характерних для кіберпанку, являються наступні: тотальна комп'ютеризація, штучний інтелект, активний розвиток кібернетики, робототехніки та кіборгізація людини, на підйомі перебувають біоінженерія і євгеніка, відбувається освоєння навколоземного космічного простору (що і вказує на відображення ідей трансгуманізму в цьому жанрі).

В соціальному аспекті для кіберпанку характерні риси антиутопії і постапокаліпсису: колосальна класова нерівність, занепад культури суспільства в цілому на тлі технологічного прогресу і влади еліти — мегакорпорацій і світового капіталу, розгул кіберзлочинності і хакерів, активність кримінальних синдикатів і мафіозі всіх мастей, процвітаючий чорний ринок з усіма наслідками, що випливають; і все це на тлі екологічної кризи, поступових кліматичних змін і катастроф, локальних і глобальних військових конфліктів.Обстановка світу недалекого майбутнього, як правило, видається в тьмяних і похмурих кольорах. Яскраві фарби практично відсутні, якщо не брати до уваги численні вітрини з неоновими вивісками. Загальна палітра кольорів не виходить за рамки похмурих, важких, злих, похмурих, темних, могильних і навіть страшних. Кліматичні умови варіюються в залежності від історичного розвитку, але в цілому для кіберпанку характерно посилюванням поточних негативних тенденцій — сильне забруднення навколишнього середовища, поширеність рукотворних хвороб та інформаційних вірусів, які в майбутньому зможуть вражати кібернетичні мізки. Тобто зображується атмосфера високотехнологічного декадансу.

Світ без кордонів, інформаційні океани, повні таємниць і секретів, вирів і пасток — місце, куди людина здатна втекти з сірої, похмурої, страшної і небезпечної реальності, приєднуючи своє тіло безпосередньо до комп'ютера через мозок, або використовуючи для цього такі інструменти, як шоломи віртуальної реальності. Небезпечне місце, звідки не можна вибратися. Віртуальність заволодіває людиною, часом навіть без її відома. Добро і зло перетворюються в відносні поняття, а головним героєм може виявитися програма або робот, який не усвідомлює, що він робот. Людська особистість втрачає свою значимість — її можна стерти і створити заново, таку, що носій навіть не запідозрить своєї штучності. Загалом, у світі кіберпанку не акцентується увага на кордоні між реальністю і віртуальністю, які розмиті настільки, наскільки це взагалі можливо.

Б. Стерлінг, кажучи про виникнення цього жанру зазначає, що література кіберпанку виникла як реакція на науково-фантастичний мейнстрім, що перетворився в «комфортне» чтиво. Письменники «стусанами пробудили фантастику від сплячки», змусивши її осмислювати нову реальність за допомогою нової ж формули, заснованої на киберпанку, біотехнології і комунікаційних мережах. До речі, як зауажує вчений, в цьому колі народився і термін «кіберпростір» — графічне представлення даних, що зберігаються в пам'яті персональних комп'ютерів, пов'язаних в загальну мережу [292].

Топос кіберпанку — «система», тоталітарний режим або промислова корпорація, яка перетворює обивателя в свою частку, проникаючи в його тіло і замінюючи його органи всілякими протезами. Існує ще один момент, необхідний для того, щоб зрозуміти суть цього руху. Кіберпанк, як і Нова Хвиля, був голосом богеми. Він створений андеграундом, молодим, енергійним і безправним. Він був створений людьми, які не усвідомили своїх власних меж, і тих, хто відкинув межі, нав'язувані звичками і традиціями. Кіберпанк був голосом богеми — богеми 80-х років.

Слово «кіберпанк» було придумано письменником Б. Бетке, який в 1980 році опублікував однойменне оповідання. До кіберпанку як такого розповідь не має прямого відношення. Батьком руху «киберпанков» є американський пісатель У. Ф. Гібсон, роман якого «Нейромант» (1984 р.) приніс автору справжнє визнання і відкриває трилогію «Кіберпростір» («Нейромант», «Граф Нуль», «Мона Ліза Овердрайв»). Цікаво, що енциклопедія фантастики називає його роман священним прапором руху «киберпанків».

Ю. О. Жаданов з цього приводу зазначає, що з легкої руки В. Гібсона в літературний світ міцно увійшли поняття «кіберпростір» (cyberspace) і

«віртуальна реальність» (virtual reality) [102, с. 184]. Гібсонівська концепція кіберпростору (термін створений самим Гібсоном і означає симулювання комп'ютером реальності) дала потужний поштовх розвитку літератури цієї спрямованості. При цьому вчений звертає увагу на те, що світ, створений Гібсоном, має багато спільного з попередньою антиутопічною традицією. Рівень проблематики: якщо родоначальник жанру Є. Замятін дослідно-експериментальним шляхом створює суспільство можливого нелюдського майбутнього (суспільство реалізованої утопії), О. Хакслі стурбований проблемою бездуховності в прийдешньому ідеальному світі, Дж. Оруелл прагне попередити людство про смертельну небезпеку тоталітаризму в найближчому майбутньому, то прямий спадкоємець їх ідей, сучасний дослідник проблемних зон все ще хворіючого людського співтовариства, В. Гібсон вбачає загрозу особистості, але не з боку держави, а з боку сучасних комп'ютерних технологій і надпотужного комп'ютерного розуму. Звідси традиційний для класичної антиутопії конфлікт між Особистістю і Системою у Гібсона переростає в конфлікт між Особистістю і Машиною, а високотехнологічне суспільство майбутнього виступає лише фоном цього конфлікту. Вся трилогія письменника присвячена історії впливу кібернетичних технологій та кіберпростору в якості комп'ютерного моделювання дійсності на життя людини в можливому, а може навіть неминучому майбутньому.

Особливу увагу автор романів приділяє ретельному зображенню постапокаліптичного майбутнього у владі багатонаціональних корпорацій, генної інженерії та віртуального світу. Романи малюють дистопічний світ. У цьому випадку, на думку Ю. О. Жаданова, світ Гібсона є ніби продовженням оруеллівського світу [102, с. 184]. Головна тема трилогії — опис штучного інтелекту, видалення його прихованих обмежень, щоб стати чимось більш досконалим, коли штучний інтелект стає розумним представником мережі.

Йдеться про те, що кіберпанк є художньою сумішшю наукової фантастики і ретрофутуризму, фентезі та антиутопії. Сучасний архетип цього жанру є здебільшого саме антиутопією різних видів, припускаючи витончене виживання в досить екстремальних умовах. Сама жанрова ідея цього напрямку несе в собі зерна антиутопії, тому що головний герой повстає проти пануючої системи. Головний позитивний персонаж часто є маргіналом без системного утворення. А мотивація негативних персонажів пов'язана з їх приналежністю до правлячих світом транснаціональних корпорацій або залежністю від них. Мова йде про технологічну антиутопії, оскільки часто в зображуваних суспільствах показується наслідки стрімкого розвитку

інформаційно-комунікативних технологій. І головне при цьому, робиться акцент на конфлікті «Людина-Машина», тему якого і піднімає кіберпанк.

Тому не випадково центральною ідеєю роману «Нейромант» з'явилася проблема існування людини в епоху високих комп'ютерних технологій, коли людина перестає бути «мірилом всіх речей», коли тотальна комп'ютеризація і технологізація життя стає безумовною нормою, створення штучного інтелекту. Тотальна технологізація і комп'ютеризація в романі постає як закінчена система, що охоплює всі сторони людського буття, закабаливши людину повністю, позбавивши її права вибору. Остання глава «Нейромант» дуже добре показує ступінь розпредмечування людини як результат цього конфлікту, досить привести звернення до головного героя Кейса його друга Фінна з стінного екрану: «Я — матриця, — каже Фінн, — …І це все. Я став сумою всього, що в ній відбувається» [57].

С. В. Тихонова, надаючи характерисики кіберпанку, звертає увагу на те, що це зовсім не людина, занурена поглядом і думками в монітор, а людиномашинний інтерфейс, самостійне життя найскладніших комп'ютерних систем, суперінтелекту, які витісняють людину «природну» і заміщають її «людиною програмованою» [298, с. 110]. Кіберпанк запропонував образ мережі, заснованої на віртуальній реальності. Інтерфейс машина-мозок передбачає не тільки автономність віртуального світу, а й його повноцінний онтологічний статус: його можна використовувати як технічний засіб, але, по суті, він є альтернативним місцем існування.

Отже, кіберпанк як втілення віртуальної особистості, моделює соціальні світи, в яких акцентується бурхливий розвиток інформаційних технологій і кібернетики в умовах глибоко соціального занепаду. Технонуар — візитна картка кіберпанку, що описує соціальні відносини в модусах песимізму, недовіри і цинізму. Похмура атмосфера цинічного фаталізму і песимізму, розмиває грань між героєм і антигероєм, кримінальна канва сюжету, вічна ніч міських лабіринтів і не знаючих сонячного світла хитросплетінь мереж, урбаністичний реалізм стилістично — все це забезпечуєь зведення соціального відчуження в ранг норми. Метафізичний і фізичний модуси перебувають в єдиному топосі, забезпечуючи глибину і багатовимірність світу дістопії. Техніка дозволяє людині відокремитися від світу природи і вести протиприродне життя, для якої перебування під відкритим небом Землі — завжди вимушений захід.

Освоюючись в просторі інтернету, люди відчувають вплив флоу-ефекту (від англ. flow — «потік», «протягом»). Йдеться про почуття єдності з машиною, що змушує людей працювати з нею цілими днями. Коли користувач долає бар'єр навчання, тоді те, що було важким і забирало багато

часу, тепер настільки приємно і просте у використанні, що стає другою натурою. Виходячи з даних міркувань, С. В. Тихонова робить акцент на певній містифікації технічних засобів [298, с. 111]. Містика повертає людині природність в будь-яких зовнішніх і внутрішніх умовах, обгрунтовуючи гуманізм кіберпанку, зберігає людяність навіть в еру технологічної сингулярності. Технічні засоби, як, втім, і техніка взагалі сприймаються як магічний інструмент, який розширює особистісний простір до неймовірних меж. Дія в ньому нераціональна, як мінімум інтуїтивно — суб'єкт відчуває і передчуває поведінку середовища.

Як приклад, С. В. Тихонова звертає увагу на термін «кібершаманізм» — експериментальне поняття, яке встановлює паралелі між глибинним зануренням у віртуальний світ і екстатичними подорожами традиційного шаманізму. Здатність «відчувати» комп'ютер і простір мережі, сприймати їх «енергії» на рівні тіла дозволяє користувачеві стати «більше, ніж» просто користувачем, вирішити «надприродним» способом ті завдання, які для звичайного користувача нерозв'язні. Кібершаман здатний виправити складні проблеми з комп'ютером «за чудесним натхненням», розвиває згодом чуття саме на «ті» сайти, завдяки чому сама складно доступна інформація в інтернеті знаходиться дуже швидко; здатний інтуїтивно «побачити через інтернет» реальну людину при мінімумі доступної інформації. У неї виникає почуття нескінченності при виході в інтернет, відчутно діє на свідомість, і переживає цей вихід як розширення своєї нервової системи до нескінченних меж [298, с. 112]. Тобто в реальному світі людина представлена тільки актуальними «соціальними ролями»; а в мережі людина — як «сполучна ланка» зі стертою актуальністю, і її життєвий простір починає визначатися областю можливих контактів. Причому, підміна ця переноситься на реальний світ [261].

В українській фентезійній літературі проблема трансформації природи людини в умовах віртуалізації суспільства особливо яскраво піднята в творчості київських фантастів Марини та Сергія Дяченків [96]. Наприклад, роман-антиутопія «Цифровий, або Brevis est» (2009 р.) — роман про альтернативну реальність, який показує як старшокласник Арсен Сніжіцькій, який заробляє дуже великі гроші за допомогою онлайнових ігор, в результаті навчання, яке проводить якийсь позаземний розум в людському вигляді, перетворюється не в слово, а в цифру — віртуальний елемент, який живе тільки в межах комп'ютерної гри. Соратниця Арсена каже йому: «Ти знав, що воно робить гри з людей? І не тільки… воно робить блоги з людей, воно робить з нас програми, воно нас запускає, і ми радісно йому служимо…» [96]. Остаточно перемогти його неможливо тому на місце одного

«терміналу», що заманює людей в цю гру, приходить інший. В результаті порушується питання про те хто ж такий «Цифровий» і як їм стати?

Цікавим в цьому випадку є аналіз цього твору проведений Є. Івановою, яка зазначає, що в «цифровому…» дано точний діагноз соціальному пороку сучасності — віртуалізації або «офейсбучивання» суспільства, що розриває всі природні зв'язки і вибудовує нові, природа яких незрозуміла. Світ, який зображують Дяченко, перетворений в глобальну гру, де душа людини еквівалентна навіть не емоційному, але інформаційного потоку. Для неї більше не існує ні любові, ні смерті, тільки спеціальні програми, які допомагають споживати блага цивілізації. Для юних героїв роману ігровий статус стає важливіше розмови з батьками, які, втім, теж зайняті своєю віртуальним справою… Істота, Цифровий, практично безсмертна: «Якщо завантажити збережений файл — так, твоє попереднє тіло самознищиться. Ти воскреснеш не тільки в цифрі, а й в м'ясі», — так пояснюється в романі принцип безсмертя. «Людство, Арсен, це велика інформаційна машина. Сукупність матеріальних носіїв, тобто людей і їх спільнот, і програм, тобто ідей, які розвиваються і передаються по досить простим законам. …Я інформація. …І тепер я відпрацьовую в цій інформаційній машині програму, яка потрібна мені. …Базова програма, та, яку я застав, спрямована на виживання як можна більшого числа особин. Якщо її ліквідувати — людство в два дні припинить існування» [96].

Протягом усього роману показано як головний герой Арсен поступово перетворюється в Цифрового — в нього вбудовано утиліти, він може переходити з мережі на людей і назад, може потрапляти в інтернет: «Я в мережі. Я цифровий. Я програма, мене багато, я дублюю себе, відтворюю. Я заархівований файл. Текстовий файл» [96]. Йдеться про те, що в фіналі роману Арсен, спробувавши чинити опір діям Цифрового, стає комп'ютерною грою, так само, як і деякі інші (викладач літератури, оцифрований в гру «Злочин і кара», і однокласниця Арсена, що стала новою грою «Дівочий закон»). Примітно, що близькі люди не помічають, коли їх дитина або родич перетворюється в комп'ютерну гру. Головний герой почав усвідомлювати свою помилку надто пізно, коли вже не можливо було зупинити процес «оцифровування» його особистості. Тобто, по суті Арсен і є кіберпанк, він намагається протистояти вселенського розуму, системі, яка займалася пошуком нових героїв для своїх комп'ютерних ігор в середовищі соціальної реальності.

На завершення нашого аналізу необхідно також відзначити, що явище кіберпанку дало основу для появи інших його різновидів, які існують в сучасній культурі. В. М. Андрюшин виділяє наступні його види, які активно

використовуються сучасними фантастами не тільки в літературі, а й в кіно, мистецтві:

• молодший брат кіберпанку, стімпанк (англ. steam — пар), на даний момент широко поширений в мистецтві і є синтез кіберпанку і ретрофутуризму. Твори цього піджанру описують світ, в якому технічний розвиток зупинився на рівні парової машини, при цьому часто в ньому існують механічні роботи, можлива присутність магії. Яскравим прикладом на думку вченого тут виступає трилогія Ч. Т. Мьєвіля «Вокзал втрачених снів» (2000 р.), «Шрам» (2002 р.), «Залізна рада» (2004 р.) («Perdido Street Station», «The Scar», «Iron Council»);

• дізельпанк, аналогічний стімпанку, але тут технічний прогрес зупинився вже на дизельному двигуні. В рамках цього піджанру зазвичай переглядаються підсумки Другої світової війни, або конструюється альтернативний хід світової історії. Зараз прихильники піджанру дізельпанк поступово вливаються в стімпанк. Також існує тенденція не виділяти цей напрямок взагалі, проте на думку В. М. Андрюшина, вона є хибною, оскільки головна технологія і атрибутика часу інша. Стімпанк — це XIX століття перенесений в XX або XXI, а дізельпанк — це наслідки подій альтернативної історії XX століття. По суті це синтез антиутопії і історичної фантастики;

• біопанк — це піджанр, що описує досягнення генної інженерії або появу нових істот в результаті радіоактивного або хімічного впливу на природу і людину, також тут активно використовуються досягнення євгеніки. Взагалі то це кіберпанк після якоїсь катастрофи, з якого прибрали всі неживі елементи;

• нанопанк — відгалуження від постКіберпанка, в якому замість кібернетики з'явилися невідомі обивателю нанотехнології. Найбільш спірний і нечисленний піджанр. Елементи цього напрямку є в творах О. Тюріна «Чи бояться комп'ютери пекельного полум'я» (1998 р.), «Кіберозойская ера» (2003 р.);

• стічпанк (англ. stitch — стібок) — піджанр, що описує життя неживих істот після всесвітньої катастрофи. Предметний постапокаліптичний світ, існуючий сам по собі. Міф чи навіть казка, які пережили людство. В рамках вибору чільної технології або антуражу певної епохи при конструюванні альтернативного ходу історії (або створення нових світів) зараз з'являються і зникають малопомітні явища. Наприклад, сандалпанк описує світ, стоїть на технологічному рівні пізньої античності або клокпанк — аналог стимпанка без пара, де вся технологія зводиться до механіки, а антураж узятий з епохи Відродження і Барокко. Але на даний

момент це навіть не напрями, а набір стилізацій, що не розглядаються як окремі піджанри [9].

Наведена класифікація жанру кіберпанк вказує на ту обставину, що інтенсивний розвиток інформаційних технологій сприяє його подальшій трансформації. Якщо в другій половині XX століття в антиутопіях зображують майбутнє суспільство жаху, засноване на пануванні біо-нано-технологій, то в 1990-ті роки відбувається зміна в представлені майбутнього. Тому серед деяких вчених панує думка, що в сучасній культурі все ж слід говорити про посткіберпанк. Головною відмінністю посткіберпанка є те, що він спростовує попередні уявлення про дистопічне майбутнє.

Відомо, що термін посткіберпанк був запропонований Л. Персеном в 1998 році в «Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto» («Нотатках до маніфесту посткіберпанка») [412]. Дослідник стверджував, що наукова фантастика вступила в нову епоху посткіберпанка. На його думку, класичні персонажі киберпанків були маргіналізовані, відчужені одинаки, які жили на краю суспільства, як правило, в дінопічних ф'ючерсах, де на повсякденне життя впливали швидкі технологічні зміни, всюдисуще інформаційне середовище і інвазивна модифікація людського тіла. Найкраще з киберпанків передало величезні пізнавальні навантаження про майбутнє, зображуючи взаємодію його персонажів зі слайдами їх оточення. Postcyberpunk використовує ту ж саму захоплюючу технологію побудови миру, але має різні персонажі, настройки і, найголовніше, робить принципово різні припущення про майбутнє [412].

Провівши порівняльний аналіз цих двох явищ, Л. Персен приходить до таких висновків:

• як і їх предки кіберпанки, postcyberpunk працює, занурюючи читача в багато деталізовані і вміло нюансовані світи. У персонажів Postcyberpunk часто бувають сім'ї, а іноді навіть діти. (Дітей, а не мужніх, сверхнаучних і незрозумілих підлітків-героїв, які є істотами.) Вони прив'язані до свого товариства, а не потурають йому. У них є кар'єри, друзі, обов'язки, і всі атрибути «звичайного» життя. Або, інакше кажучи, їх соціальний ландшафт часто настільки ж деталізований і нюансований, як і технологічний;

• персонажі Cyberpunk часто прагнуть повалити або використовувати корумповані соціальні замовлення. Postcyberpunk персонажі схильні шукати способи жити або навіть зміцнювати існуючий соціальний порядок або допомагати будувати краще життя. У кіберпанку технологія полегшує відчуження від суспільства. У postcyberpunk технологія — це суспільство. Кіберпанк, як правило, був холодним і відчуженим. Postcyberpunk має

тенденцію бути теплим, залученим і пов'язаним. Кіберпанк був схильний до похмурості, а посткіберпанк часто досить кумедний.

Можна навіть стверджувати, що postcyberpunk є злиттям кіберпанк-гуманістичного розколу 1980-х років. Точка postcyberpunk чи не знаходиться за межами акваріума, який дивиться, але всередині акваріума озирається;

• нарешті, існує неминуча проблема з точки зору поколінь. Багато письменників, які виросли в 1980-х роках, зараз починають публікувати свої розповіді та романи. Для них кіберпанк це не революція або чужа філософія, а скоріше це ще один аромат наукової фантастики. Подібно до письменників 1970-х і 80-х років, які асимілювали класику і стилістику Нової хвилі, не знаючи і не піклуючись про маніфести і ідеології, які їх породжували, сучасні письменники, можливо, дуже добре читали «Neuromancer» і побачили не розриви, а континуум. Вони можуть бачити postcyberpunk не тільки як природну мову для опису майбутнього, але і як єдиний адекватний спосіб почати екстраполяцію з сьогодення [412].

З усіх штамів, які в даний час протікають через потік наукової фантастики, postcyberpunk є найбільш підходящим для вивчення тем, пов'язаних зі світом прискорення технологічних інновацій і все зростаючої складності в ставленні до нашого повсякденного життя, не втрачаючи при цьому «почуття подиву», яке характеризує наукову фантастику в кращому вигляді.

Висновки. Таким чином, «технічне розширення» переводить дії людини у «віртуальний простір», де вона може знайти не тільки нові тілесні параметри, але і функціонувати взагалі як нова особистість (віртуальна особистість). Ось і виходить, що, з одного боку, інтернет взагалі, а соціальні мережі особливо, просто дають людині нові можливості для спілкування, але з іншого — що випливаючі за цим переклад «життя», спілкування, знайомства, і навіть освіта на просторі інтернету підпорядковує їх іншим просторово-часовим закономірностям, що тягне за собою і зміни в структурі буття і в структурі людської особистості. Мова йде про віртуальну людину, для якої віртуальний світ став простором для свого самовираження як власної реалізації в нових умовах, штучному світі.

4.2. Образ майбутньої людини в трансгуманістичній моделі «post-human»

Процеси глобалізації та поява конвергентних технологій чітко свідчать про перехідний стан в науковій сфері. Тому, в сучасній філософії науки все частіше став вживатися термін «транс-наука», який застосовується для позначення різних сучасних наукових напрямків. Термін «транснаучний» пропонується для таких питань, які можуть бути виражені на мові науки, але на які вона поки не може знайти відповідь, тобто вони виходять за межі сучасної науки.

Відомо, що вирішення цих питань ґрунтується на новітніх інформаційних технологіях, наукових досягненнях, які повинні привести до небувалого прогресу в галузі медицини, в молекулярній біології, в генетиці і протеоміки в поєднанні з новітніми досягненнями в електроніці, робототехніці і програмному забезпеченні, що в свою чергу надасть можливість створення штучного інтелекту і неймовірного раніше продовження життя людини, формування нових суспільних форм, соціальних і психічних процесів. Здавалося б такий міждисциплінарний характер вирішуваних питань транс-науки повинен ускладнювати її методологічну основу, однак попри це характерним для неї є об'єднання питань з різних областей людського знання, тобто трансдисциплінарності як способу розширення наукового світогляду, що полягає в розгляді того чи іншого явища поза рамками якоїсь однієї наукової дисципліни.

Слід зазначити, що перераховані проблеми змушують по-новому поглянути на співвідношення біологічного і соціального в людському житті, на межі спадкового і набутого в природі людини, і на новий зміст, яким на наших очах наповнюється саме поняття «людського». Всі ці проблеми виходять за рамки компетенції природознавства і знаходять явно виражені моральні, релігійні та філософські аспекти. Якщо взяти до уваги всі ці обставини, то не повинен викликати подив той факт, що в другій половині XX століття сформувався специфічний філософський, світоглядний рух, в центрі інтересів якого виявилася можливість поліпшення людської природи за допомогою нових технологій, включаючи і генну інженерію.

З позиції історіософії поява транс-науки є абсолютно очевидним підсумком зміни технологічної парадигми, загальної віртуалізації реальності, що відкриває, як ми побачили в попередніх пунктах даного дослідження, питання моделювання образу нової соціальної реальності. Однак з антропологічної позиції дане моделювання містить у своїй основі ідею про вдосконалення людини за допомогою компьютерних технологій, створення

суперінтелекту і, як результат, людини нового типу. Тому моделювання образу нової соціальної реальності неможливе без створення антропологічної моделі людини майбутнього, яка би відповідала прогностичним, багато в чому футуристичним тенденціям сучасного соціуму.

У цьому сенсі П. М. Баришніков, розглядаючи історію наукового прогнозування, виділяє три етапи наукових революцій, зробивши акцент саме на вклад в матеріальне життя суспільства:

• Наукова та індустріальна революція початку XVIII ст., освоїла ресурси матерії розміром, образно кажучи, «до одного міліметра».

• Революція середини XX ст., що використовує процеси фізичних тіл розміром менше мікрометра (10^{-6} метра), технологічним результатом якої стала поява комп'ютерів.

• Третя наукова революція XXI ст., завдяки нанонауці, досягла можливості моделювання об'єктів розміром з атом або молекулу [23, с. 109].

Причому, дві останні наукові революції принесли світу дві метафори:

1) порівняння діяльності головного мозку людини з обчислювальними операціями комп'ютерного процесора;

2) можливість молекулярного конструювання [23, с. 110].

Саме з цих двох ідей народжується теорія сильного штучного інтелекту, напрямок когнітивного натуралізму, звідси ж беруть початок проекти по кібернетичному безсмертю.

Тобто, відмічені ідеї вченого відкрито висловлюють думку про те, що еволюція наукової думки неминуче привела до чергового етапу, на якому людина розглядається вже не з позиції природного істоти, а з позиції можливого, і навіть необхідного, її вдосконалення з допомогою наукових технологій, посилення ефекту штучності.

Розглядаючи особливості розвитку сучасних технологій в області транс-науки, В. О. Цикін приходить до висновку, що в даний час «ми живемо в умовах розвитку NBIC-конвергенції, тобто в умовах посилення взаємовпливу і взаємодії провідних інноваційних технологій. Зміни, обумовлені конвергенцією технологій, можна охарактеризувати за широтою охоплених явищ і масштабності майбутніх перетворень як революційні. NBIC-конвергенція — це шлях до створення нової цивілізації з притаманними їй новим набором цінностей та ідеалів, саме в цьому відношенні вона повинна розглядатися як якісно нова трансдисциплінарна (і транстехнологічна) сфера креативно-конструктивної людської діяльності [333, с. 3].

Свій початок ідея NBIC-конвергенції бере з 2002 року, коли американські вчені М. Роко і У. Бейнбрідж виявили найважливішу

закономірність суспільного і технологічного розвитку нашого часу, яку назвали NanoBioInfoCogno-конвергенцією, де:

N — це нано, новий підхід до конструювання матеріалів «під замовлення» шляхом атомно-молекулярного конструювання. Нанотехнології, їх розвиток знаходиться в початковій стадії, але очікується, що вони революціонізують такі сфери, як матеріальне виробництво і медицина в найближчі десятиліття.

B — це біо, що дозволить вводити в конструювання неорганічних матеріалів біологічну частину і таким чином отримувати гібридні матеріали. Біотехнології, їх швидкий розвиток в останні роки видно і неспеціалісту, але основні їх досягнення безсумнівно попереду.

I — інформаційні технології. Революційний розвиток цієї галузі очевидний, вона вже справила величезний вплив на розвиток людства і надалі буде тільки зростати. Інформаційні технології надають можливість в системі людина-машина «підсадити» інтегральну схему і в результаті отримати принципово нову інтелектуальну систему.

C — це когнітивні технології, засновані на вивченні свідомості, пізнання, розумового процесу, поведінки живих істот, і людини в першу чергу, як з нейрофізіологічної і молекулярно-біологічної точок зору, так і за допомогою гуманітарних підходів [333, с. 4].

Розвиток технологій, що входять до NBIC-блоку здатний надати дуже відчутний вплив на багато аспектів людського життя. Йдеться про рішення таких проблем, як пошук нових джерел енергії, запобігання деградації природного середовища, глобальних пандемій і кліматичних катастроф, зниження ризиків і загроз, що виходять від триваючого технологічного розвитку, забезпечення умов сталого розвитку світової спільноти, значне розширення можливостей медицини і охорони здоров'я та ін. [65, с. 17].

Як зазначає Є. М. Гнатик, прогнозується також, що в подальшому елементи штучного інтелекту будуть інтегруватися в людину з використанням прямих інтерфейсів мозок-комп'ютер, і що статися це може вже в найближчому майбутньому — в 2020–2030-х рр. [63, с. 119]. Уже сьогодні в лабораторіях світу ведеться інтенсивна робота по створенню та вдосконаленню можливостей прямого підключення комп'ютерів до мозку, минаючи звичайні сенсорні канали, для забезпечення високоефективного двостороннього зв'язку. Зокрема, в результаті експерименту, проведеного дослідницькою групою кампанії Cyberkinetics в 2004 р., практично повністю паралізована людина змогла управляти курсором на екрані монітора, малюючи, перемикаючи програми тощо. У більш віддаленій перспективі подібне розширення людських можливостей може привести до розробки

систем «сильного штучного інтелекту», що володіє здібностями до самостійного навчання, творчості, роботі з довільними предметними областями і вільного спілкування з людиною.

Парадоксальність і безпрецедентність нинішньої ситуації, на думку вченого, полягає в тому, що над такими, здавалося б, неймовірними речами замислюються сьогодні не письменники-фантасти, а дослідники-природознавці. І, більш того, «твердження, що майбутні комп'ютери зможуть навчитися мислити по-людськи», є теоретично припустимим. Це обумовлено парадигмою функціоналізму, яка лежить в основі теоретичних побудов кібернетики, широкого кола наукових дисциплін, що мають своїм предметом самоорганізовані комп'ютерні технології, переробку інформації. Не можна виключити також і створення так званого зверх-розуму — «посиленого людського інтелекту».

На думку М. В. Даніеляна, в основі концепції нанотехнологій лежить можливість розгляду людини як конструктора реального світу, наприклад, за допомогою конструювання чуттєвого сприйняття за допомогою наночипів, що програмують віртуальну реальність в мозку людини, що призводить до нових форм свідомості і виникнення модифікованого буття [75, с. 6]. В даному випадку потрібні інша культура вражень, що сприяє творчої діяльності людини, нові етичні цінності, трансформована культурна ідентифікація людини під дією перспективи її злиття з машиною. Як приклад учений посилається на ряд робіт, що описують можливості введення нанороботів в нейрони, що дозволить зрозуміти, яким чином в мозку людини формуються образи і поняття. Отриману і записану за допомогою даного методу інформацію можна буде завантажувати в комп'ютер і використовувати не тільки для моделювання, але і продовження розумового процесу. По суті, нанороботи здатні контролювати функціонування нейронів і програмувати в них задані заздалегідь чуттєві образи і розумові процеси, пов'язувати їх із зовнішнім обчислювальним пристроєм або навіть мозком іншої людини. Управління речовиною на атомно-молекулярному рівні, яке можливе лише в даному виді технологій, дозволяє вважати їх настільки самостійними, щоб прийняти в якості початку філософської рефлексії, так як традиційне розуміння техніки не здатне відобразити весь спектр проблем, що виникають.

Стає очевидним, що розвиток і впровадження подібних технологій буде супроводжуватися появою все нових транснаучних питань, безпосередньо пов'язаних з реалізацією можливих проектів. До таких можна віднести, наприклад, омолодження організму людини або уповільнення процесів старіння; розкриття і опис механізму людського мислення; способи

конструювання дійсності мозком людини; створення роботів і інших пристроїв, що володіють більшою чи меншою мірою індивідуальності, і так далі. Безумовно, всі ці технологічні досягнення приведуть до трансформації тих етичних цінностей та ідеалів, якими люди володіють сьогодні, що виразиться в посиленні одних і девальвації інших.

Ступінь віртуалізації свідомості людей і соціальних відносин зміняться внаслідок доступності нейроінтерфейсів, що розробляються сучасною наукою. Проникнення технологій в чуттєвість людини з неминучістю призведе до появи гібридної реальності, яка стирає межі між віртуальною особистістю і її фізичним втіленням в тілі. Вже сьогодні, коли ми живемо в значній мірі в мережевому суспільстві, можна стверджувати, що соціальні мережі і віртуальний світ ведуть до егоцентризму людини, все більшої її концентрації на собі і своїх думках, внаслідок чого відбувається втрата індивідом зв'язку з реальним світом. Тому просторові уявлення про фізичні межи спілкування і ідентифікації зазнають змін, оскільки присутність людини в середовищі комунікації усвідомлюється одночасно як віртуальна і реальна, що являє собою зовсім новий феномен людського існування, багато в чому має конструктивну основу [75, с. 6].

Виходячи з даних положень, дослідники виділяють такі соціокультурні перспективи розвитку транс-науки:

• поява нового способу життя;

• виникнення в суспільній свідомості феномена «секуляризованої вічності» в зв'язку зі значним збільшенням тривалості життя і розмиванням кордонів реальності;

• кардинальна зміна сенсу людського життя в результаті набуття нею статусу творця природного і соціального світу.

Зазначені вище результати розвитку транснауки цілком відповідають інтересам такого наукового напрямку як трансгуманізм, уявлень про те, що людина не є останньою ланкою еволюції, внаслідок чого на зміну людському інтелекту прийдуть нові форми розуму, втілені в постлюдині (або інших істотах, небіологічних пристроях). Трансгуманізм спирається на досягнення сучасної науково-технічної революції, перш за все в сфері Hi-Tech, особливо в сфері NBIC-технологій штучного інтелекту (AI), що відкрилися в її ході небачені, раніше навіть не передбачені можливості впливу на людей і їх життєвий світ. Як зазначає В. О. Кутирєв, відповідно мається на увазі, що як ідеологія трансгуманізм повинен прийти на зміну антропології та гуманізму — теоріям і світогляду «старої», «традиційної», природної людини [174, с. 5].

Зародження трансгуманізму вчені пов'язують з ім'ям Дж. Хакслі (1887–1975 рр.). Будучи видатним біологом, одним із творців синтетичної теорії еволюції і гуманістом, чимало зробившим для створення Організації об'єднаних націй з питань освіти, науки і культури (ЮНЕСКО) та ставши її першим Генеральним секретарем, вчений в своїх працях використовував термін «Трансгуманізм» як пряму вказівку на триваючу еволюцію людини як біологічного виду («Религия без апокалипсиса», 1927 р.), а пізніше, в 1957 р., в книзі «Нові бутилки для нового вина» («New Bottles For New Wine») [396] вчений уточнював, що трансгуманізм — це також усвідомлення людством необхідності самовдосконалення, або спрямованої еволюції. Тому початок концепції трансгуманізму бере саме з 1957 року, де Дж. Хакслі вперше дав роз'яснення цього поняття.

Згідно міркувань Дж. Хакслі, до сих пір людське життя в цілому було таким, як її описав Т. Гоббс, «неприємним, грубим і коротким»; більшість людських істот (якщо вони не вмирали молодими) були пригнічені стражданнями в тій чи іншій формі — убогістю, хворобами, поганим станом здоров'я, переробкою, жорстокістю, або гнітом. Вони намагалися полегшити свої страждання шляхом надії і власних ідеалів. Біда була в тому, що надії, як правило, не виправдовуються, а ідеали в цілому не відповідають дійсності. Гострі, але наукові, дослідження наших можливостей і методів їх реалізації зроблять наші надії раціональними, і реалізують наші ідеали в рамках реальності, показуючи, скільки з них дійсно піддається реалізації. Вже зараз, на думку Дж. Хакслі, ми можемо обгрунтовано вивести переконання, що ці простори можливостей існують, і що сьогоднішні обмеження і біди буття можуть бути в значній мірі подолані. Для цього ми повинні вивчити можливості створення більш сприятливого соціального середовища, також як ми це значною мірою вже зробили з нашим фізичним середовищем. «Ми будемо виходити з нових положень. Наприклад, що краса (щось, чим можна насолодитися і чим можна пишатися) є обов'язковою, і тому потворні або депресивні міста — аморальні; що якість людей, не рівноцінна кількості, це те, до чого ми повинні прагнути, і, отже, узгоджувати з нашою політикою, необхідною для запобігання шкоди, яку породжує сьогоднішній потік зростаючого населення, і вбиває всі наші надії на кращий світ; що справжнє розуміння і насолода є самоціллю, а також інструментом для відпочинку від роботи, і що через це ми повинні дослідити і зробити повністю доступними методи освіти і самоосвіти; що найбільш глибоке задоволення відбувається з глибини і цілісності внутрішнього світу, і тому ми повинні дослідити і зробити повністю доступними методи духовного розвитку; і перш за все, що існує дві взаємодоповнюючі частини нашого космічного боргу — одна по

відношенню до себе, необхідна для здійснення і реалізації наших можливостей, інша про відношенню до інших, необхідна для служіння суспільству та сприяння благополуччю майбутніх поколінь і прогресу нашого виду в цілому» [396, с. 13].

Мислитель стверджує, що людський вид може, якщо він захоче, подолати себе — не тільки спорадично, один тут в одну сторону, один там в іншу, але в цілому, як людство. «Нам необхідне ім'я для цієї нової віри. Може бути такою назвою трансгуманізм: людина залишилася людиною, але подолала себе, завдяки реалізації і заради реалізації нових можливостей людської природи. Я вірю в трансгуманізм: одного разу набереться достатньо людей, які дійсно зможуть сказати це, тоді людський вид буде на порозі нового стану буття, що відрізняється від нашого так як наш — від пекінської людини. Це, нарешті, і буде усвідомленим виконанням нашої справжньої долі» [396, с. 17]. Як ми бачимо, Дж. Хакслі говорить про майбутній перехід до нової форми людського існування якщо не з повною, то з дуже великою часткою впевненості.

Визначення поняття трансгуманізм в наш час викликає численні дискусії, які породжують певні підходи до його вивчення. Наприклад І. П. Кавінова виділяє кілька існуючих аспектів вживання поняття «трансгуманізм»:

• ідеї штучного (запрограмованого) відбору людини з орієнтацією на «якісність», «породистість» (євгеніка), поліпшення людської породи з використанням всіх наявних в арсеналі науки засобів і способів (техноєвгеніка);

• різного роду інтелектуальні течії, що позначаються ним, як елітарного, так і масового характеру, за якими читається науковий дилетантизм в найрізноманітніших формах — від восторга перед досягненнями технічної цивілізації до її демонізації;

• більш широко трансгуманізм визначають так само як інтелектуальний і культурний рух, який підтверджує можливість і доцільність фундаментального поліпшення умов життя людини за допомогою прикладних технологій;

• ототожнення виключно з поняттям людського безсмертя (іммортелізм) [123].

Саме проблема здобуття безсмертя стала для деяких сучасних трансгуманістів ключовою в їх ідеології. У такому контексті використовують термін «транслюдина» (transhuman), при цьому передбачається, що за транслюдиною повинна послідувати постлюдина, яка буде модифікована до такої міри, що виявиться голографічним створенням зі штучним інтелектом,

що живуть у віртуальній реальності всередині обчислювальних систем. Тому трансгуманізм іноді розглядається як постгуманізм або як форма соціальної активності, яка використовує постгуманістичну ідеологію.

Засновниками трансгуманістичного руху є К. Дрекслер, М. Міскі, Г. Моравек, Р. Курцвейл, Н. Бостром, Д. Пірс, Ф. М. Есфендіарі, Р. Еттінгер, М. Мур і інші. Своїми ідейними попередниками сучасні західні трансгуманісти вважають в основному вчених 1920-1950-х років — біолога Дж. С. Холдейна, фізика Дж. Д. Бернала, палеонтолога П. Тейяр де Шардена та ін. На їх ідеї спираються основні наукові напрямки, з якими трансгуманісти пов'язують свої надії, — іммортелізм, штучний інтелект, нанотехнології.

Популяризації ідей та ідеалів трансгуманізму істотно посприяла Світова трансгуманістична асоціація (The World Transhumanist Association) створена у 1997 р. Згодом утворилися «дочірні» структури згаданої асоціації й зокрема Російський трансгуманістичний рух, Товариство українських трансгуманістів тощо. У 2000 р. Р. Курцвейлем було створено Інститут сингулярності з питань штучного інтелекту (The Singularity Institute for Artificial Intelligence), який від 2008 р. функціонує як університет і має офіційне представництво в інтернеті. В багатьох країнах існують місцеві трансгуманістичні групи, а в США практично в кожному крупному місті діють дискусійні групи.

У словнику гендерних термінів міститься наступне визначення трансгуманістичного руху: «Трансгуманізм (в перекладі з лат. trans — «крізь, через, за» і homo — «людина») — це раціональний, заснований на осмисленні досягнень і перспектив науки, світогляд, який визнає можливість і бажаність фундаментальних змін в положенні людини за допомогою передових технологій з метою ліквідувати страждання, старіння і смерть і значно посилити фізичні, розумові і психологічні можливості людини (в тому числі за допомогою уніфікації статі). Трансгуманізм іноді ще називають постгуманізмом або ньюгуманізмом» [282].

Якщо подивитися на трактування цього поняття в зарубіжній філософській думці то можна зустріти деякі варіанти, серед яких деякі вчені виокремлюють наступні:

• «Трансгуманізм — це така доктрина, згідно з якою ми можемо і повинні стати більше, ніж людьми» (М. Портер),

• «Трансгуманізм — це прихильність подолання поставлених людині меж у всіх їх формах, включаючи зростаючу тривалість життя, посилення інтелектуальних здібностей, постійно зростаючі обсяги знань, досягнення

повного контролю над своєю особистістю й індивідуальністю і завоювання здатності покинути свою планету» (Н. Віта-Мор),

• «Трансгуманізм — це ідея про те, що нові технології здатні протягом найближчих століть змінити світ настільки, що наші нащадки в багатьох відносинах вже не будуть більше людьми» (Р. Хенсон) [362, с. 16–17].

Спираючись на відмічені визначення і інші існуючі його варіанти, Б. Г. Юдін дає більш коротке його визначення як філософської концепції, системи поглядів, які борються за необхідність використання сучасних технологій і досягнень різних наук для вдосконалення тіла і розуму людини; це продукт, який в значній мірі породжується людськими очікуваннями [361, с. 16]. На наш погляд це визначення, не дивлячись на свою стислість, точно виражає основну мету трансгуманізму взагалі як наукового напрямку сучасної транс-науки.

Відомо, що сам термін «трансгуманізм» позначається теоретиками символом «Н+», який часто використовується як синонім «зміненого, поліпшеного людства». Відмінними рисами трансгуманізму як філософської теорії є:

1) прагнення до включення саме в науковий дискурс — на мові науки і в правилах наукового міркування, хоча її тематичний лад мав би зближення її з фантастикою, сферою художнього вимислу;

2) агресивна позиція її прихильників в питаннях самоорганізації суспільного руху і реалізації вже «тут і зараз» тих чи інших експериментів над людською природою [182, с. 25–26].

Трансгуманізм проявляється в трьох аспектах: в практичній діяльності; в технологічних досягненях; в соціальних трансформаціях. Серед течій в сфері трансгуманізму слід виділити наступні:

• науковий іммортелізм — система поглядів, яка прагне за допомогою науки максимально віддалити, а в ідеалі уникнути фізичної смерті;

• гедоністичний імператив — етична система, метою якої є необхідність знищення страждань для всього розумного життя за допомогою технологій;

• сінгулярianство — етична система і громадський рух, засновані на вірі в необхідність і здійсненність технологічної сингулярності — момент, після закінчення якого технічний прогрес стане через свою швидкість і складність недоступним розумінню;

• техногайянізм — етична система, що припускає, що новітня техніка буде в змозі відновити навколишнє середовище. При цьому розробка цих технологій має стати головною метою захисників навколишнього середовища;

• постгендерізм — соціальна філософія, яка розробляє шляхи знищення статі людини або хоча б гендерних ролей, а також соціальної стратифікації, когнітивних і фізичних відмінностей. Плануються використовуватися розширені біотехнології та допоміжні репродуктивні технології;

• трансгресивний трансгуманізм — течія, що ставить понад усе досягнення суб'єктивного ідеалу шляхом зміни тіла, можливість безсмертя при цьому — побічне явище.

Серед цінностей трансгуманізму вчені виокремлюють наступні: краще розуміння людської природи й заохочення з цією метою досліджень і громадських дискусій щодо майбутнього; критичне мислення; відкритість; наукові запити; відкрите обговорення майбутнього; отримання як індивідуального, так і колективного штучного розуму, розвиток машинного інтелекту; філософський фаллібілізм; готовність переглянути припущення з розвитку справи; прагматизм; інженерно-підприємницький дух; науковість; різноманіття (видів, рас, релігійних вірувань, сексуальної орієнтації, способу життя тощо); турботу про благополуччя; збереження і примноження життя (життє-розширення (life-extension), дослідження питань антистаріння (anti-aging); терпимість до втручання в природу (tampering with nature); відкидання критики людської зарозумілості (idea of hubris); індивідуальний добір підсилюючих технологій (enhancement technologies); морфологічну свободу (morphological freedom); мир; міжнародне співробітництво; антирозповсюдження засобів масового ураження; турботу про усі прояви духовного життя [374].

Як стало очевидним, концепція трансгуманізму багато в чому спирається на ідеї конструктивізму. У ньому багато в чому людська сутність поступається місцем технічному існуванню, тобто відбувається руйнування принципів антропоцентризму, на яких будувалися традиційний гуманізм і традиційна наука. У цьому сенсі ряд вчених звертають увагу на те, що проблема постлюдського майбутнього стала однією з центральних проблем нового світогляду.

У сучасній науці всерйоз піднімаються теми, що стосуються обговорення перспектив людства в умовах глобальних загроз, породжуваних в процесі техногенних трансформацій. Передбачається, що нанотехнології будуть міняти людське тіло так, як потрібно, людина перетвориться в абсолютно нову, технологічно саморозвинену істоту — Homo sapiens, а тіло людини майбутнього буде проектуватися як машина і буде зберігати зовнішній вигляд людини тільки в естетичних цілях. Влада машини «розкладає» цілісний людський образ, людина перетворюється в частину

машини, стає одним з видів сировини, що підлягає цілеспрямованій обробці. Вона уже не може звільнитися від впливу створеної нею техніки. З появою Hi-Tech почала розмиватися межа між людиною і машиною, між тілом і технологією.

Машини як домінуючі засоби виробництва олюднюються і стають все більш антропоморфними. У свою чергу, людина все більше машинізується в своїй людській істоті, стаючи гібридом з машиною не тільки в своїй тілесній організації (результат тенденції заміщення природних органів і тканин сконструйованими штучними «протезами»), а й соціально-психологічної. Вона все більше і більше в складних перипетіях сучасного життя заміщається своїм «слідом» — деякою об'єктивно поданою політичною, економічною, соціально-психологічною, демографічною чи іншою функціональної одиницею. Конвергенція цих двох тенденцій вже привела до появи в людському світі гібридів-роботів, які сприймаються не просто як предмети-вироби людини, але і як суб'єкти моралі і права. Вони здатні замінити людину не тільки в матеріальному виробництві, але і в дитячих і дорослих розвагах, освіті, міжособистісних комунікаціях. Важливо, що таке заміщення бажане для сучасної людини, яка формується помітно і непомітно для себе та інших систем сучасної освіти за образом і подобою машини. Тому в роботах вона зустрічає виконання своїх (машинізованих) бажань, сприймає їх (роботів) не просто як підручні речі, але як ідеальні суб'єкти, позбавлені непередбачуваних і неконтрольованих якостей живих недосконалих емпіричних людей.

З цього приводу українські дослідники М. А. Ожеван і Д. В. Дубов говорять про «Homo ex Machina» («Людина з Машини») як образу людини, релевантного Четвертій, а згодом і П'ятій індустріальним революціям [224, с. 11]. Адже технології, судячи з усього, матимуть наслідком посилення впливу машинних технологій на першоприродну людську сутність і до невпізнаваності змінять (а, можливо, й підмінять, як попереджають мислителі-алармісти) біологічну природу людського тіла. Відтак техніка й технології стануть не лише продовженням і доповненням людської природи іззовні, але й проникнуть усередину людської тілесності й людської «душі». Конвергенція Людини й Машини «на виході» рано чи пізно породить конвергентне суспільство трансгуманізму або постгуманізму, яке, щойно народившись, прийде на зміну інформаційному суспільству, не лише розвиваючи його, але багато в чому його й заперечуючи. Тому вчені пропонують розглядати трансгуманізм з використанням широкого спектру його впливу на соціальну реальність: як квазірелігійний ідеологічний проект, як рекламний та технологічно-бізнесовий тренд і як футурологія, дотична

напівреалістичним, напівміфологічним перспективам осягнення технологічної сингулярності [224, с. 14].

До появи нано-техно-науки людина лише «зламувала» природну матерію (живу і неживу). Тепер же вона за допомогою все більш могутнього нано-фізико-хіміко-біо-інфо-інжинірингу моделює / конструює нову реальність, яка включає в себе:

- штучні атоми і об'єкти з наперед заданою атомарною структурою;
- простір генетично модифікованих організмів і клонованих тварин;
- носіїв штучного розуму;
- транслюдей з імплантованими нейрочипами;
- тканина планетарних комп'ютерно-медійних мереж тощо.

Що ж стосується проблеми «поліпшення людини», «людської функціональності», то мова йде про технологічне посилення, збільшення людських здібностей, модифікацію людської тілесності і інтелекту. Немає нічого дивного тому, що NBIC-модель конвергуючи технології, сколихнула нову хвилю ентузіазму серед трансгуманістичного руху, який побачив в ній реальний практичний інструмент створення наступного покоління постлюдських істот. Трансгуманізм спрямовує дві тенденції конвергентного розвитку людини і машини до межі — деякої уявної точки, в якій між ними виникне непомітність. Людина отримає безсмертне тіло машини, а машина її розумну (вже радикально машинізовану) душу. Ставши творцем нано-біо-гено-нейро-інфо-комп'ютерно-мережевих та інших супер-хай-тек, людина придбала реальну можливість перебудовувати біокосмос, соціокосмос, свою власну біогенетичну природу [333].

Цивілізація поступово перейде до формування громадських суб'єктів, спочатку на змішаному — природно-штучному — транслюдина, а потім переважно на штучному синтетичному субстраті — постлюдина. Людям доведеться освоювати нові планети і жити в умовах, вельми відрізняючихся від земних. Саме транслюдині виявиться під силу освоєння Сонячної системи і ближнього Космосу з іншими інопланетними цивілізаціями.

Як зауважує з цього приводу В. О. Луков, транслюдина — це хтось, хто активно готується стати постлюдиною [182, с. 27]. У цьому випадку вектор транслюдської активності визначається наближенням до стану постлюдини. Постлюдина (posthuman), як випливає з даної концепції, — це нащадок людини, модифікована до такої міри, що вже не є людиною. Постлюдина — це людина, яка за допомогою нано-біо-гено-нейро-технологій буде звільняти себе від генетичного диктату з боку ДНК. По суті, стратегія біологічної емансипації людини — це практика генно-інженерійного перетворення біологічного виду Homo sapiens.

У контексті цієї практики така форма існування живої матерії як «біологічний вид» перестає здаватися надчасовою онтологічною константою. Творець надтехнології по своїй волі може модифікувати цю форму існування. У підсумку нинішня форма буття Homo sapiens'а як особливого біологічного виду сьогодні усвідомлена в якості однієї з багатьох форм людського існування. Отримавши можливість конструювати трансгенні форми людського існування, генні інженера заявляють, що людина, яка стала творцем надтехнології, не приречена вічно перебувати в нинішній формі [333].

Як відзначають деякі вчені, ідеал постлюдини виражається у володінні таких розумових і фізичних можливостей, які далеко перевершують можливості будь-якої немодифікованої людини. «Ви будете розумніші, ніж будь-яка людина геній, і будете мати набагато більш досконалу пам'ять. Ваше тіло не буде піддано захворюванням, і воно не буде руйнуватися з віком, що забезпечить вам необмежену молодість і енергію. Ви зможете отримати набагато більші здатності відчувати емоції, задоволення і любов або захоплюватися красою. Вам не доведеться відчувати втому або нудьгу і дратуватися через дрібниці» [182, с. 27].

Говорячи про транс гуманістичну концепцію постлюдини не можна не відзначити ідеї одного з ідейних теоретиків трансгуманізму, іранського фантаста і футуролога Ферейдуна М. Есфендіарі, який писав у 1970-ті роки під псевдонімом FM-2030. Цифри 2030 в його псевдонімі означають надію на те, що в 2030 році він відсвяткує свій сотий день народження. Як пояснював сам мислитель, «звичайні імена визначають минуле людини: родовід, етнічну приналежність, національність, релігію. Я не той, ким був десять років тому, і, звичайно, не той, ким я буду через двадцять років. Майбутнє — мої надії і мрії. Назва 2030 відображає мою переконаність в тому, що роки навколо 2030 року будуть чарівним часом. Сонячна система буде жива людьми, пов'язаними з планетами і місяцями і орбітальними спільнотами. Ми будемо безжиттєвими, і у всіх буде відмінний шанс жити вічно. 2030 — мрія і мета» [388]. Як видно прогнози футуролога звернені до 2010 року — саме тоді, на його думку, повинні початися основні зміни: «Якщо ви в 2010 році, у вас буде відмінний шанс жити до 2030 року. Якщо ви у 2030 році, незалежно від вашого віку, ви зможете жити нескінченно в майбутньому». Однак в 2000 році він пішов з життя і був кріонірован в місті Скоттсдейл (Арізона).

В своїй книзі «Optimism One» (1970 р.) [386] FM-2030 заклав фундамент нинішнього трансгуманізму. Так Ф. М. Есфендіарі розкриває суть своєї ідеї: «Моя філософія: Оптимізм — Достаток — Універсалізм — Безсмертя» [386, с. 1]. Згідно з його думкою, сучасне суспільство живе в

революційний час в історії. Ніколи людський прогрес не був швидшим — глобальним — глибоким, ніж сьогодні. Дорога, яка привела до сьогоднішнього дня, більше не буде відігравати важливу роль. Людина рухається в зовсім новому напрямку, до радикально нових концепцій розумного життя, яка ніколи не може бути знову оцінена або зрозуміла пов'язаними з Землею поняттями минулого [386].

Ф. М. Есфендіарі пише, що песимізм залишається модним інтелектуальним становищем, яке все ще прирівнюється до реалізму, хоча реалізм перевернутий догори дном. Ніщо не олюднює нас більше, ніж приклади нашої людяності. Ніщо не обманює нас, щоб робити більше і більше, ніж приклади наших великих досягнень. Ми завжди прагнули поборотися за наші невдачі. Настав час зробити паузу, щоб сказати: Браво до людського духу. Оптимізм — нова революція. З огляду на нашу нову ситуацію в часі і просторі оптимізм раптово стає єдиною раціональною філософією, що призводить Ф. М. Есфендіарі до утвердження що ми переживаємо перше століття становлення оптимізму. Тому ми повинні розсіяти панівний в наш час песимізм, який все ще висить над людством, поширюючи відчай, коли є надія, ненависть до себе, де має бути почуття власної гідності, обдурює тих людей, які потребують у впевненості і ідеалізмі [386].

Рішення проблеми іммортализму дозволить на думку філософа вийти еволюції людства на новий рівень — появи транслюдини, і це буде тільки підготовчий етап до виникнення більш досконалого виду — постлюдини. У своїй книзі «Чи трансгуманіст ти?» («Are You a Transhuman?» [388]) мислитель говорить про те, що транслюдина — це не обов'язково носій прогресу. Це найраніша форма маніфестації еволюційних змін. «Те, що відбувається на цій планеті з родом людським, — перебудова. Ми переростаємо природу свого походження». У цьому сенсі сама невідкладна проблема, що стоїть перед людиною, не соціально-економічна і політична, а проблема смерті. Причому слід зазначити, що для Ф. М. Есфендіарі проблема смерті є центральною, на якій він будує своє бачення майбутнього, в якому людство завдяки технологіям зможе вийти за рамки безсмертя, жити вічно. «Поки є смерть, ніхто не вільний, — пише футуролог, — поки є смерть, ми не можемо оновити основну якість життя. Ліквідація смерті ніколи не була в будь-чиєму порядку денному, тому що протягом століть ми не могли нічого з цим вдіяти. Безсмертя тепер питання про те, коли як не зараз. Ліквідація смерті не позбавить від проблем. Це прибере трагедію в житті людини. Як тільки ми знайдемо безсмертя, все буде можливе» [388].

Слід зазначити, що дана проблема стала центральною взагалі для трансгуманістичного руху. В. А. Кутирєв з цього приводу звертає увагу на те, що трансгуманізм — це майже інше ім'я імморталізму. Він передбачає не просто відмову від гуманізму, як певної цінності, а подолання людини як Homo sapiens. Трансгуманісти прагнуть перетворити прогрес в трансгресію, який «переступає через людину», перетворюючи її в елемент, аспект, фактор, агента динамічного інноваційного розвитку [174, с. 72].

Ф. М. Есфендіарі продовжуючи своє міркування, приходить до висновку, що нинішня система поглядів і переконань безнадійно застаріла — ні капіталізм, ні соціалізм не можуть запропонувати сценаріїв подальшого розвитку: «Все, що їм під силу — це коригувати нині діючу систему. Ніяка поступова модернізація не може реінкарнувати ці індустріальні пережитки. Всі тонкощі становлення нової ери ще не зовсім зрозумілі. Але основні принципи можна сформулювати. Це децентралізація, деспеціалізація, демонополізація, дебюрократизація, глобалізація… Ми прагнемо отримати людський рід з тваринного світу — дебіологізувати інтелект — депланетизувати (освоїти простір за межами Землі) людство» [386]. Все життя — це рух до майбутнього. Ми повинні терміново прискорити темпи освоєння космосу і колонізації. І це на думку мислителя головний пріоритет, тому що космічна колонізація відкриває достаток Всесвіту. Звільняє нас від усієї кінцівки. Прискорює імпульс до телесфери. Прискорює наше перетворення від конкретних тварин / людських організмів, що відносяться до Землі, до позаземних істот. Підсилює наші шанси з'єднатися з іншими інтелектуалами, які, в свою чергу, можуть дати нам потужний поштовх вперед.

На окрему увагу заслуговують заклики до людства, які він виклав у книзі. Серед найбільш вагомих наступні: «Ми хочемо внести зміни в сонячну систему і за її межі. Ми хочемо повернути планети, створити нові місяці, підштовхнути старі до більш відповідних орбіт, зміцнити життєві енергії більш гігантських сонць. Ми більше не задовольняємося лише розробкою кращих систем зв'язку, великою кількістю супутників, телекомпьютеров, картинок, лазерів. Ми також хочемо спілкуватися телепсихічно. Ми ніколи більше не зможемо задовольнятися цивільними правами, правами людини, правом на самовизначення. Цих прав вже недостатньо. Тепер ми хочемо космічних прав. Ми хочемо свободи бродити по всесвіту. Ми хочемо ніщо інще, як право визначати нашу власну еволюцію. Ми хочемо права жити вічно. Поки ми не скинули тиранію смерті, ніхто не вільний» [386].

Наведені ідеї Ф. М. Есфендіарі вказують на глобальність трансгуманізму. У 1970 році філософ і футуролог по суті розкрив мету цього

наукового напрямку, який в по суті своїй в наш час не змінився, а отримав оформлений науковий вигляд, в якому тема іммортализму стала головною, від якої відштовхуються всі наступні проблеми. Тому тема постлюдського майбутнього виступає в наш час особливо важливою, тому що вирішення проблеми іммортализму здатне створити постлюдину як абсолютно нову істоту.

Трансгуманістичний проект спрямований на зміну самого способу людського існування і самого буттєвого статусу людської істоти, що багато в чому сприяло тому, що в сучасній науці розгорілася дуже сильна дискусія, з питання практичної реалізації тих ідей, які висловлює цей науковий напрям [85, с. 143].

Серед критиків трансгуманізму особливо чітко виділяється напрямок, який свої переконання будує на запереченні проти здійсненності, можливості бути реалізованим трансгуманістичного проекту, так як можливі перспективи безпосередньо втрутитися в біологічну природу людини можуть мати незворотні наслідки. Найбільш повний критичний аргумент на адресу трансгуманізму полягає в концепції втрати людиною своєю природної «людяності», яка складається у втручанні в природні закони і закономірності, нівелюванні особистості і блокуванні закладеного природою потенціалу на розвиток, а також в поступовій втраті людиною своєї сексуальної, соціальної і духовної ідентичності, можливо, ще до початку прямого практичного втручання в природу власного тіла.

Наприклад, Ф. Фукуяма в своїй книзі «Наше постчеловеческое будущее: Последствия биотехнологической революции» (2004 р.) [322] стверджує, що постлюдський світ може виявитися куди більш ієрархічним і конкурентним, ніж наш сьогоднішній, а тому повним соціальних конфліктів. Це може бути світ, де втрачено буде будь-яке поняття «загальнолюдського», тому що ми перемішаємо гени людини з генами стількох видів, що вже не будемо ясно розуміти, що ж таке людина. Це може виявитися світ, де середня людина буде загоюватися далеко за другу сотню років, сидячи в колясці в будинку для літніх людей і закликаючи смерть, що ніяк не йде. А може бути, це виявиться м'яка тиранія начебто описаної в «Дивному новому світі», де всі здорові і щасливі, але забули сенс слів «надія», «страх» або «боротьба» [322, с. 309].

Через те, зазначені вище прогностичні риси трансгуманістичного руху дають підставу деяким сучасним ученим порівнювати його з утопією. Так, Т. Б. Медведєва, М. А. Ожеван, Я. С. Покровська, Л. А. Серединська, називають його цифровою або технократичною утопією, яка свій початок бере з глобального селища М. Маклюена, згодом розвинена в працях

М. Кастельса. Зокрема, М. А. Ожеван кажучи про трансгуманізм, звертає увагу на те, що «в ідеалі» йдеться про техно-утопію трансферу людської свідомості («душі») на більш якісний «матеріальний носій» [225, с. 5].

На користь подібних ідей виступає і І. В. Дьомін, який стверджує, що якщо трансгуманістичний проект і є «утопією», то це така утопія, яка становить суттєвий аспект людського буття як такого. Трансгуманізм — це вираження спочатку властивого людині прагнення до подолання існуючих кордонів і реальних умов свого існування [85, с. 143]. І в цьому сенсі трансгуманізм цілком може вважатися утопічним, або навіть черговою сцієнтистською утопією, оскільки основною його метою є поліпшення стану людини на основі наукових досягнень — створити кращий світ або суспільство. Сюди також приєднуються прагнення до прогресу, перспективний підхід і підтримка наукової роботи, що сприяє появі питання: «Чи дійсно мрії про трансгуманну утопію не за горами?».

Проблема в даному випадку полягає в тому, що по-перше, реалізація трансгуманістичної мрії вимагає радикальної трансформації стану людини, що загрожує небезпеками і невизначеностями. В цьому криється та причина, чому ми не можемо ігнорувати утопічні елементи в трансгуманістичних аргументах. Вони дуже актуальні, тому що вони фактично приховують той факт, що ми насправді поняття не маємо, що пропоновані перетворення людського тіла і розуму дійсно будуть працювати так як це пропонується.

По-друге, моральний обов'язок, на який робиться акцент в трансгуманізмі, підтверджує характер порядку утопічного опису. Сучасному суспільству пропонують діяти в певному напрямку, що допоможе створити «кращий світ». Саме на останнє поняття робиться акцент в моральному зобов'язанні перед сучасною людиною. Відмовитися від цієї ідеї буде просто злочином проти самої людини. Цим самим трансгуманісти успішно створюють атмосферу неминучості для утопічних сценаріїв, які вони описують. Майбутній рай — це відновлений рай, місце, де ми повинні бути і де, саме з цієї причини, ми в кінцевому підсумку будемо.

По-третє, в трансгуманізмі робиться сильний акцент на щасливе майбутнє, яке нас чекає. Постлюдське існування робить наше теперішнє становище набагато гіршим, ніж уявне майбутнє, в якому всі наші мрії збулися.

На нашу думку, остання риса як раз і відкриває завісу утопічності трансгуманізму. Орієнтація на майбутнє, на певний ідеал, наявність зв'язку з соціальним міфом, казкою вказує на присутність утопічних елементів в цьому науковому напрямку. Це й не дивно, тому що якщо мова йде про футурологічні прогнози, то межа з утопією розмивається, будь-то соціальний

проект чи науково-технічний. У цьому випадку в якості прикладу не можна не навести «Лист з Утопії» одного з ідейних теоретиків трансгуманізму шведського філософа Н. Бострома [374]. У своєму листі автор говорить про те майбутнє, яке прогнозується трансгуманістами в позитивному світлі. «Ти можеш думати про цю замітку як про запрошення на бал, який відбудеться, тільки якщо люди прийдуть на нього. …Ми називаємо життя, яке тут ведемо, «Утопією»». Щоб досягти Утопії, на його думку, сучасна людина повинна спочатку знайти засоби для трьох фундаментальних перетворень:

- Перша Трансформація: Забезпечити життя! Тіло — смертельна пастка. Цей життєвий механізм і смертна машина, якщо раніше не зламається або розіб'ється, обов'язково незабаром заіржавіє. «Тобі пощастило отримати сім десятиліть рухливості; вісім, якщо ти улюбленець Фортуни. Цього не достатньо, щоб почати по-серйозному, і набагато менше, щоб завершити подорож».

- Друга Трансформація: Поліпшити пізнання! «Не бійся рости. Підвали розуму не мають стель!. Мозок повинен рости за межі будь-якого генія людства, як в окремих здібностях, так і в загальному інтелекті, щоб ти міг краще вчитися, запам'ятовувати і розуміти, щоб ти міг осягнути своє власне блаженство. …Розум є засобом: бо без здатності розуміти ти застрягнеш або зіб'єшся зі шляху, і твоя подорож зазнає невдачі. …Розум також і мета: бо він в просторі-часі усвідомлення того, що Утопія буде існувати. Нехай межі твого розуму будуть безкрайніми і продовжать розширюватися».

- Третя Трансформація: Підвищити добробут! «Шукай світло! Але наближайся з обережністю — відхилися, якщо ти учуешь обпалені край свого крила. Світло для того, щоб бачити, а не вмирати ». …Людське життя в своїх кращих проявах просто фантастичне. Я ж прошу тебе створити щось ще більше. Життя, яке по-справжньому людяне [374].

Досліджуючи дане звернення до людства Н. Бострома деякі зарубіжні вчені виявляють в ньому явну відкриту утопію. Цьому сприяє головна ідея, якою наскрізь пронизаний цей лист: мрія про кращий світ з досконалою людиною. Причому кінець листа із закликом наслідувати запропоновані трансформації також має схожість з утопічною критикою реальності і закликом реалізувати її. В історії утопії дана риса особливо яскраво виявлялася в періоди соціальних потрясінь, криз, революцій, коли утопічні проекти переходили в розряд реформаторських, комунітарний рух.

Як зазначає О. Л. Черткова, утопія як проект, висловлює — технічний, — інженерний підхід до світу. При такому підході виявляється радикальний активізм утопізму, його претензії на всеціле перетворення світу

силою людського творчості [341, с. 162]. Дана риса якраз особливо чітко проявляється в пункті заповідей, в якому мова йде про всесвітню місію неолюдини — людина, що живе заради великої грандіозної мети, і ця мета не ззовні, вона усередині, це неолюдство, неоцивілізація безсмертних, богоподібних, всемогутніх боголюдей. Бажати стати безсмертною, всюдисущою, всемогутньою, як боги, для неолюдини — звичайна справа, проте в цьому немає егоїзму, тому що неолюдина бажає цього не заради себе і свого его, а заради втілення законів Всесвіту — на благо всього людства.

З особливою силою «заважає» неолюдині власне тіло, принаймні через невблаганне завершення біологічних процесів. Досягнення безсмертя будь-яким не обмежуючим свободи інших людей способом — перша з поставлених цілей. Це дозволить «виграти час» в боротьбі за отримання ідеалу і в кінці кінців стати вільним від часу.

Відтак, серед рис, які ріднять Трансгуманізм з утопічним свідомістю є наступні:

1. Трансгуманізм ставить перед людиною / людством глобальне надзавдання і сверхпроект, здійснення якого вимагає інтеграції діячів і мобілізації ресурсів.

2. Трансгуманістичний образ майбутнього є альтернативою сучасності, нинішньому «суспільству споживання» і «людині-споживачу».

3. Людина в трансгуманістичному світогляді розуміється як активна самотрансцендуюча істота [84].

Але, при цьому тут же і простежується відмінна риса з утопією, в тому, що заповіді говорять про прогрес навіть в майбутньому суспільстві (людина майбутнього повинна працювати не тільки для себе, але і для інших, для людства, несучи йому «прогрес і свободу»), чого в утопії бути не може, тому що це форма ідеального суспільства, в якому досконалість доведена до абсолюту, що вже само по собі заперечує подальший розвиток. До того ж, мета утопічної свідомості — показати такі якості соціального буття, які з еволюції реальної дійсності не випливають. Тут же ми бачимо заклик сучасної людини до трансформації. «Неолюдина по суті є подвижник третього тисячоліття, він поєднує подвижництво інтелекту і духу з прогресом науки і технологій. …Неолюдина кличе за собою інших людей, кажучи їм: «Задумайтесь, подивіться на життя стратегічно, почніть створювати прямо зараз своє щасливе майбутнє, пробудіть свій розум, зрозумійте своє становище на Землі й у Всесвіті, запитайте себе, хто ви і куди йдете» [426].

Висновки. Трансгуманістина концепція виступає в якості обґрунтованого прогностичного проекту по перетворенню майбутнього на основі вдосконалення NBIC-технологій, як альтернатива сучасному

суспільству. Серед всіх наукових сфер які він охоплює, антропологічна виявляється центральною, оскільки присвячена побудові образу нової людини (пост-людини), яка стане вінцем техногенної еволюції.

Пост-людина це той антропологічний образ нової людини, яка стане необхідною ланкою в новому суспільстві, що відповідатиме пропагованому трансгуманізмом образу нової соціальної реальності. Глобальність пропонованого проекту є безмежною, оскільки створення нового суспільного ладу не обмежується лише межами нашої планети, питання виходить на міжпланетні космічні простори. Звідси, як ми побачили, критика значної низки вчених у бік цього міждисциплінарного наукового руху, починаючи від порівняння з утопією, і закінчуючи низкою проблем, серед яких питання зникнення природного людського фактору і заміщення його технологічним.

Розділ 5.
ВПЛИВ МОДЕЛІ ВІРТУАЛЬНОГО СУСПІЛЬСТВА НА БУТТЯ НОВОЇ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

5.1. Роль віртуальних співтовариств у моделюванні образу нової соціальної реальності

Сучасне суспільство є системою віртуальної соціальної взаємодії, що впливає на форми моделювання образу нової соціальної реальності. Це в свою чергу сприяє змінам змісту соціальних взаємодій, розширенню соціальних інтеракцій. Результатом використання індивідами нових форм соціальних взаємодій стає поява нових моделей мережевого суспільства, що представляє собою особливу соціальну спільність, головною ознакою якої є його віртуалізація. Віртуальна взаємодія відкриває перед суспільством широкі можливості реалізації проектів (в тому числі і соціальних), інтенсифікації інноваційності в комунікаційній сфері.

На думку О. В. Луканіна, при розгляді сучасного суспільства слід говорити не про соціальну систему з властивими їй характеристиками, а про безліч актуальних і віртуальних спільнот індивідів [181]. Поняття «віртуальних спільнот» привертає увагу до появи нового базису соціальної взаємодії. З огляду на те, що взаємодія заснована, перш за все, на встановлення контактів між суб'єктами взаємодії, віртуальне співтовариство сприяє цьому процесу, об'єднуючи людей і даючи можливість підтримувати постійний зв'язок між ними, тим самим виступаючи новою формою соціальної інтеграції. Тобто, мова йде про те, що віртуальні спільноти виступають в якості форми сучасного моделювання образу нової соціальної реальності, яскравим прикладом створення віртуальної моделі в іншому просторово-часовому континуумі.

Поява і поширення віртуальних спільнот представляє в наш час одне з актуальних питань на міждисциплінарному рівні, що пояснює особливу увагу до цієї теми не тільки філософів, а й істориків, соціологів, культурологів. Оскільки ця тематика є новою для сучасної науки, то вона відрізняється від інших питань, пов'язаних з віртуалізацією суспільства, відносно невеликою кількістю наукових робіт і концептуальних розробок. Серед ідеологів цієї проблеми слід відзначити наступних: Б. Веллман (надав вперше визначення поняття «віртуальні спільноти»), Г. Рейнгольд (ввів термін «віртуальне співтовариство» в 1993 році в книзі «Virtual Community», в якій обговорюються різні приклади комунікацій між членами соціальних груп на основі електронних розсилок, розрахованих на багатьох користувачів

спільнот), а також Б. Берковіц, Дж. Перман, Ш. Рафаелі, Г. Равід, К. Фішер, В. Еспіноза, що сформували західний напрям дослдіження даної проблематики. Разом з цим, подальший розвиток даної проблеми спостерігається в працях таких сучасних вчених, як І. Є. Мальченко, О. Ю. Орлов, О. П. Соловей, С. Г. Туронок, В. М. Щербина, А. П. Яхіна. Особливістю даної теми, що впливає безпосередньо на характер даних досліджень, є те, що вона розглядається, з одного боку, як результат віртуалізації суспільства, з іншого, нерозривно пов'язана з концепцією мережевого суспільства, яка в свою чергу пояснює її місце у віртуальному просторі.

Слід зазначити, що концепція мережевого суспільства до нашого часу вже зазнала ряд як схвалень, так і критичних зауважень, але сама ідея мережевої організації була сприйнята філософами і є однією з панівних у наш час концепцій при вивченні сучасного суспільства. Д. Є. Добринська звертає увагу на те, що мережа являє собою потужний засіб для досліджень сучасної соціальної реальності, вона є ефективним способом вивчення соціальної структури, яке здійснюється за допомогою виявлення різних моделей зв'язків і відносин з можливостями їх кількісного аналізу і візуального відображення [89, с. 43]. Метафора мережі використовується в якості однієї з найбільш репрезентативних для опису нового типу суспільства, більш гнучкого, децентралізованого та індивідуалізованого, в якому панівною формою організації є саме мережева форма. Роль традиційних соціальних спільнот в масових комунікаціях почала поступово знижуватися. Зберегли вплив тільки ті з них, хто прийняв логіку мережі. Тому вивчення спільнот просто невіддільне від мережевої організації суспільства, бо інтернет донині залишається панівною системою об'єднаних комп'ютерних мереж для зберігання і передачі інформації.

Цікаво, що сам М. Кастельс розглядає мережу як нову соціальну морфологію спільнот. На його думку, становлення віртуальних спільнот, що базуються на мережевий глобалізації, можна трактувати як кульмінацію історичного процесу поділу розташування і спілкування у формуванні спільноти: нові виборчі моделі соціальних відносин приходять на зміну формам взаємодії між людьми, заснованих на територіальних зв'язках [129, с. 141]. Продовжуючи свою ідею, мислитель пояснює поширення віртуальних спільнот наступним чином. Система соціальних зв'язків, прив'язана до певного місця, дійсно була важливим джерелом підтримки та соціальної взаємодії як в сільськогосподарських товариствах, так і на ранніх етапах промислової ери (при цьому, щоправда, слід врахувати, що подібного роду система соціальних зв'язків грунтувалася не тільки на сусідстві, але і на

місці роботи). Така форма соціальності, прив'язана до території, ще не зникла в світі, але вона, зрозуміло, грає другорядну роль в структуризації суспільних відносин для більшості населення в розвинених суспільствах. Вирішальним тут стає зрушення від просторових меж як джерела соціальної взаємодії до просторової спільноти як втілення соціальної організації [129, с. 153].

Нова інформаційна система значно послаблює символічну владу традиційних відправників повідомлень, передану через історично закодовані соціальні звички. «Вони не те щоб зникають, але слабшають, якщо не кодують себе в новій системі, де їх влада множиться електронною матеріалізацією духовно переданих звичок. Мережева комунікація ефективніша, ніж вплив певного харизматичного авторитету при особистих контактах». Мережі будуються на основі вибору і стратегії соціальних діячів, будь то окремі особи, сім'ї або громадські групи. Відтак, корінна трансформація соціальності в складних суспільствах супроводжується заміною просторових спільнот в мережі в якості основних форм соціальності [129, с. 154].

Якщо звернутися до самого поняття «спільнота», то, як вже було зазначено вище, вперше його визначення надав канадський соціолог Б. Уеллман: «Товариства — це мережі міжособистісних зв'язків, що забезпечують соціальну взаємодію, підтримку, інформацію, почуття приналежності до групи і соціальну ідентичність» [431, с. 20]. На думку вченого, сьогодні життя людини вже неможливо обмежити рамками однієї групи, яка існує тільки «тут і зараз», оскільки вона все більше розсіюється в незліченних потоках мережевих взаємодій. Йдеться про процеси «глокалізації», коли поряд із продовжуючими відігравати важливу роль відносинами в сім'ї, сусідській громаді і на робочому місці, серйозного значення набувають зв'язки і відносини на відстані, основою функціонування яких є нові засоби інформаційно-комунікаційних технологій. У своїй статті «Little Boxes, Glocalization, and Networked Individualism» [429] вчений розкриває історію створення спільнот:

— Спочатку спільноти були представлені у вигляді груп, або «невеликих коробок» (Little Boxes), як він їх називає, наголошуючи на їх внутрішній щільності зв'язків і чітких межах. Доіндустріальні соціальні відносини були засновані на мандрівних смугах аграрних сіл, торгових міст і міських кварталів. Люди йшли від дверей до дверей, щоб відвідати один одного в просторово компактному і щільно згуртованому середовищі. Якщо більшість поселень або в околицях налічували менше тисячі осіб, тоді майже всі знали один одного. Спільноти були обмежені. Взаємодія найчастіше

залишалася в межах великих міст. Для такої форми спільнот були характерні локалізація в просторі, і прямі, неопосередковані ніяким технічним засобом, комунікації — «door-to-door».

— Глокалізовані мережі (Glocalized Networks). Індустріалізація, що сприяє географічному поділу раніше щільних гомогенних груп, а також розвиток засобів комунікації — перш за все машинного і льотного транспорту, а також телефону — привели до створення нової форми спільнот, які Б. Уеллман називає «глокалізованими», підкреслюючи таким чином одночасно як їх локальний, так і глобальний характер: «Глокалізовані мережі діють більш незалежно від оточуючих, ніж невеликі групи. Це не соціальна дезінтеграція. Люди і місця підключені».

— Від місця до місця і від людини до людини (From Place-to-Place to Person-to-Person). Розвиток інтернету та мобільних засобів комунікації остаточно «відв'язав» індивіда від локальності, в результаті чого з'явився третій ідеальний тип спільноти, який носить назву «мережевого індивідуалізму» — географічно розподіленої, нещільної мережі зв'язків. Комунікація стала носити саме індивідуальний характер («person-to-person»). Це призвело до того, що індивіди виявилися «завжди на зв'язку», безвідносно до свого фізичного місцезнаходження: «Переміщення за допомогою мобільного телефону, пейджера або бездротового інтернету робить людей менш залежними від місця, тому що зв'язки відбуваються з людьми, а не з місцем. Технологія дозволяє змінити роботу і суспільні зв'язки на зв'язок люди-в-місцях, щоб пов'язувати людей, де б вони не знаходилися. Людина стала порталом». Люди швидко переключаються між своїми соціальними мережами. Кожна людина окремо використовує свої мережі для отримання інформації, співпраці, замовлень, підтримки, товариськості. Таким чином, на думку Б. Уеллмана, в сучасній культурі спільноти отримали іншу форму втілення — в інтернет-мережі, яка на відміну від попередніх форм має більше переваг, тому що не вимагає місця, часу, залежить від волі не колективної участі, а окремої індивідуальної [429].

Спираючись на визначення спільнот, запропоноване Б. Уеллманом, деякі вчені продовжують трактування цього поняття як своєрідну проекцію соціальних мереж у віртуальному просторі, просторі інтернету. Віртуальна спільнота — це сукупність соціальних зв'язків і відносин, опосередкованих інтернетом, метою яких є встановлення міжособистісного спілкування між людьми, створення мережі друзів для реалізації різних соціальних потреб.

Цікаво, що перші реальні інтернет-спільноти виникли в 1979 році у зв'язку з появою відкритих електронних дошок оголошень (bulletin board system, скорочено BBS). З виникненням в 80-х роках груп розсилки

електронних повідомлень і чат-форумів це явище отримало подальший розвиток. Ініціатором online communities вважають WELL (http://www.well.com). В кінці 80-х веб-сайт Californica Sausalito запропонував користувачам нову форму спілкування — за інтересами, в реальному часі і з можливістю встановлення тривалих відносин. Сервіс користувався надзвичайним успіхом, і незабаром виникли нові моделі співтовариств. Вони відрізнялися за принципами організації, технологій, розмірами, цілями і демографікою. Однак головна причина їх успішного існування — можливість спілкуватися і самовиражатися в певній упорядкованій формі, без ентропії зайвої інформації [354].

У 90-ті роки кошти колективного зв'язку були вбудовані в пошукові машини, і випадкові відвідувачі, потрапляючи в такі групи під час подорожей інтернетом, стали все частіше в них затримуватися, щоб поспілкуватися. Розробники надали організаційні засоби — зокрема, інструменти для ведення щоденникових записів і створення персональних веб-сторінок. Найбільш популярні сьогодні вузли інтернет-спільнот, такі як Yahoo!, America-on-line або GeoCities, залучають щомісяця до 60 млн відвідувачів, причому тривалість кожного такого відвідування перевищує в середньому 30 хвилин.

Називаючи себе найбільшим community в світі, GeoCities налічував в кінці XX століття майже 1,7 млн членів і виростав на 8000 нових користувачів щодня. Цей гігантський мурашник був задуманий Д. Бонет з Каліфорнії в листопаді 1994 року. Ідея проста — впорядкувати величезну кількість інформації в інтернеті і запропонувати її за чіткою схемою, одночасно надаючи різні форми довгострокового спілкування за інтересами. Величезною популярністю користуються чати і форуми, але щоб в них увійти, необхідно бути членом GeoCities. Під парасольку пропонованих тем увійшли практично всі можливі категорії (Мистецтво & Література, Театр, Бізнес і Гроші, Інвестування, Реклама; Освіта, Розваги, Кіно, TV, Музика, Ігри, Покупки, Спорт, Подорожі, Технології, Наука, Програмування, Космос, Сім'я і Діти, Здоров'я, Медицина, Харчування, Кулінарія, Про жінок, тінейджерів та ін.). Більшість (60 %) членів GeoCities «приходять» з Північної Америки, і 40 % — «з інших країн світу».

Компанії, які займалися розробкою комп'ютерних ігор, стали ініціаторами створення перших веб-сайтів, де любителі ігор отримали можливість поспілкуватися з собі подібними, обмінятися кодами і підказками для проходження складних ігрових ділянок, взяти участь у змаганнях. У міру розвитку комп'ютерних технологій на сайтах ігрових спільнот стали з'являтися версії-продовження старих і анонси нових ігор, путівники, огляди,

додаткові модулі з новими рівнями, поширювані в якості заохочення найбільш активних членів.

Тобто, реальні кібернетичні комунікативні спільноти, про можливість яких мовилося вже досить давно — з 60-х рр. XX ст., стали розвиватися як порівнянна з іншими складова соціального життя з кінця 80-х рр. На протязі вже більше 10 років вони проявляють свої властивості вже не як теоретичний об'єкт (риса можливого майбутнього), але як предмет повсякденних предметних зусиль людей, що знаходяться в різному ступені близькості до соціальної теорії і, у все більшій мірі, до науки взагалі. Виникаючи, масові спільності в мережі були попервах продовженням традиційних соціальних спільнот (користувачі інформаційно-аналітичних, фінансових, комерційних, наукових структур), потім стали виникати нетрадиційні спільноти, які стали іменуватися «кіберсоціумами», «віртуальними», або «онлайн-спільнотами», застосовується також поняття «кібергромада».

На думку В. Н. Щербини, умовами виникнення кіберспільнот виступають такі можливості, що надаються тим чи іншим кібернетичним ресурсом (вузлом, порталом і т. п.). По-перше, повинна існувати можливість будь-якої форми ідентифікації індивіда або групи, причому ступінь її строгості може бути будь-якою — від псевдоніма до повних даних з адресою і місцем роботи. По-друге, обов'язковою є наявність того чи іншого механізму контролю — від морально-психологічного до економічного і юридичного, в перспективі ж — і політичного. По-третє, істотним чинником існування групи є наявність тієї чи іншої форми історії — фактора ідентифікації індивіда на надіндивідуальній підставі, в рамках спільної діяльності. На перших етапах формування інтернет-спільнот їх історією була історія майбутнього. По-четверте, умовою існування кіберспільноти виступає можливість впливу його членів на формування правил комунікації. Однак в міру ускладнення комунікації і збільшення числа її агентів можливість такого впливу буде все меншою. По-п'яте, необхідним фактором виступає єдність визначення мети, на цій основі й досягається взаємна довіра. Учасники спільноти на ранньому етапі її розвитку виступають в цьому відношенні сектою обраних, що рухаються в майбутнє, на тлі якого всі індивідуальні відмінності як пережитки теперішнього мисляться несуттєвими.

В свою чергу, розглядаючи умови появи віртуальних спільнот, С. Г. Туронок звертає увагу на те, що інтернет має властивість сприяти громадському будівництву завдяки своїм унікальним можливостям: крім географічної дистанції, анонімний характер інтернет-комунікації дозволяє долати расові, вікові, статеві та фізичні перешкоди, відкриває якісно новий спосіб асинхронних комунікацій, знімаючи в свою чергу обмеження часових

поясів і розпорядку дня [304]. Інтернет-комунікації мають також більш виражений «ефект запам'ятовування» завдяки можливості запису повідомлень. На цих базових тезах будується розгорнута схема додаткових можливостей: сприяння взаєморозумінню, толерантності та готовності прийняти чужі погляди і відмінності; вироботка загальних цінностей і інше.

Важливо при цьому зазначити, що соціально-психологічною основою для мережевих спільнот служать також принципи індивідуалізму, свободи самовираження, рівного і вільного доступу до будь-якої інформації. Ці установки ніде не зафіксовані, оскільки не існує «Правил інтернету» або «Конституції мережі». С. Коноплицький проводить аналогію з реальним соціальним простором, де також правила виробляються на основі існуючих об'єктивних можливостей і обмежень. Саме середовище створює передумови для певної ідеології. Інтернет як мультинаціональний полікультурний простір немислимий без крайнього лібералізму, при якому користувач переважно сам повинен ставити собі обмеження. При цьому потреба в однодумцях обумовлює об'єднання користувачів. Таким чином, інтеракція в мережі припускає наявність поділюваних інтересів. Спільнота, що склалася в кіберпросторі, консолідує колективні інтереси, що визначають атмосферу спілкування і соціальні зобов'язання [153, с. 171].

Продовжуючи своє дослідження про комунітарний потенціал інтернету, С. Коноплицький звертає увагу на те, що слід розрізняти:

• інструментальну роль інтернет-технологій, які відкривають нові можливості відродження існуючих, реальних громад;

• «віртуальну громаду», яка не має аналога в реальному світі, що зароджується і розвивається виключно в межах кіберпростору.

С. Г. Туронок, при цьому, виділяє ряд факторів, які обмежують комунітарні перспективи «віртуальної громади»:

• анонімність (найважливіший атрибут інтернет-комунікацій) за самою своєю природою є несприятливим середовищем для зростання таких громадських якостей, як взаємодовіра, взаємоповага, взаємовідповідальність;

• соціальний тиск — невловимий нормативний ресурс спілкування віч-на-віч, який грає найважливішу роль в розвитку соціальної солідарності і відповідальності членів реальної громади; механізми «прагнення до заохочення» і «уникнення осуду», що лежать в основі цього ефекту, не мають прямого зв'язку з вмістом інформаційного обміну між індивідами і носять в значній мірі ірраціональний характер;

• нестабільність взаємозв'язків, абсолютна легкість зміни кола спілкування, швидка зміна персонального складу віртуальних громад на

противагу реальним громадам, плинність складу яких має природні географічні, інституційні обмеження [305, с. 61].

Якості ці не те що б повністю відсутні в мережевому просторі, але їх дефіцит відчувається досить гостро саме в тих віртуальних спільнотах, які не мають реальних взаємозв'язків поза межами інтернету. Вони присутні в достатній мірі в тих реальних спільнотах, які використовують мережеві технології як додатковий засіб комунікації: наукові, професійні спільноти, групи друзів та інше.

Віртуальні співтовариства функціонують, грунтуючись на двох головних, загальних для всіх культурних цінностях. Перша — цінність вільної, горизонтальної комунікації. Практика віртуальних спільнот — це практика глобальної свободи слова в епоху панування медійних конгломератів і цензур державної бюрократії. В цілому, свобода для багатьох висловлювати свою думку і доводити її до відома багатьох інших — одна з фундаментальних цінностей інтернету. Друга цінність — це самонаправляюча організація, або можливість для кожного знайти власне місце в інтернеті. А якщо не вийде знайти місце, то можливо створити власну інформацію і, опублікувавши її, тим самим ініціювати появу нового віртуального співтовариства. Адже, по суті, тема, навколо якої будується віртуальне співтовариство, визначається самими учасниками. І в інтернеті ви будете тим, ким ви себе назвете, і саме на основі цього очікування з часом створюється віртуальне співтовариство соціальної взаємодії [288].

Первинною і найважливішою відмінною рисою віртуальних спільнот є віртуальність простору, де здійснюються комунікації, а всі інші особливості є похідними від цієї основної характеристики. Віртуальні співтовариства відрізняються від інших віртуальних форм соціальної інтеграції тим, що, по-перше, використовують загальний для всіх членів канал комунікації, по-друге, мають чіткі межі (членство) і, по-третє, характеризуються спільністю цілей / інтересів своїх учасників.

На відміну від реального співтовариства віртуальне співтовариство здійснює комунікацію і координує дію за допомогою мережевих технологій. У цьому випадку, на думку Г. Рейнгольда, віртуальні практики ізоморфні реальним (схожі за структурою, але функціонують у відмінних умовах) — взаємодія у віртуальному середовищі здійснюється через текстові форми (або гіпертекст). Істотною відмінністю є і можливість конструювання учасниками віртуальної спільноти нових правил соціальної поведінки і відповідних інституційних механізмів, що упорядковують відносини у віртуальному просторі. Ця важлива особливість пояснюється широкими технічними можливостями регулювання комунікації в мережевому соціумі. Віртуальна

спільнота, на відміну від блогів, побудована не на спілкуванні через записи щоденникового типу і їх коментуванні, а на більш простих комунікаціях через особисту переписку, фото, відео.

Варто відзначити, що деякі учасники, відвідавши віртуальне співтовариство, задовольняють будь-яку приватну потребу і в подальшому не схильні продовжувати мережеве суспільне життя. Тим самим, більшість онлайнових співтовариств є неміцними, тимчасовими, і рідко онлайнова взаємодія супроводжується фізичною.

Головним суб'єктом взаємодії у віртуальних спільнотах є користувач. Користувач — людина, яка має один або кілька профілів в різноманітних соціальних мережах. Кожного користувача слід розглядати в контексті всієї діяльності, яку він виробляє в режимі online. Віртуальна спільнота користувачів — сукупність користувачів, у яких інтереси протягом деякого часу близькі, тобто вони отримують доступ до однакових інформаційних об'єктів, що розміщені на сайтах і представляють інтерес, при цьому подана інформація є корисною або розважальною. В ході своєї активності користувач може мати кілька паралельних інтересів. Інтерес може виявлятися активно — розміщення або переробка інформації. При пасивному прояві інтересу інформація користувачем тільки споживається. Мережеве життя користувача після реєстрації починається з профілю, який містить інформацію про стать, вік, освіту, місце роботи, місце проживання, сімейний стан, інтереси, смаки, уподобання [288].

Зазначені вище особливості віртуальних спільнот показують можливості відтворення реальності в віртуальному просторі, її заміни подібним або новим кращим світом. Можна сказати, що учасники взаємодії у віртуальних спільнотах отримують практично необмежені можливості за поданням себе і управління враженням про себе. Людина сама вибирає, ким вона хоче бути, приймаючи різні образи. Однак, відтворення особистісно-орієнтованого знання має деякі протиріччя. З одного боку, за допомогою віртуальних спільнот ми можемо самосконструювати особистість (створювати її динамічний образ), а з іншого — спостерігається зниження рівня анонімності, так як в колі учасників віртуальної спільноти є знайомі, і самопрезентація вимагає особистої відкритості. Таким чином, зниження рівня анонімності відрізняє віртуальне співтовариство від інших форм взаємодії в інтернеті.

В цьому випадку, розглядаючи питання про віртуальні спільноти, В. Штепа приходить до висновку, що одним з найважливіших відкриттів «віртуальної епохи» стає те, що образи можуть бути абсолютно автономними від якої б то не було «реальності» [351]. У тому числі і державної. Можна

відкрити сайт в інтернеті і назвати його «офіційним представництвом» будь-якої вигаданої країни — причому за якістю технічного і художнього виконання він може не тільки нічим не відрізнятися від урядових сайтів реальних держав, а й перевершувати їх. На поточний момент ця можливість гальмується лише розподілом географічних доменів першого рівня між реальними країнами, але це, швидше за все, лише питання часу. В недалекому майбутньому, продовжує вчений, не можна виключати того, що багато транснаціональних груп для адаптації своїх проектів до «недостатньо глобального» світосприйняття більшості людства просто позиціонуються в якості віртуальних, але цілком суверенних держав.

З огляду на вищесказане, віртуальні мережеві співтовариства можна типологізувати за різними критеріями. Вони формуються в різних середовищах спілкування. За ступенем інтерактивності комунікацій виокремлюють більш інтерактивні середовища спілкування (наприклад, чати) й менш інтерактивні (наприклад, e-mail). У першому разі спілкування відбувається в реальному часі, у другому — часовий проміжок між двома повідомленнями може бути скільки завгодно великим. За кількістю учасників, залучених у комунікативний процес, виокремлюють діалогову комунікацію (електронна пошта, ICQ), полілогову комунікацію (конференції, чати) й однонаправлену комунікацію (оголошення, реклама, відгуки тощо).

Що ж стосується українських інтернет-спільнот, то їх розмір в наш час, на думку деяких вчених, є дуже спірним. Зокрема, за даними досліджень, наприкінці 2008 року в Україні налічувалося 6,7 млн інтернет-користувачів. А за технічними вимірюваннями щомісячна українська інтернет-аудиторія сягає 11,8 млн унікальних користувачів [17, с. 3]. Соціокультурні особливості української інтернет-спільноти, як і всього суспільства, зумовлені низьким рівнем комп'ютеризації й інформатизації. Невисокі темпи розвитку та впровадження інформаційних технологій у різні сфери суспільного життя, диспропорції в економічному житті спільнот, поляризація за лінією «велике місто — місто-село» призводять до незначного обсягу регулярної інтернет-спільноти, а також відтворення в її структурі чітких вертикальних диференціацій за віком, статтю, матеріальним становищем, рівнем освіти, що може свідчити про її незрілість. Основну частину інтернет-практик української аудиторії становить пошук інформації, пов'язаний переважно з освітніми цілями, підвищенням кваліфікації, ознайомленням із поточною інформацією та новинами, комунікація (електронна пошта, соціальні мережі, ICQ, пошукові системи, форуми тощо), розваги (ігри, музика, фільми).

Окремої уваги також заслуговує й та обставина, що в подібних віртуальних спільнотах існує, крім інших форм культури, і своя релігія.

Релігія за визначенням — сама віртуальність: вона спочатку організована як система феноменів, що протиставляється просторово-часовому, чуттєво даному буттю людини. Ця духовна традиція завжди являла собою трансцендентність (існування потойбіччя), притаманну людській свідомості взагалі, принаймні у відомих досі історичних її формах. Тож не дивно, каже О. П. Соловей, що в кінці 90-х років XX ст. в мережі з'явилися віртуальні кладовища і церкви, з'явилися ресурси, що відображають і розглядають феномени ірраціонального, містичного в кіберреальності. За даними огляду Dallas Morning News на 2000 рік, існувало понад 5 мільйонів посилань на християнську тематику, більш 500000 стосуються ісламської релігії, а також порядку 230000 відносяться до індуїзму [288].

Добре пояснює сутність кіберрелігії і причини її виникнення «Маніфест кіберрелігії»: «В сучасному світі в черговий раз відбувається зміна орієнтирів, що вказуються богом. Це можна стверджувати не виходячи з голого філософствування, а на основі аналізу шляхів розвитку цивілізації. Революція в комп'ютерній техніці і цифровій технології зв'язку привела до появи WWW — „повсюдно простягнутої павутини". Важливу роль тут зіграли і космічні супутники зв'язку (таким чином, ракети зробили для комп'ютерів чи не більше, ніж комп'ютери для ракет). Про що говорить ця зміна орієнтирів? У 90-х роках XX століття бог „переселився" в кіберпростір. Бог нашого часу — це Кібербог… Вставайте на шлях освоєння кіберпростору, і Бог обдарує вас своєю милістю — вас чекає радість пізнання і творчості. Залиште свій слід в кіберпросторі — і ви будетет обдаровані вічним віртуальним життям!» [198].

Одним з різновидів віртуальних спільнот сучасності, який виступає як самостійна закінчена форма, є «кібердержава» або «віртуальна держава» (англ. мовою — cyberstate, virtualstate). Ідея віртуальної держави тісно пов'язана з відносно новими концептуальними течіями: проблема електронної держави (electronic government (e-Government), e-gov, digital government, online government) та кріптоанархії (cryptoanarchy). Всі ці новітні явища взаємопов'язані. Це — підґрунтя для створення новітнього типу держави, форматування її досі невідоміх функцій, трансформації самої сутності держави як політічного інституту.

Звісно концептуальною основою досліджень про віртуальну державу є концепція віртуалізації держави, основу якої заклали Дж. Арквілл, Дж. П. Барлоу, Д. Белл, Т. Вермойлен, Ф. Джеймісон, Я. Зодерквіст, М. Кастельс, А. Кірбі, П. Ладлоу, Д. Лайон, Й. Масуда, Д. Ронфельд та ін. Одним з перших став розробляти концепцію віртуального електронного суспільства, незалежного від держави, Дж. Барлоу, який в 1996 р.

опублікував «Декларацію незалежності кіберпростору», в якій вчений стверджував, що кіберпростір — явище природнє, і суспільство сприяє його розвитку власними колективними діями. Дж. Барлоу заявляє, що кіберпростір не лежить в межах звичних кордонів. Його неможливо побудувати як за традиційним проектом громадського будівництва. Світ кіберпростору відрізняється від реального світу, тому що, згідно з його словами, складається з транзакцій, відносин і самої думки, побудованої як постійна хвиля в мережі наших комунікацій. «Наш світ - всюди, але не там, де живуть тіла. Ми створюємо світ, в який всі можуть увійти без привілеїв чи забобонів, пов'язаних з расою, економічною потугою, військовою силою або місцем народження. Ми створюємо світ, де будь-хто, де б то не було, може висловлювати свої переконання, незалежно від того, наскільки він незвичайний, не побоюючись примусу до мовчання або відповідності. Наші особистості не мають тіл, тому, на відміну від вас, ми не можемо отримати порядок за допомогою фізичного примусу ... Ми будемо поширюватися по Планеті, щоб ніхто не міг заарештувати наші думки. Ми створимо цивілізацію Розуму в кіберпросторі» [369].

Даний маніфест має важливе значення, оскільки тут відкрито оголошується протиставлення двох світів — реального та іншого світу (в даному випадку кіберпростору). Новий світ є в якійсь мірі антиподом реального, тому що ті закони, за якими існує суспільство, тут не діють. У кіберпросторі людина занурюється в світ колосальних можливостей різних варіантів своєї участі. Недарма Дж. Барлоу говорить про те, що те поняття свободи, яке панує в реальному світі, тут сприймається інакше. Це інша система, зі своїми законами, нормами, де колективізм вже не грає ролі, індивідуалізм виступає як початок участі осіб. Тому, кажучи про віртуалізацію держави, ми тим самим розуміємо заміщення реальної державної форми віртуальним образом. Це в свою чергу дозволяє розглядати віртуалізацію держави як процес її моделювання, де прототипом є реальна країна з її соціально-політичною та економічною системами, а моделлю — штучно створена за допомогою комп’ютерних технологій спільнота, яка побудована за аналогією зі своїм прототипом.

Необхідно звернути увагу на те, що в наш час немає точного, а головне, єдиного визначення кібердержави, або віртуальної держави. Український дослідник М. М. Хома наводить розмежування визначень існуючих неолексем:

• віртуальна держава (лат. virtus — потенційний, можливий) — тип держави, особливістю якої є те, що центр її влади та суспільного життя, а

також джерело суверенітету знаходяться у віртуальному просторі, у т. зв. «хмарі»; також зустрічається назва «цифрова» держава (англ. digital);

• е-держава — модель держави, яка базується на використанні ІКТ у державному секторі з метою покращення доступу до інформації, надання публічних послуг, підвищення ефективності адміністративного апарату та заохочення участі громадян у процесі ухвалення суспільно значимих рішень;

• кібердержава (дав.-грец. κυβερνητική — мистецтво управління) — тип е-держави (її еволюційна форма), яка надає можливість будь-кому з дієздатних осіб стати е-резидентом цієї держави (для доступу до низки базових послуг е-держави через ID-карту, яка дозволяє здійснювати дистанційні операції за допомогою електронного підпису);

• віртуальне (цифрове, електронне) громадянство — особливий тип правового зв'язку особи та держави, який базується на наданні державою особі (е-резиденту) комплексу електронних послуг в обмін на певні преференції для держави (наприклад, отримання податків, залучення інвестицій);

• е-резидент — громадянин, який набув електронне (віртуальне) громадянство певної держави [328, с. 65].

Характеризуючи кібердержаву, О. О. Потерейко звертає увагу на те, що від звічайної держави віртуальна відрізняється тим, що центр її влади та суспільного життя, як і джерело суверенітету, перебувають у віртуальному просторі, отже — ніде [255, с. 126]. Слідом за М. М. Хомою, вчений вважає за необхідне відокремлення віртуальної (цифрової) держави від кібердержави. Як результат, деякі сучасні вчені (В. К. Кіптенко та М. Ю. Ляшенко [135]) говорять саме про віртуальні держави, або «мікронації», та визначають їх як явище, що виникло в процесі сучасних трансформацій геополітичного простору світосистеми. На нашу думку, з цим можна погодитися, адже, дійсно, вживання самого поняття «мікронація» в теоретичному плані має ширшу сферу, позначаючи не лише державу як соціально-політичну форму, а і інші утворення, подібні до державного типу спільнот, які такими не утверджені. А саме, мікронації (від англ. micronation) — загальне найменування будь-яких утворень, які заявляють про свою державність, але не є державами, а лише імітують ті чи інші їхні риси. Це — своєрідні проекти зі створення нових штучних держав, які часто існують лише в уяві їхніх творців, на папері або в інтернеті. Іноді такі держави володіють територією (часто вкрай невеликою, розміром з дачну ділянку або маленький острів).

Вважається, що термін «мікронація» запроваджено у широкий обіг Р. Б. Медісоном — творцем однієї з них — Королівства Талосса (1979 р.), яке

у 1995 р. стало публічним у мережі інтернет. Деякі мікронаціоналісти називають свої країни «кочовими країнами» — особливо ті, які не мають землі і засновані в мережі інтернет. Мікронації іноді також називають «моделями країни» і «новими проектами країни». Їх не слід плутати з «карликовими державами», які є визнаними незалежними державами, але мають невеликий розмір. Мікронації також потрібно відрізняти від інших видів соціальних груп (таких, як еко-села, племена, клани, секти і житлові асоціації), через те, що вони висловлюють формальні та стійкі, хоч і невизнані, претензії на суверенітет над деякими фізичними територіями.

Втім, як зауважує В. Штепа, це невеликі, самопроголошені організації, які стверджують, що вони є незалежними суверенними державами, однак не визнані як такі жодною існуючою визнаною суверенною державою або будь-якою наднаціональною організацією. Вони здатні і зазвичай всіляко прагнуть відтворювати формальні державні атрибути шляхом випуску монет, створення прапорів, поштових марок, паспортів, медалей; також вони приймають участь в деяких міжнародних форумах, випускають книги, періодику, відеофільми, проводять спортивні заходи тощо [351].

Основним міжнародно-правовим документом, що унормовує поняття «суверенна держава», є Конвенція Монтевідео (1933 р.) [152], в якій дається юридичне визначення держави — в Статті 1 говориться: «Держава як суб'єкт міжнародного права має володіти такими рисами: а) постійним населенням, б) певною територією, в) урядом, г) здатністю вступати в зносини з іншими державами». Це визначення використовується при вирішенні питання про те, чи відповідає те чи інше утворення критеріям держави. При цьому Стаття 3 Конвенції затверджує, что політичне існування держави не залежить від визнання іншими державами. Навіть до визнання держава має право захищати свою цілісність і незалежність для забезпечення її збереження і процвітання, і, отже, формувати себе таким чином, яким вона вважає за потрібне, законодавствувати відповідно до її інтересів, управляти послугами, а також визначати юрисдикції та компетенції судів. Здійснення цих прав не має інших обмежень, крім здійснення прав інших держав відповідно до норм міжнародного права.

Власне, доктрина про територіальну цілісність фактично не забороняє одностороннє відділення від існуючих держав у міжнародному праві, що визначено у відповідному розділі Заключного акту Наради з безпеки і співробітництва в Європі 1 серпня 1975 року, відомого як Гельсінський заключний акт:

«IV. Територіальна цілісність держав:

Держави-учасниці даного акту міжнародного права будуть поважати територіальну цілісність кожної з держав-учасниць. Відповідно, вони будуть утримуватися від будь-яких дій, несумісних з цілями і принципами Статуту Організації Об'єднаних Націй, проти територіальної цілісності, політичної незалежності або єдності будь-якої держави-учасника і, зокрема, від будь-яких сепаратистських дій, що представляють собою загрозу силового вторгнення або безпосереднього застосування сили.

Держави-учасниці будуть рівним чином утримуватися від прийняття території один одного як об'єкту військової окупації або для інших прямих або непрямих заходів застосування сили з метою порушення міжнародного права або як об'єкт територіального придбання за допомогою силових заходів або загрози їх здійснення. Жодна подібна окупація або подібне територіальне придбання буде визнане незаконним» [152].

По суті, цей пункт акту вказує на те, що інші держави (наприклад, треті особи) не мають права заохочувати сепаратизм в будь-якій іншій державі. Хоча цей пункт і не поширюється на спільноти в складі держави, що хочуть відділення по певних причинах, для початку такій спільноті потрібно надати в ООН аргументовані документи, що цю спільноту пригнічують в складі суверенної держави за національною ознакою. Поки що жодна з мікронацій не надала подібних документів в Організацію Об'єднаних Націй, тому про те, щоб ставити питання про визнання будь-якої з цих віртуальних держав суверенною, не може бути й мови. Саме тому жодна з мікронацій не визнана міжнародним співтовариством [135, с. 175].

Тому стає зрозумілим, чому такі псевдодержавні утворення не сприймаються всерйоз сучасними країнами, на території яких вони проголошені, і не визнаються світовою спільнотою. Проте, як зазначає В. Штепа, вони бадьоро роздають паспорти, володіють величезною кількістю «посольств» в мережі і, по суті, виступають своєрідними співтовариствами по інтересам. Можливість отримання громадянства віртуальної держави користується помітною популярністю [351].

Відомо, що на сьогоднішній день налічується більше 500 віртуальних держав. Кожна мікронація, існуючи на території незалежної держави, прагне самоутвердитися в очах світової спільноти, висловлюючи свої ідеї, засновані на культурних, релігійних та інших інтересах. Заявляючи про себе, вони випускають власні марки, музику, валюту, прагнуть встановити міжнародні відносини з державами світового співтовариства. Існує навіть ряд «межмікронаційних» організацій, метою яких є просування ідей про визнання віртуальних держав як суб'єктів міжнародного права.

Лише за період з 2000 по 2012 рр., — як заявляють В. К. Кіптенко та М. Ю. Ляшенко, у світі утворилося 18 віртуальних держав (виключно онлайн-держав, фентезійних інтернет-об'єднань та тому подібних утворень), однак остаточну їх кількість визначити важко через відмінності у підходах до визначення поняття «мікронація» [135, с. 177]. Діяльність цих типів мікронацій — безпосередньо «віртуальних» держав — майже повністю обмежується моделюванням дипломатичної діяльності: підписання «дипломатичних угод» та участь в «міжмікронаційних» форумах (наприклад, Ліга малих та підлеглих національностей), а також створення інформаційних ресурсів про мікронації.

Віртуальна держава зазвичай не співвідноситься з будь-якої нацією, не має національної мови і має будуватися на принципах «подвійного громадянства». Віртуальна держава є суб'єктом міжнародних відносин, отже, повинна мати власні органи управління і «юридичну оболонку». Остання повинна включати в себе так звану декларацію, що виправдовує існування держави. Цей момент для віртуальних країн принциповий, тоді як історично сформовані державні утворення можуть легко ним знехтувати. Крім того, «юридична оболонка» повинна включати в себе конституцію, закон про громадянство, цивільний і кримінальний кодекси, декларацію, яка містить відношення нової віртуальної держави до документів, які визначають світовий юридичний простір.

Значна частина віртуальних держав, власне, на державність не претендує, тому що це не більше, ніж культурні проекти. На «пострадянському» просторі мережі засвітилися такі несправжні країни, як незалежна республіка Мроя, Велика Скіфія, Віртуальне Строгіно і ін. Часом під віртуальні держави мімікрують ігрові проекти (наприклад, «Організація віртуальних націй» — рольова гра в країни або ділова гра «Друге життя»). Відмінність таких, активно створюючихся, віртуальних держав від держав реальних полягає в тому, що останні «віртуалізуються» вимушено, за інерцією, під владою історичних обставин. Але коли критерієм самої реальності як такої стає лише потік образів — тоді межа між реальними і віртуальними державами зникає повністю. Фактично це означає глобальну революцію — коли боротьба з владою або за владу залишається актуальною лише для тих, хто делегує її комусь поза своїм власним світом.

Зазначені ідеї виразно проявляються в маніфесті віртуальної держави [270], який розкриває теоретичне обгрунтування появи, і головне, основну мету діяльності віртуальних держав.Так, в першій частині «Світ тісний» мова йде про причини створення віртуальних держав, які криються в тому, що нинішній світ став занадто тісний і малий для вільної творчості. Проблема

навіть не в чисельності населення, а в тотальній «поділеності» світу, в його переповненості готовими формами, інститутами, центрами влади. Вільного місця і вільних ресурсів, щоб зробити щось масштабне «з чистого аркуша», в ньому майже не залишилося. На людину з усіх боків тиснуть панівні економічні відносини, шаблони мас-медіа, ідеали благополуччя, які контролює і регламентує влада державних структур. Все це не залишає місця для інших можливих світів, здатних збільшити різноманітність форм життя (або хоча б вийти за межі реальної одноманітності).

Друга частина «У пошуках Нового Світу» говорить про необхідність шукати «Новий Світ», як це робили наші предки. Новий Світ потрібен людині не тому, що вона хоче втекти від проблем, а щоб знайти поле для застосування своїх сил, свого творчого імпульсу, який не вміщається в рамки Старого Світу. Тут у нього до 99 % зусиль витрачається не на вільне самовираження, а на опір, на боротьбу з інерцією «загальноприйнятого». Ця боротьба висмоктує всі сили і часто змушує забути головну, позитивну мету. Тому і біжать люди з цивілізованого «земного раю» в дику сувору глушину, де є тільки одна перевага: віддаленість від старих центрів сили, що дає шанс почати «з чистого аркуша», скинути ярмо сформованих форм, якими минуле здавлює наше життя, і побудувати свій світ на власний розсуд — ось що шукають люди в Новому Світі.

Третя частина «Надновий Світ існує» відповідає на питання: «Де ж знайти нам Надновий Світ?.. Де той пустельний берег для будівництва нового міста, до якого ми повинні направити свої кораблі?». Головна відмінність Наднового Світу — не географічні простори самі по собі, а простір для організації нового соціуму, здатний вмістити в себе все різноманіття людських відносин. З вдосконаленням інформаційних технологій таким простором стає середа комунікації, куди мало-помалу переміщується все, включаючи економічний базис сучасного суспільства. Незважаючи на часткову «віртуалізацію» управління і економіки, центр ваги сучасних держав лежить в «старій реальності», де вони становлять компактні маси, обмежені з усіх боків географічними рубежами. Однак в умовах глобалізації значимість цієї матеріальної компактності втрачається. Уже можна уявити собі виникнення держави, центр ваги якого лежить в віртуальному світі. Така держава — ніяк не спільність території, а спільність громадян, тісно пов’язаних один з одним у просторі комунікації. Заснувати в віртуальному просторі справжню державу з повноцінним соціумом — це і означає відкрити Надновий Світ.

Тим, хто хоче стати його першовідкривачами, сьогодні не потрібно плисти кудись за тридев’ять земель, досить, не відходячи від своїх

комп'ютерів, організувати і відтворити в просторі комунікації ті відносини, які і складають соціум: економічні, суспільно-політичні, культурні. При цьому не має значення, в якому модусі спочатку розвиваються ці відносини. Віртуальна держава може стартувати як «гра» — це анітрохи не применшує реальності утворених в ній зв'язків. Про переростання цієї гри в справжній соціум можна говорити тоді, коли ця «ігрова» мережа відносин для учасника гри стане більш значущою, ніж відносини, що зв'язують його з «звичайним» соціумом, адже соціум — це не більше, ніж потоки комунікації.

Четверта частина «Перші кроки» говорить про ті кроки, які слід зробити в першу чергу при досягненні Нового Світу. Майбутнє за цілісними віртуальними всесвітами, де люди не просто спілкуються, сидячи за моніторами, а дійсно живуть, занурюючись усіма органами почуттів і всіма струнами душі. Але чекати цього не обов'язково. Для того, щоб зав'язати в віртуальному просторі цілком реальні відносини, досить уже нинішнього технічного рівня. Важливо тільки, щоб ці відносини не замкнулися в одному модусі — економічному, політичному чи культурному, — а притягували учасника по всіх трьох каналах. А викликати інтерес до цього здатний вже сам факт того, що віртуальна держава починається «з чистого аркуша» і тому не обтяжена баластом застарілих форм і відносин, який так ускладнює життя в реальних державах.

П'ята частина «Майбутнє в Надновому Світі» розкриває майбутнє. Віртуальне держава починається як гра. «Віртуальне» в даному випадку не означає «несправжнє» або «іграшкове». Головне достоїнство «віртуального соціуму» полягає в тому, що він дає можливість організувати вільний простір, відключений від зовнішнього середовища і настирливих зусиль влади контролювати людські спільноти. Тут у старій владі віднімається її найперша функція — задавати правила гри, створювати моделі поведінки і нав'язувати їх людям як єдині і самоочевидні. Втративши цю функцію, будь-яка влада приречена на поразку. У віртуальних просторах народжуються нові центри влади зі своїми законами і правилами гри, і в міру того, як мережевий простір буде вплітатися в економічне і політичне життя людства, ця влада буде виходити назовні, в реальний світ. Від гри і спілкування — до спільної справи, від нешкідливої, «внутрішньо мережевої» спільної справи — до такої, що змінює «реальність зовні». Цінність Наднового Світу не в тому, що він гарантовано буде раєм, а в тому, що він дає шанс. Він повертає право на вільну історичну творчість людям, яких тіснота сучасного світу цього права позбавила. Як вони скористаються цим шансом на «друге життя», залежить від них самих.

Надновий Світ надає людині додатковий ступінь свободи — вибирати не тільки своє місце в уже готовому світі, але і сам світ, в якому вона хотіла би жити. З держави-тюрми і держави-профілакторію активні люди будуть переселятися в державу, яка потребує їх творчості, їх вільної волі. І, задіюючи максимум їх творчої енергії, така держава буде перемагати інші в неминучій конкуренції. Місце революцій займе тотальна міграція людей з одного віртуального соціуму в інший. «Монополія на світоустрій» знищується, замість цього настає «вільна конкуренція світів», яка стане головною рушійною силою історії. Вона зруйнує нинішню реальність.

Надновий Світ дає можливість розпаралелити історичний процес: в одній і тій же географічній точці потече не один історичний час, а безліч часів різних віртуальних спільнот, які автономно розвиваються. Господарі сучасності більше не зможуть користуватися тактикою «випаленої землі», пригнічуючи в зародку будь-яку альтернативу нав'язуваної ними реальності. А в Світі будуть народжуватися нові імперії, нові релігії, нові народи, нові цивілізації… Народжуватися, щоб втілюватися в навколишній реальності і поширюватися в абсолютну нескінченність [270].

Відмічені нами твердження маніфесту віртуальних держав чітко розкривають одну важливу рису, яка для нього є основоположною — віртуальна держава як модель може виникнути лише на основі оригінального творчого проекту — а він завжди альтернативний «існуючому порядку», тому що виходить за його межі. Саме в віртуальному світі особистість знаходить куди більшу можливість бути самою собою, формувати і заявляти власний унікальний світогляд, ніж в «реальному світі», перевантаженому стандартами і умовностями. Творче самовираження наскрізною ниткою пронизує весь програмний документ, починаючи від умов виникнення мікронацій, до їх майбутнього.

Не можна також не звернути увагу і на ту обставину, що вказані риси мікронацій мають чітко виражений утопічний характер, тим паче, деякі віртуальні держави являються по суті соціально-політичними утопіями у віртуальному просторі. Наведемо як приклад декілька мікронацій, в яких утопічні риси найбільш виражені:

• Князівство Нова Утопія (Principality of New Utopia), засноване в 1990-х роках в м. Оклахома, повинне було являтись штучною острівною державою в Карибському морі приблизно на рівній відстані від Мексики, Гондурасу і Куби в 115 милях на захід від Каймановых островів. Мета проекту — побудова утопічної держави-оазису посеред океану, за описом нагадує венеціанську республіку з властивою їй атрибутикою: каналами,

гондолами, театрами і морем квітів. Засновником є американський підприємець Л. Лонг.

• Nutopia була уявною країною, заснованою Дж. Ленноном і Й. Оно, натхненною їх піснею Imagine. Це міфічна країна, створена Джоном і Йоко в 1973 році. Їх уявна область вимагала, щоб у громадян не було паспортів. Це місце без кордонів. І Джон, і Йоко запросили всіх поклястися у своїй вірності Нутопії, прапор якої був чисто білим і чия система правління була правилом Космічного Закону. Джон і Йоко також просили, щоб Нутопія була прийнята в Організацію Об'єднаних Націй.

• Ліберленд (англ. Liberland — вільна земля), створена 15 квітня 2015 року чехом В. Єдлічкою. Девіз новоявленої держави — «живи і дай жити іншим». Головна ідея Ліберленда — відсутність обов'язкових податків і державних заборон. Площа держави — шість квадратних кілометрів. Уряд буде складатися з 10–20 членів і вибиратися за допомогою електронного голосування. Країни, на чий приклад спираються творці, — Гонконг, Монако і Ліхтенштейн.

• Аерічна імперія (The Aerican Empire, скорочено Aerica) була заснована дитиною з Канади Е. Лисом і його друзями 8 травня 1987 року. Назва — каламбур на «American Empire». Перші десять років територія Імперії була вигаданою, але це не заважало їй вести війни з іншими Мікродержавами і проголошувати суверенітет різних планет. Території, на які претендують члени імперії, — квадратний кілометр землі Австралії, Канада (для «Посольства Всього іншого»), колонія на Марсі, північна півкуля Плутона і неіснуюча планета. Місія імперії співзвучна її девізу — «імперія існує для полегшення еволюції суспільства, в якому в самій Імперії більше немає необхідності». Політичний статус імперії — парламентська демократія, з різними виборними органами і офісами, під наглядом засновника Е. Лиса.

При цьому, говорячи про утопічність мікронацій, слід враховувати те, що тут, на нашу думку, правильніше було б говорити саме про утопізм, адже мова йде не просто про соціальний проект як ідею, а проект, реалізований у віртуальному просторі. Притаманне утопії «міфічне» перетворення світу витісняється в соціальному утопізмі прагненням до його реального перетворення відповідно до пропонованої моделі, а побудова альтернативного ідеального світу зусиллями думки і уяви витісняється революційними методами його перетворення заради здійснення абстрактних принципів. Спроби реалізації цього прагнення виявляють, наскільки соціальний утопізм далекий як від утопії, так і від реальності.

Враховуючи висновки, до яких ми прийшли у пункті ІІІ. 1. даного дослідження, мікронації можна цілком обґрунтовано віднести до утопічних проектів, тим більше, розглядати як утопічну модель, що вказує і на трансформацію утопічного в умовах віртуалізації суспільства.

Так, якщо в XIX – на початку XX століття намагалися побудувати утопічні громади, переселившись на якісь інші землі (так звані комунітарні експерименти), то в наш час проблема території відпадає сама собою. Є віртуальний світ, з широким спектром можливостей, за допомогою яких можна змоделювати будь-який утопічний образ. Інакше кажучи, відповідно до виразу В. Штепи: «Ніщо не заважає подорожувати по вигаданим країнам, благо, «виртуальщины рукотворной» розвелося останнім часом достатньо» [351]. Цим якраз і пояснюється постійне зростання віртуальних держав, і взагалі віртуальних спільнот. «Управлінець вищої ланки» Рафаїл Гітлодей стараннями Томаса Мора потрапив на острів Утопія. Дівчинка на ім'я Аліса не без допомоги Льюїса Керролла опинилася в досить підозрілій Країні Чудес, а Віктор Наворскі з легкої руки Спілберга отримав паспорт вигаданої країни Кракозії. Незважаючи на те, що реальної території у віртуальних країн немає, проте лаври Т. Мора багатьом не дають спокою досі, конструювання ідеального людського суспільства неможливе без створення віртуальних громадських утворень, які часом виглядають «майже як справжні» [351].

Реалізуватися віртуальним державам дозволяє лише утопізм — творче створення власних, альтернативних цивілізацій, які поступово стають критерієм нової реальності. В іншому випадку ці держави перетворюються просто в інтернет-магазини або пустопорожні ток-шоу, тобто різновиди реальності старої, що допомагають їй зберігати ілюзію того, що вона єдина і буде тривати вічно. Крім того, там, де утопізм зникає, його місце тут же займають проекти тотальної уніфікації, вельми поширені в сучасному світі.

Висновки. Отже, віртуальні спільноти є формою міжособистісної взаємодії, так як забезпечують контакт двох і більше суб'єктів, орієнтованих на досягнення якої-небудь мети. Участь у віртуальних спільнотах є різновидом комунікативної практики, що реалізує потребу користувачів у вільному спілкуванні в інтернеті, виконує ескапістські функції.

Інакше кажучи, мікронації як модель є черговою імітацією соціальної реальності, її заміщенням у віртуальному просторі. Це окрема форма постмодерністського моделювання образу нової соціальної реальності в сучасному суспільстві (причому віртуального моделювання), оскільки має свій прототип (реальну соціально-політичну систему), іноді разючі відмінності від нього, мету, зміст (програмні документи та інше), можливість її опробувати широкою участю людей в мережі.

5.2. Комп'ютерна гра як форма моделювання образу нової соціальної реальності

Для сучасної культури гра стає основним буттєвим фактором, що багато в чому пояснюється корінними змінами інформаційного простору постмодерного суспільства. Буття гри багатогранне, і її присутність відчувається постійно. Якщо традиційна культура транслювала в площину особистісної культури стереотипи смисловизначення і адекватної соціальної поведінки (правила гри), які досить було сліпо копіювати (або дотримуватися їх) для отримання соціального схвалення, то сучасна культура транслює безліч суперечливих ціннісних та поведінкових стереотипів, що створює умови багаторазового соціального осуду дій, раніше схвалених.

Використання технічних засобів в якості посередника між автором і споживачем істотно скорочує соціальні межі розповсюдження цієї культури в нашій країні, що, однак, не заважає говорити про наростання ігрового буму, вже пережитого на Заході. Для того, щоб гра була конкурентноспроможною, вона повинна бути якомога більш технологічною. Новітнє технологічне оснащення і способи функціонування гравців в комп'ютерних іграх все більше сприяють посиленню у них ефекту включеності і реальності ігрової дії, що відбувається. Здійснення миттєвого зв'язку між елементарною дією гравця по введенню інформації і відповідно до внутрішньої ігрової логіки відображенням цієї дії на екрані — вихідне правило функціональності ігрових програм. Новизна такої культури, що народжується при посередництві авангардних інформаційно-комунікативних технологій, настільки радикальна, що їй справедливо присвоюється найменування «посткультури», вона намічає лінії синхронної трансформації особистості і суспільства, щоб усвідомити її алогічний образ адекватно погляду в майбутнє [267].

Я. О. Якуба продовжує подібні роздуми, наголошуючи, що разом з розвитком технологій відбувся і розвиток феномена гри. З допомогою медіа відбулася зміна всіх типів ігор в зв'язку з їх переходом в віртуальну медіареальность. Агональні ігри, опосередковані засобами мас-медіа, стали не змаганням, а скоріше масовою розвагою для широкої аудиторії. Головною відмінністю медіатизованих спортивних ігор є те, що місце учасника гри (гравця) зайняв глядач. Масовий спорт став прибутковим бізнесом для професіоналів (спортсменів), медіакорпорацій, які транслюють спортивні заходи. Ігрова (ритуальна) складова спортивних ігор помітно зменшилася [364, с. 226].

На відміну від реального життя віртуальна гра не загрожує і не карає позбавленням волі. Пізнавати себе і віртуальну реальність гри менш небезпечно, ніж пізнавати жорстоку реальність. Самопізнання геймера обмежене рамками художнього простору гри так само, як самопізнання читача обмежене реальністю художнього роману. В результаті образ сучасного геймера наближається до безсмертного образу головного героя Сервантеса. Симуляцію пізнання дійсності і самопізнання геймера у віртуальній грі слід вважати таким же фактором структурування соціокультурної реальності, як і подібні процеси при сприйнятті інших художніх джерел, які транслюють ціннісні і смислові дефініції [144, с. 76].

Виходячи з цих обставин, Т. Є. Савицька стверджує, що на хвилі «всеосяжної комп'ютеризації» ігровий сервіс стає універсальною інформаційно-комунікативної моделлю, яка з послужливою нав'язливістю пропонує себе користувачеві з різних платформ: персонального комп'ютера, телевізійної приставки, мобільного телефону, в ігрових автоматах, через інтернет і соціальні мережі [267]. Безпрецедентний обсяг ігрової діяльності, яка транслюється в кіберпросторі, в тому числі у форматі новітніх онлайнових медійних ресурсів, таких як, наприклад, Facebook з його майже одномільярдною аудиторією, переконує, що до комп'ютерних ігор слід ставитися як до нової мови культури, форми моделювання.

Це в свою чергу дозволяє деяким дослідникам виокремити специфічні ціннісні орієнтації, норми і правила компютерної гри: тиражування елементів культури за допомогою модернізованих технічних засобів; зниження значення ролі антропоморфних образів і гуманістичних принципів, зниження рівня розуміння соціокультурного твору і перетворення духовної культури в індустрію масової свідомості. У той же час, комп'ютерні ігри — принципово відмінний від усіх інших видів масової культури, своєрідний спосіб моделювання соціальних і соціокультурних взаємодій. Індустрія комп'ютерних ігор стверджує стиль спілкування авторів комп'ютерних ігрових програм або комп'ютерних журналів зі споживачем цього виду культури, що характеризується високим рівнем стандартизації тексту.

Комп'ютерні ігри, як і будь-яке інше явище культури, мають свою історію. Цей процвітаючий нині жанр глобальної масової культури зародився на зорі 60-х рр. минулого століття як елемент контркультури в середовищі молодіжного техноавангарда, тісно пов'язаного з хакерськими спільнотами. Саме тоді, ще до інтернету, в епоху панування BBS (Bulletin Board System, електронних дошок оголошень) і малоформатних комп'ютерних мереж типу Фідонет в рамках первинних електронних громад склалася новаторська культурна матриця; парадоксальне поєднання постулатів групової

інтерсуб'єктивності, колективістської мультимедійної соціалізації і персональної самореалізації на тлі анархічного неприйняття «істеблішментської» офіціозної культури з її прагматизмом, індивідуалізмом і лицемірством [267].

Цікавою є в цьому випадку думка Д. В. Галкіна, який вказує на випадковість появи комп'ютерних ігор [54]. А саме, сталося це в 1958 році в Брукхевенській Національній Лабораторії (США), коли її співробітник, В. Хігінботам, представив перший в історії електронний пінг-понг відвідувачам цієї відомої наукової організації. Через чотири роки — в 1961 році — програмісти знаменитого Массачусетського Технологічного Інституту (MIT) на своїх комп'ютерах створили ще одну гру. Вона називалася «Зоряні війни» і розроблялася як спосіб комп'ютерного моделювання військових дій. У 1970-х роках електронні ігри швидко перетворилися на бізнес. Батьком цього бізнесу вважається Н. Башнелл (він заснував першу фірму по виробництву нового типу ігор, яку назвав Atari). Вже в 1972 році його знаменитий «Понг» увірвався в світ ігрових розваг. Це була перша ігрова приставка (до телевізора), за допомогою якої два гравця (або гравець і комп'ютер) могли на екрані перекидати через сітку кульку, прагнучи утримати її в екранному полі.

Вчений звертає увагу на цікаву обставину — відеоігри з'явилися раніше, ніж був створений персональний комп'ютер. Ще в 1960-х роках комп'ютерні технології були, перш за все, військовою технологією і навіть не розглядалися як серйозний інструмент у цивільній сфері. Саме електронні ігри зіграли важливу роль в мирній соціалізації комп'ютерної техніки і її інтеграції в популярну культуру. В результаті ще до появи персональних комп'ютерів електронні ігри здобули величезну популярність, показавши всім можливості і цінність розвитку інформаційних технологій. Правда, поки тільки в США, Японії і Європі.

Перші ігри для персональних комп'ютерів з'явилися лише на початку 80-х років, коли бум ігрових приставок вже пройшов, але починався новий бум комп'ютерних ігор, який триває досі. У 1970-х рр. відеоігри стали однією з найпопулярніших розваг. У них грали вдома або в барах і кафе, де вони встановлювалися у вигляді гральних автоматів в коридорах, які нагадували аркаду. Звідси назва самого першого жанру електронних ігор — «аркади» (найперші ігри, такі як «Зоряні війни», «Понг», «Покемон», «Арканоід» — все це аркадні ігри). Незважаючи на деяку примітивність, цей жанр є цілком оригінальним і його важко порівняти з будь-яким різновидом відомих звичайних ігор. Крім того, в ньому чітко видно, як ігровий досвід знаходить залежність від технологічних пристроїв (екранної, електронної начинки,

спеціальних приладів управління). Більш того, на нові технології створюють новий тип гравця — їм стає сама машина. Відтепер той самий Інший, виявити присутність якого повинна гра, не обов'язково є людиною. Це програма, яка грає зі мною, — віртуальний суб'єкт.

У другій половині 1970-х були винайдені ще два специфічних жанра відеоігор. Це пригодницькі ігри («дії») та симулятори (симулятор літака). І якщо «дії» (які спочатку були текстовими) відносяться до давно існуючого жанру популярної культури — пригодницьких історій, — то симулятори представляють собою досить оригінальне досягнення, щось абсолютно нове, що привнесли з собою електронні ігри в світ розваг. Перша графічна демо-версія симулятора літака була показана Б. Артвіком — батьком цього жанру відеоігор — в 1978 році. А в 1979-му він випустив першу версію (перше покоління) Flight Simulator для комп'ютерів Apple. Дивно, але вже в симуляторі 2-го покоління (1982 рік) гравець, який виявляється на місці пілота літака, міг вибрати один з 20 маршрутів, змінювати погодні умови, орієнтуватися по координатам і рельєфу місцевості і мати зображення на екрані в 4 кольорах. З тих пір компанія Майкрософт випустила на ринок вже 9 поколінь знаменитих Microsoft Flight Simulator. Інші виробники не відставали, і сьогодні можна придбати симулятори танків, вертольотів, автомобілів, кораблів.

Початок 1990-х років ознаменувався появою нового жанру, якому судилося стати найпопулярнішим. З виходом в 1992 році гри «Doom» «стрілялки» (або «шутери» від першої особи) підкорили світ. У них були реалізовані найновітніші і на той момент революційні технології комп'ютерної графіки. Ця гра і цей жанр включили в формулу популярності відеоігор елемент насильства. Більш того, вони надали насильству «смак» розваги. «Шутери» мають рідного брата в кінематографі — це бойовики. Разом вони вивели насильство на рівень провідної теми популярної культури, що досить швидко стало джерелом нових соціальних проблем.

Паралельно все більший успіх завойовували спортивні ігри (електронні версії футболу, хокею, баскетболу, тенісу і т. п.), а також ще один жанр електронних ігор, який отримав назву «стратегії», або стратегічні ігри (наприклад, знаменита «Цивілізація»). Розвиток інтернету додав сюди оригінальний жанр онлайнових мережевих ігор (їх нерідко називають рольовими, що вказує на «коріння» цього жанру в світі рольових ігор та театрального типу гри в цілому). Залежно від жанрів формуються і аудиторії гравців, що віддають перевагу тим чи іншим жанровим різновидам ігор. У міру розвитку і появи нових ігор різні жанри змішуються в конкретній грі, що часто надає їй велику оригінальність і привабливість.

Перераховані жанри комп'ютерних ігор демонструють нам очевидний факт: комп'ютерні ігри інтегрувалися і отримали розвиток в світі популярної масової культури і культурних індустрій XX століття, поряд з кіно і поп-музикою. Це розважальний бізнес в його технологічній формі. Електронні ігри ні в якому разі не можна віднести до світу елітної або народної культури. Однак в тій же мірі, в якій популярна культура є чинником соціалізації і організовує повсякденне життя людей в сучасних суспільствах, ці функції беруть на себе і електронні ігри. У цьому сенсі відеоігри — це різновид популярного мистецтва, заснованого на масовому виробництві художньої продукції (у ігор немає автора — вона завжди створюється творчою групою, маленькою фабрикою). Уважний дослідник також помітить, що самі сюжети і історії, на яких будується багато електронних ігор, запозичені з жанрів популярної культури (детективи, фентезі, пригоди), а часом і просто є доповненням до популярних сюжетів (про Лару Крофт, піратів Карибського моря і т. п.) [54].

Історіософія генези смислового значення гри в історії культури теж має свої сходинки, Д. В. Галкін виявив наступні: гра є наслідуванням діяльності, тому її слід підтримувати і розвивати в дитині (Платон); це джерело душевної рівноваги, гармонія душі і тіла (Аристотель); творить початок, який породжує світ культури (Ф. Шиллер); діяльність, що має «гігієнічне» призначення (Ч. Спенсер); первинна форма залучення людини до соціуму (К. Гросс); форма творчості з певною метою (Ж. Піаже); спосіб самореалізації індивіда, структура його поведінки, основа комунікації та міжособистісного спілкування (Е. Берн); світ гри — реальний феномен людської цивілізації на всіх етапах розвитку, що підтверджує загальну установку культури XX, а як наслідок, і XXI століття на гру (М. М. Бахтін), Х. Ортега-і-Гассет поширює категорію гри на процес розуміння тексту, образу, символічної дії (Х.-Г. Гадамер), «мова трансценденції», можлівість, що відкріває собі волю людського вчінку (М. Гайдеґер), гра як екзистенціальний феномен (Е. Фінк), культурно-історична універсалія (Й. Хейзінга), У. Еко і інші [54]. Про проблемність у визначенні поняття гри дуже добре писав Е. Фінк, «гра є такий основний екзистенціальний феномен, який, ймовірно, більше за всіх інших відштовхує від себе поняття… Гра нібито спочатку не розташована до мислення, вона уникає поняття, втрачає свою невимушеність, свою непорушну імпульсивність, свою радісну невинність, коли педант і буквоїд хочуть накинути на неї мережу понять. Гра чужа поняттю» [314, с. 382].

Якщо ж звернутися до філософського словника, то можна побачити наступне визначення гри: форма вільного самовиявлення людини, котра

передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається — як імпровізація, змагання або як вистава, репрезентація певних ситуацій, смислів, стану речей. Протилежністю гри є не «серйозність», а насильство. Неможливо грати за наказом. Проблема різновидів гри полягає в більшому або меншому рівні профанації ігрового виміру, автентично присутнього у святі. Тому, на думку деяких вчених, людині гра не дана, а екзистенційно задана. Примітною в цьому випадку є ідея П. О. Плютто, який висуває тезу про роздвоєння реальності, до якої призводить гра. На його думку, у цього слова є додатковий культурний сенс навчання в якості чогось ілюзорно-ігрового по відношенню до неопосередкованого культурним навчанням стану людини. Тут вже закладена можливість подвоєння людської реальності, оскільки для того щоб стати «видовищем», «предметом жартів», «посміховиськом» і т. п., людині потрібно вийти з якоїсь серйозної реальності, в якій їй «не до жартів», тобто потрібно, по суті, подвоїти свою реальність. Реальність роздвоюється на штучну, що протікає «під чужими поглядами», і природну. У ній не робиться акцент на споглядаємість реальності, «людина просто живе» [248].

Особливе місце в філософському осмисленні гри в історії культури належить нідерландському історику і культурологу Й. Хейзинзі. У своїй книзі «Homo ludens» (1938 р.) мислитель пропонує інтерпретацію культури як гри. На думку вченого, «гра є добровільна дія або заняття, скоєне всередині встановлених меж місця і часу по добровільно прийнятим, але абсолютно обов'язковим, правилам з метою, укладеної в ньому самому, супроводжуване почуттям напруження і радості, а також свідомістю «іншого буття», ніж «буденне» життя» [326, с. 45]. На думку філософа, визначене таким чином, це поняття в змозі охопити все, що ми називаємо грою, у тварин, дітей або дорослих: ігри на кмітливість і спритність, з застосуванням розуму або сили, так само як театральні постановки та подання. Гра як категорія може розглядатися в якості одного з найбільш фундаментальних життєвих елементів.

Гра давніша за культуру, вважає Й. Хейзінга, і сама культура (мова, міф, культ, наука) має ігрову природу. Процес гри, на думку філософа, включає всю суспільну і культурну людську діяльність. Супутні розвитку людини поява і зміни символів, релігійних і культурних кордонів, не є зміною правил гри, це і є сама гра. Саме існування людини, її творчий розвиток, поява культурних феноменів є грою. Здатність наділяти ігровими формами всі сторони власного життя стає доказом творчого початку людини. У своїй роботі Й. Хейзінга умовно поділяє ігри на кілька видів: одиночні (наприклад, пасьянс), агональні (спортивні) і азартні (наприклад,

гра в кості). Азартні ігри він пов'язує зі спробою з'ясування волі богів, а волевиявлення до влади або «агональний інстинкт» і змагальність він вважає найважливішою особливістю феномена гри.

Розглядаючи судочинство, Й. Хейзінга також зазначає там елемент гри, лицедійства (про що говорить, зокрема, використання мантій і перук) і змагання. Порівнюючи війну і гру, мислитель наводить як приклад середньовічні турніри, де кривава боротьба виродилася в видовищне пишне змагання. Разом з тим він зауважує, що змагання піднімає розбрат до культурного рівня, маючи на увазі повагу до супротивника і поняття честі. Він вводить поняття пуерілізму, «поняття, що передає наївність і дитячість одночасно» [326, с. 194]. Життя, робота не сприймаються сучасною людиною серйозно, а ігрова діяльність, навпаки, набуває серйозного характеру. Ігровий початок визначає межі реалізації можливостей і потреб, розширюючи їх до нескінченності, так як саме він є уявною структурою. Постмодернізм, в межах якого існує ігровий початок масової культури, сам по собі, його стилістичний плюралізм, програмний еклектизм утворюють театралізований простір значного пласту сучасної культури, чия декоративність і орнаментальність акцентують зображально-виразний початок.

Відтак, весь простір культури носить ігровий, театралізований початок, допомагаючи дистанціюватися від повсякденності. У цих умовах формується відповідний тип особистості на основі стереотипів і нових уявлень про світ, який прагне виділити свою індивідуальність через володіння все новими і новими «гаджетами», які насправді не індивідуалізують, а лише включають суб'єкта в нескінченну споживчу гонку. Такі якості «одновимірної», пересічної людини, яка орієнтована тільки на споживання, є хорошим матеріалом для політичних, ідеологічних та інших маніпуляцій, в зв'язку з чим культура до початку XXI століття стає потужним ресурсом психологічного впливу.

З одного боку, типове для постмодернізму розмивання меж культури призводить до появи нових цікавих форм в мистецтві. Все середовище стає об'єктом культурної гри. З'являється безліч можливостей для залучення особистості в ігровий простір — починаючи з вуличних скульптур і закінчуючи грандіозними світловими шоу на фасадах будівель. Але, з іншого боку, при цьому сама людина масової культури в даному випадку зазвичай виступає як об'єкт, а не суб'єкт культури, тому що сама є частиною масового проекту як своєрідної гри художника і середовища, в якій людина є мислячим посередником. Подібне естетичне переживання вимагає усвідомленої потреби в культурному діалозі, невластивої людині масової культури. Хоча вона і вважає за краще розцінювати себе як значущу фігуру,

якій належить визначальна, ведуча роль, вона не є такою. Адже однією з важливих характеристик гри, на думку Й. Хейзінги, є напруга. «Напруга — свідчення непевності, але і наявності шансу. У ній позначається і прагнення до розслаблення. Щось «вдається» при певному зусиллі. Елемент напруги переважає в одиночних іграх на спритність або кмітливість, таких як головоломки, мозаїчні картинки, пасьянс, стрілянина по мішені, і зростає в своєму значенні в міру того, як гра в більшій чи меншій мірі приймає характер суперництва. В азартних іграх і в спортивних змаганнях напруга доходить до крайнього ступеня. Саме елемент напруги повідомляє ігровій діяльності, яка сама по собі лежить поза областю добра і зла, той чи інший етичний зміст. Адже напруга гри піддає сили гравця випробуванню: його фізичні сили, завзятість, винахідливість, мужність і витривалість, але разом з тим і його духовні сили, оскільки він, захоплений полум'яним бажанням виграти, змушений триматися в приписуваних грою рамках дозволеного» [326, с. 30]. В цьому випадку, зазначає Д. О. Сторублевцева, парадокс сучасної «людини, яка грає» в тому, що вона шукає в грі не задоволення від напруги, подолання, а як раз зворотного [293].

Гра як унікальний феномен культури має такі характеристики, як свобода і вільний вибір, творчий характер діяльності, естетичність, символічне перетворення навколишнього світу, наявність певного часу і простору її розгортання, правил, які фіксують конкретний модус гри. Гра від гри відрізняється не ознаками (добровільність — недобровільність), а статусом людини. Саме грою створюється поле уяви і фантазії, в якому людина грає реальністю, керуючись усвідомленими або несвідомими інтересами. Гра стає способом побудови думки і філософствування, особливо в сучасності. За допомогою гри все частіше здійснюється пошук сенсу життя і суті буття, пошук значень символів навколишнього світу. В цілому гра — це необхідна стрижнева якість людського буття, те, без чого не збудувати антропології, онтології і гносеології.

Однак, все ж, зазначені вище ідеї не знімають проблеми єдиного трактування гри. Виходячи з даних переконань, О. Л. Яковлєва звертає увагу на ту обставину, що парадоксальність ситуації полягає в тому, що при будь-якому трактуванні сутності гри виникає антиномічність, коли про гру можна висловити абсолютно протилежні, але водночас істинні судження [363, с. 152].

Вчений позначає найбільш значимі з них:

1. «Игра узнаваема и непознаваема». З одного боку, людина завжди пізнає гру, що відгороджує її від життя. З іншого боку, її неможливо

раціоналізувати, запротоколювати і описати як феномен, тим більше передати всю різноманітну пов'язану з нею палітру почуттів і емоцій.

2. Гра одночасно субстанціональна і акцидентальна (поверхнева). Гра має певну причетність до реального світу як специфічний «екстаз буття» (Е. Фінк), екзистенційна характеристика людини, завдяки якій формуються її здібності і розкривається багатогранність душі. У той же час гра несе на собі відбиток жартівливого, несерйозного заняття, що відбувається у вільний час заради розваги, відпочинку, проведення дозвілля «як би понарошку». Зауважимо, кожен раз невідомо, де проходить межа між серйозним і поверхневим. Кордон виявляється мінливим, а сама гра для людини нерідко серйозніша за реальне життя.

3. «Игра есть нечто и заданное, и становящееся». З одного боку, гра існує в житті людей спочатку як даність, генетична програма, екзистенціальний феномен. З іншого боку, гра є механізм варіабельний, в силу чого вона постійно відроджується і оновлюється, її можна відтворювати нескінченно і кожен раз по-новому. Людина завжди створює гру заново, навіть якщо використовує стандартний ігровий набір. «Хороша», «якісна» гра побудована на тому, що гравці породжують все нові і нові смисли і варіанти розвитку подій в грі. Таким чином, породжувані грою світи нескінченні. Протягом життя будь-якої людини з'являються нові ігри, які сприяють її становленню, розкриттю талантів, самовдосконаленню.

4. Гра є втілення волі і регламентації. Будь-яка гра представляє собою вільну діяльність, своєрідний «оазис щастя» (Е. Фінк), так як гри з примусу не існує, людину неможливо змусити грати. Людина має право вільно входити в гру і виходити з неї. Одна і та ж гра, кожен раз починаючись і розвертаючись, вже інша. Але при подібній свободі гра має обов'язковий, строгий регламент у вигляді певного часу і простору, системи правил і обмежень, які вносять порядок [363, с. 152].

Виходячи з даних характеристик гри, що органічно складають її сутність, можна стверджувати: гра як феномен культури діалектична. Про це говорять не тільки її антиномічні характеристики, але і реальні втілення. Наприклад, діяльність гравця специфічна: це виробництво реальної видимості, уявне творення і все-таки не ніщо, а породження нової «реальної нереальності» (типу віртуальної реальності). Ігровий світ одночасно проявляє себе і всередині (в уявленнях, помислах і фантазіях тих, хто грає), і зовні (як обмеженого уявного простору, межі якого знають і яких дотримуються об'єднані гравці). Ігровий світ не існує ніде і ніколи, але при цьому він в реальності займає особливий ігровий простір і час. Цей світ має своє власне, йому властиве, іманентне сьогодення. Граюча людина розуміє себе і

оточуючих тільки всередині ігрового дійства. У грі існують спеціальні ігрові предмети (шахівниця і фігури, іграшки, футбольний м'яч). Всі ці атрибути надають особливого сенсу відповідний грі. Грою як реальною дією людина створює нереальний ігровий світ, що сприймається в свою чергу як надреальність, в якій живуть і в яку вірять.

Сучасні дослідники з усього різноманіття ігор виділяють три основних її види:

1. Гра мімесис. Вона заснована на наслідуванні і подвоєнні світу в символічній формі, на грі розуму і уяві. Реалізацію цього виду можна виявити в мовних іграх, іграх з текстом, театрі.

2. Гра агон. Вона використовує в своїй основі боротьбу, змагання. Яскравим прикладом такого виду ігор виступають спорт, лицарський турнір, дуель, конкурс ерудитів, філософський диспут.

3. Гра екстазіс. Вона пов'язана з розумінням сенсу буття. Її ареною виступає життя людини, що грає з долею [363, с. 153].

Отже, гра — це: якась штучна реальність; вільна діяльність; вона має мету в самій собі; супроводжується почуттям задоволення; характеризується адогматичним ставленням до світу; забезпечує сприйняття значимого, актуального для людини; являє необхідність підпорядкування правилам, інакше гра не існує; передбачає того, хто грає, — суб'єкта гри, тобто носить суб'єктивний характер; передбачає когось або щось, з ким (чим) грають, тобто якісь суб'єкт-об'єктні відносини.

Але гра — не справжня реальність. Гравець розуміє, що його дії багато в чому умовні. Він не розчиняється в «тут і зараз», а зберігає відсторонене і навіть критичне ставлення до подій. Іншими словами, людина (а вірніше, Homo ludens — «людина граюча») не може назвати ігровий контекст по-справжньому своїм. Гра перестає бути грою, коли вона повністю замінює реальне життя. На думку О. С. Потапової, продуктивність подібного аналізу культури через її ігрові моменти не викликає сумнівів [254, с. 350]. На сьогоднішній день одна з найбільш популярних форм гри — це комп'ютерні ігрові змагання. На думку вченого, комп'ютерні ігри мають повний набір властивостей, виділених Й. Хейзінгою.

Таке розуміння гри, на думку М. В. Фоміних, і пояснює появу такого різновиду моделювання соціальної реальності, як ігрове [317, с. 71]. Ігрове моделювання — це процес відображення дійсності, або фантастичної реальності в грі. Тому ігрове моделювання визначається вченим як різновид ігрового методу, важливий інструмент розвитку мислення, пам'яті, уваги того, хто навчається. Здійснюється через «занурення» в конкретну ситуацію,

змодельовану з певними цілями, і передбачає максимально активну позицію самих гравців.

Основними атрибутами ігрового моделювання є імітація того чи іншого аспекту людської діяльності; учасники ігрового моделювання отримують різноманітні ролі, що визначають інтереси і спонукальні стимули в грі. Інноваційна технологія ігрового моделювання володіє: досконалими особливостями цілісності вивчення матеріалу; визначеністю спостережень; можливістю вивчення процесу / поняття / матеріалу / явища до його появи; невимушеністю; об'єктивністю [317, с. 76]. Гравці створюють нове співтовариство — групу, яка найчастіше зберігає свій склад і після того, як гра закінчилася. Але збереження спільних інтересів і після отримання задоволення від участі в ігровому полі вимагає ще більших зусиль. Та й сам процес включення-виключення з ігрового контексту вимагає напруги. Масова культура породжує споживні цінності культури індивіда, але не творить їх. Людина масової культури вважає за краще не вимикатися з ігрового простору, все одно межі реальності настільки розмиті і симулятивні, що не підлягають раціональному аналізу, єдина форма існування в подібних умовах — постійна включеність у гру.

Слід окремо відзначити категорію людей, яким гра повністю замінює реальність — люди мережі. Вся сучасна економічна система залежить від постійно зростаючих темпів споживання, так як безпосередньо пов'язана з інформаційною культурою, адже сфера виробництва не так легко включається в симулятивне поле культури. Інформаційне середовище швидко розвивається, активно бере участь у всіх процесах функціонування масової культури, продукує емоційний посил: «Купи зараз, заплати потім», стимулюючи споживання як форму самореалізації особистості, досягнення життєвих ідеалів. «Інтернет-магазини» і «магазини на дивані» симулюють свободу вибору споживання суб'єкта, насправді обмеженого простором ЗМІ, залишаючи «за кадром» монітора або дивана більшу частину реальності. Реклама стимулює споживача — «чим більше ви купуєте, тим більше ви економите», з'являється навіть новий термін «потраномити», що означає одночасно витратити і заощадити.

Віртуалізація життєвого простору призвела до появи своєрідного типу масової людини. В американській культурі він отримав назву Мітч Меддокс («хлопець точка ком»). Це була реальна молода людина, яка рік не виходила з дому, здійснюючи покупки тільки в мережі. Японське високотехнологічне суспільство вже зіткнулося з цілим поколінням, замкнутим у віртуальному просторі, перебуваючи в гострій соціальній самоізоляції, розчаруванні в цінностях людського суспільства — хікікоморі. Подібне покоління молодих

людей, яке виросло в мережевому просторі, відчуває гостру самотність, непотрібність і повне розчинення серед багатомільйонної безлічі, оманливе об'єднаною мережею.

Разом з цим власне комп'ютерні ігри володіють деякими істотними відмінностями від інших ігор. Сучасні технології надають розробникам комп'ютерних ігор унікальні можливості для створення тривимірних віртуальних світів, що володіють високим ступенем достовірності. Ці технології дозволяють майже гарантовано домогтися ефекту занурення (immersion), який полягає в тому, що користувач перестає відчувати себе зовнішнім спостерігачем і включається у віртуальне оточення, починає сприймати його як дане (або майже як справжнє). Ігри, незважаючи на протиставлення будь-якої серйозності, можуть чинити істотний вплив на реальність. Поширеність і унікальні властивості комп'ютерних ігор дозволяють розглядати їх як поле програвання сучасної культури.

Враховуючи процеси віртуалізації сучасного суспільства, О. Л. Яковлєва наголошує на тому, що гра — феномен віртуального характеру: вона одночасно існує і не існує; дає творчу невидиму енергію, імпульси системи і організовує її; варіативно змінює положення цілого і не порушує його. Гра розчинена в бутті і його формах у вигляді онтологічного принципу, але при цьому вона скрізь і ніде. За своїм екзистенційним призначенням гра представляє собою унікальну, азартну, ризиковану пригоду, в рамках якої людина осягає себе, перевіряє свої можливості, тренує свій творчий хист, адаптується до навколишнього світу, намацуючи його межі. Гра наповнює буття людини змістом, завдяки чому можливий генезис людських якостей. Вихідний сенс гри — переживання повноти буття, практика розсовування горизонтів буття, породження нових світів. Можна стверджувати, що гра є новим проектом буття, де людина завжди сама і в той же час не рівнозначна собі, більше себе самої. Можливість такого проектування задає сенс всьому її існуванню, націлюючи на майбутнє. Гра — це зрушення в бутті в сторону набуття людиною нових якостей і ще більшої повноти, цілісності [363, с. 154].

Віртуалізація не тільки змінила сам феномен, а й те, як люди грають. Поява персональних комп'ютерів привела не тільки до трансформації всіх видів ігор, але і до появи нового типу ігор, пов'язаних з появою комп'ютерної віртуальної реальності. Остання стала таким собі простором зі своїми законами, логікою, хронотопом, в якому відбуваються ігрові події. Виходячи з цих положень, деякі мислителі стверджують, що віртуальна реальність не просто стала значною частиною нашого життя, але тепер невіддільна від реальності взагалі. У підсумку виходить, що немає більше

ніякого «виходу у віртуальну реальність», а є тільки нескінченний обмін смислами між реальностями — «гра фреймів», що дозволяє в процесі транспонування знаходити абсолютно нові смисли під час «перемикання» між світами [364, с. 228]. При цьому віртуальна реальність розглядається не просто як важлива характеристика або атрибут гри, а як сама умова її існування.

Віртуальні і мережеві ігри як феномен нової віртуальної культури мають свої відмінності: дистанційність; реальна віддаленість від суб'єкта; ліберальність; дескриптивність; еклектичність, мікшування і співіснування різних потоків інформації, стилів, напрямків; віртуальність як існування в штучно створеній реальності; фрагментарність, мозаїчність вираження; домінування візуального над смисловим; інноваційність; технократичність, значимість технічних коштів (ігрові контролери Razer Hydra, Kinect, PlayStation Move і т. п.); розважальний, рекреаційний, ігровий характер (головний стимул — прагнення до розваги, множинності, різноманітності форм дозвілля); ігровий вимір концепції наративу як шляху до самоідентичності.

Знання про гру як сферу віртуальності актуалізують такі її якості, як автономність, інтерактивність; дискретність, дистанційність, поняття про ігрові прояви віртуалізації «як яскравої обгортки об'єктивної реальності». Феномен гри в сучасних умовах швидко трансформується в нові форми, властиві інформаційній фазі розвитку світової спільноти, тоталлогічного вимірювання ігрових дискретів: агональності, утилітарності, мінливості. Вводячи поняття сизигії, дослідники доводять значимість генерологічного і парсічного вимірювань гри; справедливо формулюють визначення гри як тотальності, що, розвертаючись в соціумі, здатна зберігати свою ідентичність і оновлюватися як цілісне утворення завдяки дії сизигійних механізмів [344, с. 124].

Амбівалентність як одна з ознак гри в постмодерністському суспільстві набуває абиякого вираження. Гра здатна об'єднати, мікшувати стилі, ролі, маски, сконцентровувати, «склеювати», з'єднувати архаїчні форми гри і new-games. Склалася ситуація, в якій гра сама стає самоідентифікацією і ідентичністю в людині, гра стає перетвореною формою людини, захоплюючи її в світ об'єктивації і маргіналізації. Подвійна сутність гри здатна як зберігати культурні цінності та ідентичність людини в ситуації нестабільності, невизначеності, кризи суспільства, так і руйнувати їх. Але винна, звичайно, не гра, а сама людина, проявом суперечливих, сутнісних властивостей якої вона і є в світі цивілізації і культури.

Поширення віртуальних ігор відображає прагнення людини розширити можливості своєї участі в новому світі. Як зазначає М. М. Скоморох, онлайнові ігри є не тільки розвагою і естетичним об'єктом, а й засобом віддаленої комунікації в реальному часі, а значить, потрапляють в один ряд з блогами, соціальними мережами, чатами і т. д. [281, с. 53].

На нашу думку, головним тут виступає та обставина, що гра, яка, як ми побачили, виступає родовою ознакою людини, в певній мірі стимулює подальші процеси включеності людини у віртуальний простір. Гра виступає як проект, який створюється людиною на підсвідомому рівні. Це дуже добре проявляється в розгляді ігрового моделювання через призму інноваційності. Зокрема, В. С. Дудченко та В. М. Макаревич виділяють так званий метод інноваційної гри. «Гра називається інноваційною тому, що орієнтує учасників на вироблення нових, нестандартних ідей і підходів. Однак новизна не стає самоціллю. Важливо інше — знайти оптимальний спосіб вирішення труднощів, що виникли» [93, с. 103]. На думку вчених, інноваційна гра здійснюється в формі проектування. Зміст проектів — це детальна картина бажаного стану соціальної системи. Проект становить перспективу розвитку і є результатом зусиль учасників гри.

Особливий інтерес тут викликають ідеї І. В. Бурлакова, який зазначає, що комп'ютерні ігри дають людям нову унікальну можливість перенестися в світ ілюзій і марень. Ніколи раніше не було способу так глибоко занурюватися в нереальний світ і мати там настільки велику свободу поведінки. Перевага над кіно, театром і книгами комп'ютерних ігор дає їх інтерактивність: ігри втягують у спільну діяльність, гравець перестає бути пасивним спостерігачем, він активно впливає на поточні події. Карнавал або масові заміські гри толкієністів теж втягують у спільну діяльність, але там свобода самовираження гравця обмежена складною системою заборон. «Персональна» сутність комп'ютера звільняє від законів фізики, моралі і кримінального кодексу [43].

Окреслені властивості комп'ютерних ігр вказують на наявність тісного їх зв'язку з фантастикою, фентезі, утопією. Як зазначає М. В. Тендрякова, комп'ютерні ігри, як і література, а слідом за нею і кіно, запозичують і постійно експлуатують казкові мотиви [296]. Тільки замість казкового героя, якого-небудь героя — комп'ютерний персонаж у вигляді віртуальної фігурки, яку гравець вибирає на свій смак як своє альтер-его, «аватару» або просто «вид з очей». Цей новий герой віртуальної казки озброєний такою собі поки невідомою землянам зброєю, але в його екіпіровці цілком можна помітити віддалену спорідненість з мечем-кладенцем, з живою і мертвою водою, іншими чарівними дарами і

загробними помічниками, яких зустрічає казковий герой на своєму шляху, на зразок Баби-яги, Кащея Безсмертного та інших живих мерців, мешканців потойбічного світу. Замість території «за тридев'ять земель» віртуальна дія розгортається в минулому, в далекому майбутньому, на іншій планеті, в іншому світі — в будь-якому варіанті це особливий, насичений магією простір, що протистоїть повсякденній реальності, крихітний «антисвіт», в якому впізнавані риси потойбічного світу класичної чарівної казки. Тільки віртуальний персонаж з усіма його подвигами і космічними масштабами пригод значно простіше свого казкового прообразу, в ньому немає нашарувань його суперечливих трактувань, складного сплетення смехового і героїчного, позитивних і явно негативних рис: він — наступник казкового героя, а комп'ютерна гра — віртуальна форма побутування чарівної казки.

Комп'ютерні ігри, експлуатуючи казкові мотиви, гранично спрощують ігровий світ і ігрових персонажів. Герой — завжди переможець або той, хто всі сили кладе на перемогу; сумніви в правильності вибору мети, як і жалість до ворога, такому герою глибоко чужі; досягнення мети і перемога, крім як шляхом усунення противника, в більшості ігор просто не передбачається; вороги — це такі собі умовно-схематичні персонажі, які стоять у тебе на шляху, і тобі дбайливо пропонується, яким видом зброї або яким ударом їх краще усунути; зло гранично предметне і антипатичне, демонів, монстрів в складному світі моральних відтінків розглядати не варто; віртуальне життя сконцентроване виключно на перемогу, інші мотиви і смисли не пропонувати, якщо вони і позначені, щось на зразок звільнення полоненої красуні або порятунку світу, — це лише зовнішній антураж, «гарнір» до перемоги; і останнє: більшість ігор — це ігри зі смертю (іноді в цьому вбачають данину казці і архаїчній ініціації) [296].

Комп'ютерні ігри нівелювали поняття смерті як кінця життя. Гра дає можливість пережити свою і чужу смерть стільки разів, скільки людині потрібно. А саме, щоб «ожити», досить натиснути клавішу «Пропуск». Гравець виявиться живим, неушкодженим, в точці входу на «рівень». Гра також допускає можливість «збереження» («save»): поточний стан гравця можна записати в довгострокову пам'ять комп'ютера. У будь-який момент його можна «встановити» («load»): всі умови гри (положення гравця в просторі, розташування чудовиськ, боєзапас і т. п.) будуть відновлені на момент «збереження». Виходячи з цих положень, І. Бурлаков відзначає, що раніше більшість західних психологів і філософів вважали, що нормальна людина представляє смерть і народження як унікальні події у своєму житті. Однак, популярність «Doom»-образних комп'ютерних ігор говорить про те,

що сучасна людина легко і комфортно приймає концепцію безлічі смертей і народжень однієї особи.

До відміченого вище слід також додати й ту обставину, що в наш час комп'ютерні ігри стали часто копіювати антиутопічні сюжети апокаліптичного змісту як з літературних творів, так і з кіно. Наприклад, найвідомішими в цьому випадку є наступні комп'ютерні ігри: «Metro 2033» (за романом Д. Глухівського «Метро 2033»), «Mad Max» («Божевільний Макс», 2015 р.), «X-Men Origins: Wolverine» («Люди Ікс. Початок: Росомаха», 2009 р.), «The Matrix: Path of Neo» («Матриця: Шлях Нео», 2005 р.). В цьому плані виділяються також ігри в жанрі кіберпанк і з постапокаліптичним сюжетом, які часто зображуються синкретично: «Syndicate» (1993 р.), «Blade Runner» (1997 р.), «Код доступу: РАЙ» (2002 р.), «Shadowrun Returns» (2012 р.), «Binary Domain» (2012 р.), серія ігор «Deus Ex» (2000–2016 рр.). Зокрема, в грі «Syndicate» сюжет переносить гравця в світ майбутнього, в якому весь світ поділений на сфери впливу величезних мегакорпорацій. Головний герой бере на себе роль глави одного з таких синдикатів, де будуть потрібні навички управління, вербування та тактичних боїв. Гра «Код доступу: РАЙ» представляє майбутнє людства, яке розвинулося до такого рівня, що тепер всі люди живуть у віртуальній реальності. Здавалося б, все ідеально, але головний герой (хакер за сумісництвом) зрозумів, що це — повний контроль, і головне завдання — відключити центральний комп'ютер, щоб пробудити людей. «Binary Domain» показує землю в постапокаліптичний час, коли практично всю землю затопило. Ті, що вижили, живуть в спеціальних містах над водою. Корпорації стали створювати роботів, після чого з'явилися кіборги, що не відрізняються від людей. Гравцеві належить битися з ордами ворогів, щоб припинити випуск олюднених роботів.

На думку О. І. Пожарова, есхатологічні образи використовуються в сучасній постапокаліптиці виключно в якості ілюстративної функції і як спосіб додання сюжету максимальної виразності. Однак необмежена тиражованість і повторюваність сюжетів, незмінна перемога умовного протагоніста створюють у реципієнта якийсь віртуальний досвід проживання апокаліптичної ситуації, досвід, схожий до життєвого, але отримуваний в набагато менш травмуючій атмосфері кінозалу або ігрового всесвіту, що створює ілюзію можливості вирішення будь-якої, навіть самої безнадійної, ситуації власними силами. Дотримуючись принципу карнавалізації, сучасна людина схильна переносити свої апокаліптичні переживання в предмети культури, стираючи есхатологічні страхи в ігровій площині. Однак багаторазове тиражування катастрофічних образів з героїчними сюжетами не

тільки не здійснює дереалізацію есхатологічного страху, але збільшує відчуття самотності і покинутості людини. Якщо апокаліптична катастрофа долається силами людства, то людству не на кого більше розраховувати, крім як на самого себе, і кожній людині нізвідки чекати допомоги [249, с. 43].

Висновки. Таким чином, гра має широкий спектр застосування і високий інтелектуальний зміст, оскільки більше за інших феноменів людського буття висловлює дух становлення, мінливості незмінності, двозначність, тобто амбівалентність, бінарність, діалогічність. Гра — це вільна діяльність, що здійснюється без примусу. У своїй основі гра безкорислива, відзначена якістю парадоксальності, несподіванки, імпровізації, спрямована проти автоматизму навколишнього життя. Гра нерідко виконує функції тренування здібностей, необхідних для реалізації в серйозній справі, вправи по самовладнанню. Мова йде про те, що гра притаманна людині з самого початку її існування.

Багато в чому це пояснює, чому з виникненням комп'ютерних технологій, комп'ютерні ігри стали невід'ємною ланкою сучасного життя людини (особливо молоді). Кожна комп'ютерна гра це певна модель якогось образу, будь-то з літератури, кіно, який поміщено у майбутній час (наприклад постапокаліптичний сюжет), або навпаки. Мова йде про те, що комп'ютерні ігри в сучасній культурі виступають одним з головних ознак віртуального моделювання суспільства, спрямованого на конструювання соціальної реальності за допомогою методу гри.

5. 3. Віртуальне моделювання образу нової соціальної реальності в сфері кіномистецтва

У сучасній культурі кіно розглядається не просто як один з видів мистецтва, а як одне з найважливіших соціокультурних явищ, яке, з одного боку, відображає домінуючі в суспільстві норми і ідеали, а з іншого, надає естетичного впливу на глядача в залежності від його емоційної залученості, задає моделі, за якими в XX–XXI ст. конституюється соціальна реальність. У той же час саме кіно трансформується на основі «зворотного зв'язку» з суспільством. Кіноглядач може розглядатися в безлічі аспектів (інтелектуальний і емоційний вплив видовища, опосередкування відносин з видовищем кінематографічним медіумом, в контексті ідеології, соціальної антропології та соціальної історії, гендерної та національної ідентичності), сукупність яких і складає соціальний досвід кіно.

Як зазначає з цього приводу М. О. Куртов, сучасне суспільство, пов'язане засобами масової комунікації, постає в даному разі як «глобальний

кінозал» [171]. Кіно, з'явившись в кінці XIX ст., розвивалося в XX ст. семимильними кроками, створивши собі міцне місце в середовищі медіапростору. Подальше вдосконалення інформаційних технологій, з одного боку, сприяє зміцненню позицій кіномистецтва, з іншого, сприяє і трансформації в його середовищі, що, можливо, позначиться на майбутніх його варіаціях. Використовуючи стародавні міфологеми і створюючи на їх основі сучасні сюжети, кінематограф відразу зміцнив свої позиції у взаєминах з глядачем. Масове кіно сьогодні знає, чого хоче глядач, а глядач, в свою чергу, шукає в кіно те, що необхідно саме йому: від емоційних переживань до естетичних, від необтяжливої півторагодинної розваги до можливості бути залученим у витончену інтелектуальну гру.

Додатковим аргументом на користь важливості цього соціокультурного явища є актуальне в наш час дослідження кіно не стільки в рамках філософії мистецтва, скільки у філософії кіно. Н. Г. Красноярова зауважує, що дослідження кіно саме в руслі філософських позицій дозволяє розглядати його в таких аспектах [164, с. 34]. Філософія кіно виступає як область знання, що входить в естетику, в рамках якої обґрунтовуються питання буття мистецтва як системи видів, кожен з яких, крім того, що несе сутнісні для мистецтва риси, володіє винятковістю, незамінністю і самодостатністю. Філософія кіно включає в себе питання поетики кіно — уявлення про особливу мову або систему зображально-виражальних засобів кіно як виду мистецтва. Філософія мистецтва не виключає естетику, але найчастіше включає її в себе, особливо коли йдеться про такий вид мистецтва, як кіно.

Становлення кіно як виду мистецтва відбувалося протягом декількох десятиліть початку XX століття, що унікально як своєрідний експеримент: рефлексія з приводу кіно ставала умовою народження його мови і, навпаки, формування алфавіту кінематографа як виду мистецтва створювало умови для нових горизонтів запитування про сенс мистецтва в цілому. Поетика кіно народжувалася і як естетика, і як філософія кіно, а отже, і філософія мистецтва. Кіно в філософській рефлексії виявляло чисто естетичні завдання і одночасно завдання, що виходять за межі естетики і піднімають питання буття мистецтва як джерела творіння або роздуми про буття, стаючи філософією. Філософія кіно визначається самим кіно як творіння, у витоках якого формується здатність роздуму: дискурс філософії органічно інтегрований у світове кіномистецтво, завдяки чому відбувається постійне культурне взаємозбагачення практик роздумів про мистецтво.

Основи філософії кіно в сучасній культурі були закладені такими філософами, як А. Базен, Ж. Дельоз, З. Кракауер, Ю. М. Лотман,

С. М. Ейзенштейн. Наприклад, французький кінокритик і теоретик А. Базен, якого у французькій пресі прозвали «Аристотель критики», в своїй книзі «Що таке кіно?» (1972 р.) писав, що ми живемо в світі, де скоро не залишиться жодного куточка, куди не заглянуло би око кінокамери. Це — світ, який прагне безперервно знімати зліпки зі свого власного обличчя. Документальні кадри, відзняті десятками тисяч камер, щодня обрушуються на нас з сотень тисяч екранів. Шкіра історії лущиться, перетворюючись в кіноплівку [19, с. 54]. Кіно постає перед нами як завершення фотографічної об'єктивності у часовому вимірі. Фільм не обмежується тим, що зберігає предмет, занурюючи його в застиглий час, подібно до того як комахи зберігаються в застиглих краплях бурштину; він звільняє барокове мистецтво від його судомної нерухомості. Вперше зображення речей стає також зображенням їх існування в часі і як би мумією змін, які з ними відбуваються [19, с. 44].

Німецький соціолог З. Кракауер, будучи ідеологом концепції «фотографічного» або «феноменологічного» реалізму, в своїй книзі «Nature of film» (1961 р.) писав, що кіно — єдиний вид мистецтва, який бере багато сторін дійсності незмінними; воно, звичайно, інтерпретує їх, але ця інтерпретація залишається фотографічною [399, с. 40]. Філософ справедливо зазначає, що кіно виразніше, ніж інші види мистецтва, може висловити умонастрої цілого народу, оскільки володіє масовістю, прагненням задовольнити з комерційних міркувань смаки глядачів. У своїй концепції З. Кракауер основоположне місце відводить соціальним умовам, зокрема, коли вчений розглядав історію кіно Німеччини, він намагався зв'язати психологічні процеси з соціально-економічним становищем німецького народу.

Ж. Дельоз пропонує аналізувати фільми з точки зору Цілого, понятого як становлення, однак сама по собі комунікативна ситуація кіноперегляду також є одним з зрізів Цілого, що триває за межами кіноекрану: вона пов'язана з ним «тонкою ниткою» філософської рефлексії кіно. У своєму двотомнику «Кіно» (Т. 1. «Образ-рух» і Т. 2. «Образ-час») філософ розглядає кіно як технологію виробництва образів, яка в корені міняє суб'єкт-об'єктні відносини, коли образ поступово (в ході навчання глядача кінематографічному сприйняттю) стає не стільки образом якоїсь реальності, до якої він відсилає, скільки самою реальністю сучасного світу, тобто, з винаходом кінематографа вже не образ стає світом, але світ — власним образом [77, с. 21].

Кіно не є ні універсальною, ні примітивною мовою-langue, ні навіть мовою-langage. Воно породжує інтеллігибельну матерію, що служить лише

припущенням, умовою і необхідним корелятом, крізь товщу якого мова-langue будує власні «об'єкти» (значущі одиниці та операції). «Нам представляется, — пише Ж. Дельоз, — что кино — как раз в силу его автоматических или психомеханических качеств — является системой предъязыковых образов и знаков и что оно возобновляет высказывания в свойственных этой системе образах и знаках (прочитываемый образ немого кино, звуковой компонент визуального образа на первой стадии звукового кино, звуковой образ сам по себе на второй стадии звукового кино). Потому-то разрыв между немым и звуковым кино никогда не считался существенным в эволюции кинематографа. Зато в этой системе образов и знаков нам показалось существенным разделение на два типа образов с их соответствующими знаками, образы-движения и образы-время, причем последние появились и развивались значительно позже первых» [77, с. 300]. Саме наявність основних типів образів-рухів: образ-перцепція, образ-дія і образ-емоція, а також їх взаємодія дозволяють кінематографу виробляти власні знаки, за допомогою яких виникають можливості різних способів «читання фільму».

Концепція кіно Ж. Дельоза в сучасній науці сприймається філософами. Так, відомий сучасний критик і теоретик кіно О. Аронсон слідом за мислителем каже, що філософія сьогодні можлива тільки в якості кіно. Чи не філософствування в фільмі або за допомогою фільму, але саме кіно стає таким досвідом віртуалізації світу, який раніше був доступний філософії, і мовні засоби для підтримки якого вже вичерпані. Тому, на його думку, Ж. Дельоз підвищує саму ситуацію, в якій певні цінності реанімуються (наприклад, постійна, хоча часто неявна, перевага думки перед сприйняттям, часу перед простором, суб'єктивності перед безсуб'єктністю, гармонії перед хаосом і т. п.), в якій опиняються репресовані численні способи виразності, здатні у власній логіці сформувати висловлювання. Ж. Дельоз дає право на висловлювання кінематографу. Це висловлювання про нас. Про спосіб сприйняття, який вже дано нам, але до якого ще не готова наша суб'єктивність [12].

Виходячи з цих обставин, О. В. Аронсон використовує поняття «метакіно», оскільки, на його думку, воно вдало описує світ сучасного існування, світ мінливих страхів і задоволень, бажань і очікувань, світ, для опису якого все ще намагаються пристосувати колишні поетичні мови «уяви», в той час як образи вже інші і продовжують змінюватися на наших очах. Кіно часто вдається схопити саму цю ситуацію надшвидкісних змін способу, коли рефлексія і уява немов не встигають, коли образ виходить з-під влади мови, перестає бути образом-об'єктом, але виявляється проте чинним,

коли рефлексія і уява мають безпосереднє відношення до того в нашому існуванні, що ще не схоплено мовою [12].

При цьому не можна скидати з рахунків те, що саме кіно довгий час розвивалося і формувалося саме як особлива мова візуальних образів. В результаті багато понять кінематографічної теорії, такі, як кадр, крупний план, монтаж, ракурс, план-епізод і інші, вже включені в особливий «мовно-технологічний» опис кіно, функціонують як певні знаки читання та інтерпретації фільмів. Це не можна не враховувати, з цим доводиться стикатися постійно, коли виявляється якась зона [11].

Наведені вище концептуальні підходи до філософського осмислення явища кіно в культурі вказують на нерозривну взаємодію його з суспільством, кіно можна розглядати як продукт суспільної свідомості, який створений для того, щоб реалізувати якісь ідеали за допомогою екранних образів. М. І. Жабський виділяє три шляхи соціального детермінізму кіно:

• вплив, що йде «зверху»: від суспільства в цілому, його окремих інститутів. Цей тип детермінізму яскраво продемонструвала практика командного соціалізму;

• вплив, що йде «знизу», від публіки. Провідником тут виступає ринок;

• вплив, що йде з надр самого кінематографа. Пов'язаний він з потребами його саморозвитку.

Три лінії впливу, природно, тісно переплетені між собою [101].

Що стосується ролі кіно в якості одного з факторів суспільних процесів, його «зворотного впливу», то воно теж багатопланове і неоднозначне. Тому для вирішення цього питання вчений позначає головні об'єкти, на які воно впливає. Перша ланка в ланцюзі об'єктів зворотного впливу, на його думку, — це людина в соціальній ролі кіноглядача. Тут вплив кіно носить безпосередній характер. Потім ефект закріплюється у свідомості глядача як суб'єкта багатогранної соціальної дії, тобто позначається на його особистісному потенціалі. По ланцюгу позначених об'єктів кіно «дотягується» і до процесів взаємодії суспільства з природою. Такий процес в основному опосередкований впливом кінематографа.

Проникнення імпульсів кіно в глибину суспільства здійснюється за чотирма — якщо брати тільки основні — ланками. Це соціальна роль кіноглядача, людина як суб'єкт соціальної дії, суспільство як система соціальних відносин, виробнича практика суспільства. Відповідно до такої послідовності ланок вибудовується якась «естафета» основних соціальних функцій кіномистецтва.

Глядацька співтворчість, в результаті якої екранна історія розгортається у свідомості публіки і фільм стає живою чуттєвою реальністю, фактом суспільного життя, — функція першого порядку. Це один із проявів естетичної функції. Неважко бачити, що в результаті глядацької співтворчості відбувається засвоєння індивідом норм і цінностей кінокультури, надання їй можливості інтегруватися в систему кінематографічних відносин, що можна кваліфікувати як процес кінематографічної соціалізації.

Має місце і загальна соціалізація, тобто формування «особистісних потенціалів» людини — її здатності до творення, пізнання, оцінки і спілкування. Соціалізований вплив кіномистецтва означає інтеграцію людини в систему суспільних відносин в цілому. Ефект впливу, що виражається в соціалізації індивіда в вузькому (кінематографічному) і широкому сенсі, його «вростання» в реальне суспільство — функція другого порядку. Завдяки всім цим діям надалі відбувається закріплення і розвиток існуючої системи суспільних відносин, і ми маємо функцію третього порядку.

Нарешті, впливаючи на людину як головну продуктивну силу суспільства через демонстрацію тих чи інших зразків поведінки, світорозуміння і відчування, через розвиток естетичної культури особистості, кінематограф стає ланкою соціально-економічної інфраструктури і, відповідно, забезпечує моральну, інтелектуальну і фізичну дієздатність працівника. Це функція четвертого порядку.

Безсумнівно, кіномистецтво впливає і на самого себе, вдосконалюючи систему виразних засобів і створюючи економічну основу для свого функціонування і розвитку. Тим самим воно виконує естетичну і комерційну функції стосовно професійної практики. Остання функція, як це не парадоксально для мистецтва, в умовах ринкових відносин виходить на передній план. Фільм стає товаром, і цим багато в чому визначається його естетика [101].

Окреме місце в руслі взаємовпливу кіно і суспільства викликає ідея соціокультурного поля, на необхідність застосування якої звертає увагу Н. І. Лубашова. Соціокультурне поле — це ситуація взаємодії, що породжує нову надіндивідуальну (системну) якість. В результаті не окремі елементи, а соціальне поле зумовлює поведінку людини, яка в свою чергу перетворюється в елемент поля, розмиваючи межу між причиною і наслідком, суб'єктом і середовищем. При цьому вчений зазначає, що категорія поля не є синонімом «ситуації». З одного боку, це різновид

ситуації. Не всяка ситуація є полем, а тільки та, що породжує надіндивідуальну якість [180, с. 33].

З іншого боку, категорія «ситуація» використовувалася в соціальній психології тільки для мікроаналізу, в той час як за допомогою категорії поля можна аналізувати взаємодію як на мікро-, так і на макрорівні. Потрапивши в одне поле, люди, різні за своїм характером, поглядам і манерою поведінки, починають вести себе подібним чином. Правда, одні на домінуючу програму поля перемикаються миттєво, інші намагаються їй протистояти. В полі конфлікту миролюбні люди починають вести себе агресивно і злобно. І правдива історія будь-якої війни дає масу прикладів перетворення добропорядних, добрих і культурних людей у кровожерний натовп, що насолоджується видом трупів «ворогів», здатний вбивати, грабувати, і т. п.

Повернувшись в мирне життя (мирне поле), вони повертають свою колишню зовнішність — одні швидше, інші повільніше. Цей же ефект поля спостерігається в споживчій поведінці. Індивід, потрапивши в групу людей, одержимих модою, мимоволі стає чутливим до її примх, але, виїхавши в село, втрачає до неї інтерес. Потрапивши на ярмарок, в блискучий торговий центр, на передсвятковий розпродаж, людина нерідко робить покупки, доцільність яких після повернення додому виявляється вельми сумнівною.

Ефект поля ми спостерігаємо в театрі, який саме завдяки цьому ефекту успішно продовжує існувати в умовах потужної конкуренції з боку кіно і телебачення. У театрі є атмосфера поля, що не може поки бути забезпечена за допомогою технічних засобів. Ефект поля можна спостерігати, порівнюючи поведінку людей під час перегляду однієї і тієї ж гумористичної мініатюри в концертному залі і перед екранами телебачення.

Надзвичайно потужним є ефект поля кінематографа, особливо масових переглядів, який багаторазово примножує енергійність кожного з присутніх. Зіткнення, переплетення соціальних процесів утворює виборчі дільниці простору, де виникають «соціальні вири». Тут на перетині кількох процесів виникає нова, системна якість, що несе характеристики, відсутні в кожному з вихідних процесів. У цих вузлах формується новий процес, який можна описати за допомогою метафор виру, вихору і т. п.

Таким чином, процеси, що протікають в соціальному просторі, набувають тієї чи іншої конфігурації, породжуючи неоднорідну щільність соціального простору. Соціальний простір переривчастий і розпадається на соціальні поля — основні його одиниці, що представляють собою вузли переплетення тих чи інших процесів. Різні процеси, перетинаючись, породжують різні типи полів. Процеси взаємодії мають текстуальний характер, інакше кажучи, люди інтерпретують їх як тексти і, беручи участь в

них, знають, що самі перетворюються в об'єкти інтерпретації, і відповідно до цього знання конструюють свої практики як тексти, звернені до інших («я веду себе як пристойна людина», «мені наплювати на те, як оцінить мене оточення», «ви повинні мене помітити» і т. п.).

На думку Н. І. Лубашової, кінематограф створює таке художнє явище, в якому зв'язуються різні соціокультурні поля. Ці мережі є каналами транспортування тих чи інших ідеолого-художніх ресурсів. У ролі каналів виступають різного роду соціальні позиції. В основі їх існування лежить взаємна готовність до надання допомоги, підтримки, надання різного роду кредитів, надання послуг не на ринковій основі. Якщо поле — це системна якість, що виникло в результаті взаємодії великої кількості факторів, то соціальні мережі за своєю природою прості і будуються на блоках двосторонніх взаємних відносин. Ці блоки можуть складатися в досить великі соціальні мережі, але в будь-якій мережі більш-менш чітко проглядаються вихідні блоки. Підтримуючою їх стороною виступає смислова цілісність кінематографу, посилена польовими просторовими якостями. При цьому кіно як художній феномен, володіючи власними характеристиками цілісності, репрезентує і цілісність вищого порядку — духовну культуру, що його породила [180, с. 34].

Розглядаючи кіно як цілісність твору, зумовлену цілісністю самої культури, приходимо до розуміння своєрідної діалектики різних проявів цілісності: внутрішнього (одиничного, унікального) і зовнішнього (загального, універсального). При цьому виникає питання: які взагалі підстави художньої цілісності кінематографа? Для з'ясування суті того, що відбувається (в даному випадку, утворення та функціонування художньої цілісності), слід визнати положення про те, що а) художній твір є ставлення себе самого і світу культури, дане в світосприйнятті індивіда, посилене в кінематографі просторовими ефектами; тим самим воно є б) чистим випадком незалежного буття; але звідси і художня цілісність існує як в) буттєве ставлення, перетворене в соціальну онтологію; г) феномен естетико-художньої онтології, що стає соціально-просторовим явищем [180, с. 34].

Зазначені вище положення про соціокульутрну сферу кіномистецтва багато в чому пояснюють використання в сучасній науці такого поняття, як «кінопростір» («кінематографічний простір»). Кінематограф моделює світ, до найважливіших характеристик якого належать простір і час. Відношення просторово-часової характеристики об'єкта до просторово-часової природи моделі багато в чому визначає сутність останньої. При цьому створення художньої моделі є головною творчою метою кінострічки. Ефект кадру

будується на виявленні взаємозв'язку між усіма просторовими формами реальності і плоским, обмеженим з чотирьох сторін простором екрана. В цілому, характеризуючи термін «кінематографічний простір», варто відзначити, що це поняття є досить абстрактним, досліджується в предметній області як відображення наших уявлень про нього. (Воно сприймається чуттєвим апаратом відображення людини, перш за все, очима.)

П. В. Ілишев зазначає, що кінематографічний простір включає в себе наступні складові:

• реально існуючий тривимірний простір (який також називають передкамерним простором), де здійснюється гра акторів; іншими словами, це знімальний майданчик, предметне середовище фільму; якщо будується декорація, то він є природним його обмеженням;

• зображений простір, який фактично було зафіксовано на плівці або цифровому носії і який проектується на кіноекран;

• простір, що сприймається глядачем, який складається на основі особистого, суб'єктивного сприйняття [120].

Якщо два перших компонента кінопростору мають деякі об'єктивні характеристики, то його третя складова — простір, що сприймається глядачем (або відображається в свідомості), розглядається як особлива просторово-часова структура («сприймається предмет особливого роду» або «щось допустиме»). Його неможливо науково виміряти і зафіксувати, оскільки він пов'язаний з чуттєвим відображенням дійсності і створюється, можна сказати, в мозку людини.

Поняття «кінематографічний простір» («кінопростір») останнім часом розуміється по-різному, наприклад:

• трактується як територіальний простір, де йде перегляд кінофільмів;

• як своєрідний віртуальний простір, що об'єднує кілька особливих кіноцентрів (кіно або телестудій) для роботи над якимось загальним кінопроектом.

Інакше кажучи, проблема співвідношення кіно і реальності є центральною у філософії кіно. Цікаво, що питання це донині викликає неоднозначні судження, дискусії. Так, наприклад, ще А. Базен говорив, що живопис прагнув — по суті справи, марно — створити ілюзію реальності, в той час як фотографія і кіно виявилися такими відкриттями, які остаточно і в самих його глибоких витоках задовольняють нав'язливе прагнення до реалізму [19, с. 42]. З цього приводу Ю. М. Лотман стверджує, що фільм, який ми бачимо на екрані, таїть в собі глибоке і, по суті, нерозв'язне протиріччя: він — розповідь про реальність, і сама ця реальність. Але розповідь і зрима реальність підкоряються не тільки різним структурним

принципам, але і тим, що взаємовиключають один одного. Зрима реальність знає тільки теперішній час, час «поки я бачу», і реальні модальності. Але для побудови розповіді про події необхідна система вираження часу, не тільки индикатів, а й ірреального способу. Ставлення оратора до розповіді природно виражається засобами механізму мови, тим часом як для вироблення адекватних засобів в кіномові потрібні були спеціальні зусилля [179, с. 665]. В результаті вчений приходить до висновку, що одна з основних властивостей кіно — ілюзія реальності, прагнення постійно поновлювати в глядача відчуття справжності того, що відбувається на полотні, навіювання, що не знаки речей, а самі речі мають бути перед нами [179, с. 667].

Однак, Т. В. Постнікова пропонує іншу стратегію в розгляді цього питання через аналіз понять реальність — віртуальна реальність — симуляція, що сприяло експлікації мистецтва (в тому числі і кіно) через концепцію симулякрів. В результаті вчена приходить до твердження, що кінореальність (що має відношення до мистецтва) неміметична в своїй основі, принаймні, у мистецтва немає мети передавати реальність впізнаваною, інакше це буде розмова про ремесло, а не про мистецтво. Суть мистецтва — зробити прорив в трансцендентне. А трансцендентне пізнанню, наслідуванню не піддається [253, с. 208].

Кінематограф як технічний засіб наближає нас до відображення реальності не більше, ніж інші мистецтва. Це означає, що якщо ми будемо апелювати до репрезентації візуального, то не зрозуміємо суті кінематографічного образу. Копіюючи видимість, ми будемо застрявати в світі чуттєвого пізнання, звичних зв’язків і розхожих думок. Симуляція звичної реальності стає виходом до суті. Тобто мова йде про те, що кіномистецтво в сучасній культурі розвивається в нерозривному зв’язку з віртуальною реальністю, а, за влучним зауваженням українського вченого Ю. Г. Сороки, «кіно — це віртуальна реальність і форма соціального знання» [290]. Природно, проблема співвіднесення віртуальної реальності і кіно є одним з нових наукових напрямів досліджень, оскільки обумовлена поступовим вдосконаленням інформаційних технологій на глобальному рівні, при цьому кіно виявляється в центрі даного процесу, тому що з одного боку сприймає інформаційну трансформацію, з іншого — висловлюючи основні ідеї даного процесу, сприяє його подальшій активізації. У цьому сенсі Ю. Г. Сорока зазначає, що кіно займає особливе місце серед елементів інформаційного потоку завдяки аудіовізуальному характеру впливу на аудиторію. Увагу до кінематографу обумовлено характером сприйняття людини епохи аудіовізуальних медіа, сприйняттям багатомірного і безпосереднього.

На відміну від людини писемної культури, що сприймає світ за допомогою абстрактних знаків, індивідуально і раціонально, сучасна людина живе в багатовимірному просторі сприйняття, просторі безпосередніх чуттєвих аудіовізуальних образів, не тільки споживаних, а й вироблених нею спільно і одночасно з «одноплемінниками». Конкретність і багатовимірність кінообразів привертає увагу, «заворожує», «гіпнотизує» співтовариство глядачів навколо шаману — кіно / телеекрану, забезпечуючи ефективність засвоєння соціокультурної інформації, що повідомляється. Виникає ефект включеності глобальної аудиторії відеопродукту в світ культури його авторів. Аудиторія навчається орієнтуватися в специфіці життєвих стилів, типів особистості, стандартів поведінки і схем сприйняття, що подаються кінопродукцією, незважаючи на фактичні відмінності її реальної повсякденності і повсякденності авторів фільму.

Інакше кажучи, моделювання образу нової соціальної реальності в кіно має на увазі не тільки взаємозв'язок кіно і реальності, а й окрему область, що породжується в даному випадку, — кінопростір, і отже, потрібно говорити в даному випадку про моделювання кінопростору. Під поняттям «моделювання кінематографічного простору» можна розуміти спосіб побудови оптимального кінопростору, який буде зафіксовано таким чином, щоб сприймався глядачем, максимально відповідав початковим задумам постановників фільму. Іншими словами, на думку П. В. Ілишева, «моделювання» — це своєрідний спосіб вираження образотворчого уявлення про майбутнє в фільмі [120].

3D-моделювання — це процес створення тривимірної моделі об'єкта. Завдання 3D-моделювання — розробити візуальний об'ємний образ бажаного об'єкта. При цьому модель може як відповідати об'єктам з реального світу (автомобілі, будівлі, ураган, астероїд), так і бути повністю абстрактною (проекція чотиривимірного фрактала). Саме на цій властивості і грунтуються всі існуючі технології тривимірного зображення в кінотеатрах. Тобто, завдання екрану і очок полягає в тому, щоб надати очам дві картинки, що трохи відрізняються (одна для лівого, і одна для правого ока), які дозволять бачити один і той же предмет з різних перспектив. Різниця між ними полягає лише в методі поділу зображення. В результаті при такому перегляді 3D-фільму відбуватиметься максимальне занурення в сюжет.

Завдяки технічній витонченості кінематограф акумулює досягнення всіх інших мистецтв і видів медіа, представляючи собою сплав відеоряду, ритму, музики, тексту та інших засобів передачі інформації всіх видів, і, як результат, створює потужний «ефект реальності», повністю захоплюючи глядача. Сьогодні рівень технічної складності і візуальної ефектності сцен

став показником якості та критерієм оцінки комерційного фільму поряд з режисурою, сценарієм і акторською грою. Для заохочення розвитку цього боку кінематографа створюються окремі номінації кінопремій; часто багатозначні суми, витрачені на технічне забезпечення, зачаровують видовищами фільмів, наводяться в перших рядках рецензій, і часто саме вони, спонукаючи інтерес масового глядача, збирають зали. Це свідчить про те, що відносини техніки і кіно — абсолютно не те ж саме, що відносини техніки і літератури, техніки і живопису, техніки і музики, хоча кіно часто ставлять в один ряд і порівнюють з різними видами мистецтва. Очевидно, що техніка відіграє для кіно не просто роль створення якісного носія і передачі авторського задуму в зображенні. Вона лежить в корені специфічної привабливості кінематографічного образу.

О. І. Васильєва, вивчаючи вплив спецефектів в кіно на глядача, задає питання: «Що відчуває людина при сприйнятті такого роду видовищ?» [49, с. 33]. Їх розмах (що виявляє себе в повній мірі на великому екрані кінотеатру) перевищує здатності людського сприйняття, а складність створює відчуття дива. Глядач бачить щось зовсім неможливе і в той же час заманливо реалістичне, його погляд проникає крізь величезні простори, долає сам час, даючи дивне приємне відчуття зорового панування, всемогутності погляду, який — ототожнюючись з об'єктивом кінокамери — стає більше, ніж поглядом, так як йому «делегуються» також відчутні, тактильні функції, і функції орієнтації в просторі. У той же час не можна не помітити «агресії», шокуючого впливу таких сцен на наглядача, тим більше, що пов'язані вони зазвичай із зображенням катастроф і стихійних лих, космічних війн і неприємних інопланетних істот.

Важливо, що відчуття кінематографічного дива двояке: ми бачимо неможливу подію, яка особливо вражає нас завдяки тому, що відбувається в максимально правдоподібному, реалістичному, достовірному «контексті», «світі». Читаючи казки і фантастичні романи, також повні «чудес», ми осягаємо ці чудеса силою інтелекту та уяви, без особливих зусиль і без особливого емоційного ефекту — тому що ці уявні події відбуваються в настільки ж уявних світах, які не мають ніяких перетинів з миром нашого повсякденного життя. Кіно, на відміну від літератури, не просто пред'являє нам якусь придуману подію, а змушує нас пережити її, подібно до того, як ми пережили б її в своїй повсякденній реальності, відчути її всіма доступними для кінематографічного впливу органами почуттів, особливим чином повірити в неї. У цій вірі, а не в самих «чудесах», і криється суть успіху спецефектів, а багато в чому суть «кінематографічного ефекту» взагалі. Спецефекти — це «моменти радикального кінематографічного характеру»,

оскільки вони націлені на якомога більш реалістичне зображення нереального, тому що вони звертаються до нашої віри. Таким чином, для створення кінематографічного дива необхідний «ефект реальності», ефект занурення, залучення глядача в особливий простір фільму, в особливий, створений для нього «світ». І цей світ повинен бути придатний для тимчасового «проживання» в ньому, повинен бути пізнаваний, правдоподібний [49, с. 34].

Відтак, образи, соціальні типи, стилі, зразки сприйняття і культурні зразки, які ми спостерігаємо в кінофільмі, не менш і не більш реальні, ніж фактична інформація, отримана шляхом включеного спостереження соціолога або анкетного опитування. Інакше кажучи, за висловом Ф. Фуртай, «в разі кіно ми маємо справу не просто з восьмим видом мистецтва, але з новим соціокультурним явищем, а саме з візуалізатором гіперреальності» [323]. Сто років розвитку кінематографа, продовжує Ф. Фуртай, показали, що на його основі вибудовується нова морфологічна система, в якій можна виділити: «гіперархітектуру» — це якась віртуальна архітектура, яку можна побачити в кінофільмах і яка ніколи насправді не існувала; «кіноживопис» — це фотографія; «кінографіка» — це веб-графіка; «кінолітература» — це телевізійні серіали; віртуальний театр — це власне художні кінострічки; «кіномузика» — це музичний кліп. Неважко бачити, що вся ця гіперморфологія відображає процес, по-перше, візуалізації всіх видів мистецтв, навіть темпоральних, виразних; а по-друге, в цій системі образотворчі мистецтва, такі як архітектура, живопис, графіка, відрізняються від синтетичних і темпоральних видів мистецтв лише більшим ступенем статичності. Так як існування кіно пов’язано з техніко-технологічними та науковими досягненнями цивілізації, то для його образно-художньої реалізації потрібен час, і перші сто років історії кіно явилися періодом становлення, формування не тільки образно-художньої складової мистецтва кіно (великий художній образ не потребує скоєних зовнішніх технічних засобів, він залежить тільки від таланту митця, тобто має антропологічні підстави), скільки того світу, чиїм візуалізатором воно виступає, тобто гіперреальності.

Таким чином, саме до рубежу XXI ст. кіно вперше володіє достатньою повнотою техніко-технологічних можливостей для того, щоб повною мірою продемонструвати себе як представника нової віртуальної реальності. Тепер «закарбувати» те, що не можна було побачити в реальному житті, стало набагато простіше. 3D-технології перетворюють зображення в пікселі, які можна з легкістю редагувати, переробляти, змінювати, трансформувати. Стирається грань між анімацією (яка створює образи там, де їх взагалі раніше

не було) і монтажем (який займається розстановкою фрагментів сцен і подій, відображених камерою). На базі креслень, малюнків, ретельно підібраних описів або будь-яких інших графічних або текстових даних 3D-моделлер створює об'ємне зображення об'єкта. У спеціально розробленій комп'ютерній програмі, наприклад: «Wings 3D», «DAZ Studio» та ін., модель можна розглянути з різних сторін, інтегрувати в абсолютно будь-яку площину і в будь-яке оточення. Така модель відрізняється фотографічною точністю і допомагає краще уявити, як буде виглядати об'єкт, відтворений в житті, привнести певні корективи. Саме завдяки 3D-моделюванню стало можливим показати те, чого не існує в реальності, втілити на екрані найсміливіші ідеї та фантазії. З освоєнням 3D-моделювання працівниками кіномистецтва був здійснений колосальний прорив в кінематографі [131].

Є. Є. Кизилов виділяє наступні етапи створення та візуалізації 3D-моделей в кіноіндустрії:

1. Моделювання — створення тривимірних об'єктів і моделей.

2. Текстурування — накладення текстур і матеріалів на тривимірні моделі.

3. Ріггінг (від англ. rig — установка, оснащення) — виготовлення віртуального «скелета», системи «кістки — суглоби» для подальшої анімації персонажа.

4. Анімація — «пожвавлення», імітація рухів тривимірних персонажів.

5. Візуалізація (3D-візуалізація) — візуалізація створеної графіки і запис.

6. Композитінг — об'єднання кожного окремого елемента в фінальну сцену. Наприклад, впровадження 3D-сцен в знятий матеріал, корекція кольорів і додавання ефектів [132].

Крім 3D-моделювання, в сучасному кінопросторі використовують 4D. Останнє являє собою вдосконалений цифровий кінотеатр, в якому використовуються спеціальні крісла з двигунами, форсунками, додатковими акустичними системами. Також в залі можуть бути встановлені окремі генератори запаху, світла та інших спецефектів. У деяких кінотеатрах йдуть ще далі і називають подібне поєднання «5D-кіно», обґрунтовуючи це тим, що 4D — це 3D плюс ефекти навколишнього середовища, а динамічний рух платформ додає вже «п'ятий вимір». Також можна зустріти терміни «6D-кіно» (та інші) або узагальнюючий «XD-кіно», що так само є маркетинговим ходом в кіноіндустрії.

На завершення даного дослідження необхідно також відзначити, що сприятливі технічні можливості дозволяють моделювати образ майбутнього в таких жанрах кіно, як фантастика та фентезі, блокбастери, екшени.

Зрозуміло, що в цьому плані подібні сюжети фільмів носять здебільшого утопічний характер. Виходячи з цього, в якості прикладу пропонується невеликий огляд сучасних кіно, присвячених зображенню моделі майбутнього суспільства, віртуального світу.

Так, починаючи з середини XX століття, режисери схиляються все частіше саме до антиутопічних сюжетів кіно (ідея кінця історії в різних варіаціях, будь то екологічна катастрофа або техногенна, або захоплення цивілізації інопланетянами, що особливо стало популярним останнім часом). Не дарма саме на початок 1950-х рр. припадають перші спроби екранізувати роман-антиутопію.

О. С. Кудінова, вивчаючи історію антиутопії в кіно, звертає увагу на те, що екранізація антіутопії Дж. Оруелла безсумнівно відображає суспільні настрої, які домінували в той час на Заході [168]. 50-ті рр. XX ст. характеризуються наростаючим антагонізмом на світовій арені. Між СРСР і Заходом велася гонка озброєнь, створювалися антисоціалістичні військові блоки (СЕНТО, СЕАТО, АНЗЮС). В серпні 1953 р. СРСР успішно провів випробування водневої бомби. Політична ситуація того періоду не могла не відбитися на емоційному тлі фільму, який можна охарактеризувати як похмурий і афектований. Ремейк 1984 р. роману «1984» також знімався в досить напруженій суспільно-політичній обстановці в світі, в умовах Холодної війни. Емоційна атмосфера фільму «1984», що вийшов в прокат в 1984 р., в період найвищого напруження політичного і військового протистояння, була безпросвітна і гнітюча. Однак в цьому ремейку відсутні екзальтованість і награнність фільму 1954 р. випуску.

Цікаві відомості наводить К. Є. Разлогов, кажучи про ступінь антиутопічного сприйняття світу тодішньої людиною. Знаменита радіоінсценіровка О. Уеллсом «Війни світів» Герберта Уеллса привела в паніку всю Америку напередодні Другої світової війни — слухачі, котрі включили радіо після прологу, в масі своїй повірили у вторгнення марсіан, оскільки інсценування було майстерно стилізоване під радіорепортаж. А після війни в 1953 році в екранізації цього ж роману режисер Б. Хаскін недвозначно ставив знак рівності між марсіанами і комуністами, один привид яких лякав «чесних американців» [263, с. 113].

Технократична хвиля, що захлеснула соціальний світогляд в 60–70-хх рр., не могла не відбитися на кіномистецтві. Науково-фантастичний фільм репрезентує потенційно можливі технічні винаходи для порятунку світу, що стає поширеною темою сюжету кіно. У антиутопічному дусі тут найчастіше проявляється ідея демонстрації негативних наслідків науково-технічного прогресу, подальшого вдосконалення інформаційних технологій («Генетична

опера», 2008 р., «Сурогати», 2009 р., «Не відпускай мене», 2010 р., «Різники», 2009 р., «Час», 2011 р., «Згадати все», 2012 р., «Судна ніч», 2013 р., «Елізіум: Рай не на Землі», 2013 р., «Присвячений», 2014 р.), а також пов'язана з цим проблема повстання машин-роботів проти людства («Космічна одіссея 2001 року»,1968 р., «Термінатор», 1984 р., «Матриця», 1999 р., «Штучний розум», 2001 р., «Я, робот», 2004 р., «З машини», 2014 р., «Той, що біжить по лезу 2049», 2017 р.), що демонструє негативні наслідки науково-технічного прогресу. З інших ідей, що розробляються в науково-фантастичних фільмах про технічні нововведення, — це життя в утопічному техногенному світі («Еон Флакс», 2005 р., «Хмарний атлас», 2012 р.). Цікаво, що сюжети даних антиутопічних картин майже не повторюються, незважаючи на їх кількість. Футурологічні варіації тут не мають меж, причому якщо до недавнього часу популярними були зображення людських поселень на інших планетах, то зараз нарівні з цією тематикою виступило питання про «расчеловечивание» цивілізації на Землі.

Подібні трансгуманістичні ідеї щодо іммортелізму, постлюдини знаходять в даних сюжетах своє повне втілення, тільки з акцентом на попередження про небезпеки, які вони в собі таять. На наш погляд, дуже добре продемонстрована ця проблема у фільмі «Сурогати», де зображується людське суспільство 2057 року, люди майже не спілкуються один з одним особисто, не виходять на вулицю, на роботу. Ці функції замінили сурогати — роботи-замінники, якими можна управляти, не виходячи з дому. Фільм показує весь жах цієї картини, оскільки людські цінності разом з людиною розчиняються, всім керує програма. З іншого боку, якщо зображується ідеальне суспільство, то плата за це дуже велика, як у фільмі «Судна ніч» (2022 рік, США процвітають, тому що рівень безробіття 1 %, злочинність на такому ж рівні, проте раз на рік, 21 березня, з сьомої години вечора до сьомої години ранку всі злочини (в т. ч. вбивства) стають легальними, люди випускають все ті негативні емоції, які накопичилися протягом року). Тобто мова йде про те, що погляд у майбутнє пов'язаний з апокаліптичними настроями, які технічний прогрес або посилює, або долає.

На думку В. Г. Попова, в цих мотивах не можна не помітити міфологічну підоснову [251]. У багатьох згаданих фільмах використовується міфологема космізації хаосу, сполучена з міфологемою драконоборства. Активно використовуються і інші міфологічні сюжетні ходи — випробування, становлення, зради, помста, поєдинки, перетворення, любов, сімейна ворожнеча і т. п. Вони поєднуються зі стандартними персонажними інваріантами («герой», «злодій», «антигерой», «жінка», «суперник» та ін.), в тому числі «помічниками», яких можна назвати «чарівними».

У разі науково-фантастичних фільмів це і є технічні нововведення, що мають позитивний або негативний, а іноді і амбівалентний характер. Вони відкривають перед індивідом нові можливості: дозволяють вижити після серйозних травм, існувати у ворожому середовищі («Аватар», 2009 р.), літати, подорожувати в часі («Назад в майбутнє», 1985 р.), в космосі, уві сні («Початок», 2010 р.) та інше. Технології допомагають герою, нерідко людині з обмеженими можливостями («Мантис», «Аватар») або маргіналу («Матриця», «Початок»), подолати ущербність, повірити в себе і в своє призначення. Поява віртуальної реальності сприяла створенню сюжетів, в яких головний герой занурюється у віртуальний світ, розкриваються можливі варіації самого процесу віртуалізації.

У 1990-х рр. образ віртуальної реальності міцно увійшов в кінематограф як тренд науково-фантастичних фільмів. Ідейні лінії частково черпалися з літератури (частково антиутопічної), в тому числі жанру кіберпанк. Фільми відрізнялися відносно простим сюжетом і орієнтацією на масового глядача. Філософсько-культурологічна проблематика практично була відсутня, однак стала використовуватися тематика комп'ютерних ігор, які в той час активно розвивалися і поширювалися. Першим фільмом про віртуальну реальність із застосуванням технологій комп'ютерної графіки став фільм «Трон» (1982 р.) режисера С. Лісбергера. Саме цей фільм став родоначальником серії популярних комп'ютерних аркадних ігор, а в Діснейленді з'явився «Супершвидкісний тунель» (за мотивами троянівських гонок на світових мотоциклах). 25 серпня 2003 року виходить «Tron 2.0» — гра від першої особи, а в 2004-му році — її продовження «Tron 2.0: Killer App». Простір віртуальної реальності тут представлено як величезний корабель, який рухається до центру міста, яке світиться, по якому переміщаються, пішки або бігом, людиноподібні програми. Згідно з сюжетом картини, герої знаходяться далеко від внутрішніх конфліктів і філософських дилем, намагаючись звільнитися від влади антропоморфного Штучного Інтелекту.

Особливо ефектно ця гіпотеза була показана в картині «Матриця» (1999 р.). Трилогія фільмів «Матриця» (1999–2003 рр.) стала своєрідним художнім і філософським підсумком на шляху осмислення і екранізації образу віртуальної реальності в популярній культурі. Головне філософське підґрунтя картини — це протистояння штучного і природного світів, де перший вийшов з-під контролю, знайшовши розумність, і підпорядкував собі все живе, в тому числі людину, помістивши її в матрицю — програму тотальної симуляції реальності. Крім відсилань до філософії техніки, фільм використовує ідеологеми філософії нового часу, постмодернізму, а також

східної філософії і християнства; очевидний вплив цілого пласта фантастичної літератури, включаючи кіберпанк [269, с. 11].

«Матриця» демонструє, як неприємні сторони дійсності, так і привабливість фальшивості. У фільмі зображено майбутнє, в якому після довгої, спустошливої Землю війни комп'ютери підпорядковують собі людство, щоб використовувати його як джерело енергії. Матриця — це віртуальна реальність, створена комп'ютерами, щоб контролювати і максимізувати енергію, що вивільняється людьми, заточеними в поглинаючих енергію коконах. У той час як мільйони полонених Матриці перебувають у блаженному невіданні щодо свого справжнього становища знерухомлених одноразових джерел енергії для штучного інтелекту, невелика група людей вільна від цифрової ілюзії. На відміну від бранців Матриці ці люди знають гірку правду про справжній стан людства. Вони беруть участь в опорі, яке прагне покінчити з владою Матриці. Внаслідок цього вони змушені постійно ховатися від комп'ютерів, які намагаються їх знищити [172, с. 380].

Віртуальна реальність в «Матриці» постає в образі проекту тотальної симуляції буття за допомогою досконалої комп'ютерної моделі, до якої підключені всі люди на планеті шляхом з'єднання їх мозку безпосередньо з комп'ютером (центральна фантоматіка Лема). Усередині матриці знаходяться всі міста і країни, а люди живуть звичним життям, не підозрюючи про те, що знаходяться лише в симуляції. Іноді матриця дає збої, і деякі починають підозрювати, що з миром щось не так. До матриці підключаються повстанці, які борються проти Штучного Інтелекту — творця Матриці, вони можуть підлаштовувати код під себе і знаходити в світі Матриці надздібності. За допомогою інших віртуальних програм будь-які навички чи знання отримуються миттєво (необхідні дані завантажуються безпосередньо в мозок). Усередині Матриці також живуть програми, які мають людську подобу і переслідують свої цілі, керуючись, проте, антропоморфними мотивами. Герой фільму Нео, знайшовши надздібності, перетворює Матрицю і, жертвуючи собою, досягає перемир'я між світом машин і людей.

Матриця не просто пропонує чуттєві задоволення. Фактично вона дає майже все, що ми могли б хотіти: від самих поверхневих до глибоких задоволень. Машини не зробили світ необхідно обмеженим, надаючи можливість відвідувати музеї і концерти, читати В. Шекспіра і С. Кінга, закохуватися, ростити дітей, зав'язувати глибоку дружбу і т. п. Весь світ лежить у наших ніг, виключаючи деякі його неприємні сторони, адже машини мають особливу мотивацію створювати і підтримувати мир без розчарувань, нещасних випадків, хвороб і воєн, щоб максимізувати

отримувану енергію. Реальний світ, з іншого боку, являє собою пустелю. Бібліотеки та театри зруйновані, а небо завжди сіре [172, с. 382].

У Матриці суб'єктами етичної дії є тільки люди, які звільнилися, всі інші — це лише видимість суб'єктів, які не мають за душею «речі в собі», що дозволяє включати їх в «царство цілей». Оскільки всяка незвільнена людина в Матриці є її потенційним агентом, насильство по відношенню до неї не підлягає етичній оцінці [170].

Відзначимо, що «Матриця» яскраво ілюструє ідеї технічного песимізму, коли буквально всі технології, створені людиною, включаючи віртуальну реальність, повернулися, в кінцевому рахунку, проти неї. Цією кінострічкою підведений певний підсумок апокаліптичним ідеям захоплення світу ожившими комп'ютерами, почалося використання інших образів віртуальної реальності, які були навіяні вже не фантастичною і філософською літературою, а реальним станом справ у сфері розвитку технологій віртуальної реальності. Разом з широким розповсюдженням інтернету отримало популярність уявлення про віртуальну реальність як про сферу розваги, де люди проводять час, спілкуючись один з одним або граючи у відеоігри по мережі. Ці уявлення, набираючи все більшої популярності, йшли врозріз з песимістичними прогнозами різноманітних фільмів та книг про трагічне завершення ери комп'ютерних технологій.

Необхідно відзначити, що сюжет подібних фільмів зображує віртуальну реальність як своєрідний світ, причому багаторівневий, де один світ — це обмежена комп'ютерна модель іншого, неіснуючого світу, що знаходиться всередині світу першого порядку, який, в свою чергу, знаходиться всередині ще більш глобального світу. В такому світі віртуально відтворюються як міста минулого, так і моделюються міста майбутнього, причому місце людини в цьому світі може бути потіснено технологіями, киборгами і т. п.

Інакше кажучи, це класичний антиутопічний сюжет, в якому, до речі, показується ефективність моделювання ідеального образу у віртуальному просторі. Поступове вдосконалення комп'ютерної техніки створює такі технологічні прийоми, спецефекти, які, сприяючи «відриву» від дійсності, лише підсилюють цю ідею в свідомості людини, мотивуючи її вийти з рівня простого глядача на рівень безпосереднього учасника віртуальної гри або програми в якості віртуальної людини.

Висновки. Кіно творить свою реальність (кінопростір) за допомогою повсякденних образів (навіть у випадках, коли фільм переносить нас в простір комп'ютерних симуляцій, світ майбутнього або реанімує картини минулого, або закони семантики змушують конструювати нове із знайомого).

Ефект присутності, сучасні технології об’ємного звуку і т. п. спрощують процес встановлення релевантності. Це в свою чергу вказує на багато спільних рис між кінопростором та віртуальним простором, оскільки вони покликані в наш час слугувати одній меті. «Занурення» в кіно має важливу властивість, тому що сприяє, як і в випадку з віртуальною реальністю, переходу глядача в світ кіно, відчуттю себе на місці героя, тим самим наближаючи і освоюючи області фізичного, соціального та інших просторів, недосяжних в його актуальній повсякденності. Тим паче якщо врахувати той факт, що в наш час особливої популярності набула технологія тривимірного зображення екрану. Тому, безперечно, кіно є формою віртуального моделювання, що пояснюється його продукуванням комп’ютерними технологіями.

Висновки

Проведене соціально-філософське дослідження постмодерністського моделювання образу нової соціальної реальності дає підстави в узагальнено-теоретичній формі зробити наступні висновки.

Пізнання соціальної реальності передбачає двосторонній процес: відображення навколишнього світу в свідомості людини — його конструювання. У пункті І. 1. даного дослідження звертається увага на те, що онтологічний зв'язок цих двох сторін виступає стрижнем соціального буття людини як його творця. Або, словами П. Бергера і Т. Лукмана, людина є тіло, людина має тіло. Суспільство — це людський продукт, який постійно їм же і вдосконалюється в залежності від рівня пізнання навколишнього середовища.

З іншого ж боку, сама людина є продуктом суспільства, що виражається, наприклад, в її соціалізації. Хабітуалізація і інтерналізація підтримують соціальний уклад життя людини, формуючи в її свідомості образи зовнішнього світу. Образи як елементи свідомості формують соціальну картину світу. Природа образу соціальної реальності має ментальну основу, піддається соціокультурним, історичним, психологічним параметрам дослідження. Інакше кажучи, це спосіб сприйняття соціальної дійсності в свідомості як окремої людини, так і суспільства в цілому (суспільна свідомість), джерелом формування якого є прийняті норми і традиції, громадська думка, цінності і т. п.

Тимчасові характеристики соціальної реальності дозволяють людині на основі накопиченого соціального досвіду (минулий час), сформованої соціальної позиції і ціннісної установки в суспільстві (теперішній час) формувати образи майбутнього соціального порядку на основі надій, ідеалів. Відсутність образу соціальної реальності веде до зникнення мотивації соціальної активності, аморфності пізнання навколишнього світу, невизначеності ролі людини в соціумі. Саме прогностичність образу спрямована на конструювання соціальної реальності спочатку в якості уявного конструкту, потім як проекту по створенню моделі для його реалізації в соціальній дійсності. Тому в даному дослідженні робиться акцент на використання поняття образу *нової* соціальної реальності, який визначається наступним чином: *образ нової соціальної реальності — це форма пізнання навколишньої дійсності, орієнтована на динаміку змін соціальних процесів як їх альтернатива*.

Подальше дослідження образу нової соціальної реальності в умовах панування інформаційно-комунікативних засобів показало, що якщо раніше

образ формувався в ході взаємодії людини з навколишнім світом, то в постмодерністському суспільстві образ починає формуватися на основі взаємодії людини з інформаційним простором. Комп'ютерні технології усувають будь-яку співвіднесеність з дійсністю, як результат, суспільство задовольняється штучними системами знаків, заміною реального об'єкта знаннями про нього.

В результаті відбувається заміщення соціальної реальності образами реальності (симулякрами), які стають єдиним фактором подібності до дійсності. Реальність більше не переживається, а лише симулюється, прикриваючись симулякрами. Останні поглинають собою реальні об'єкти, а заміна реального на уявне веде до загальної симуляції, яка пориває з реальним об'єктом, перестає означати які б то не було реальні відносини, а отже, колишнє наповнення реальності речами і вчинками поступається місцем розпредмечуванню.

Тотальне панування симулякрів в сучасній культурі свідчить також і про формування так званої симулякрної свідомості, на що спрямовані засоби мас-медіа, інтернет і т. п. Симулякрна свідомість сприймає соціальну реальність як сукупність образів-симулякрів, спрямованих на формування у людини певного ставлення до якогось об'єкту, події (впливаючи на різні сфери свідомості: політичну, економічну, релігійну). Достатньо навести в якості прикладу «кліпове мислення» Е. Тоффлера, що визначає здатність людини сприймати світ через короткі яскраві образи і послання теленовин або відеокліпів. Споживання інформації здійснюється за все більш прискореною зміною одного образу-симулякра іншим, однією інформацією іншою. Все сприймається на рівні цитати, заголовка, як умовність, за якою не можна відшукати ніяких витоків, початку, походження. Соціальна реальність перетворюється в простір симулякрів, спрямованих на її заміщення гіперреальністю.

Симулятивна гіперреальність є простір, насичений безліччю невпорядкованих, хаотично структурованих симулякрів, які виступають в якості частинок, образів, які дають можливість людині зібрати з них свою картину світу. Симуляційний конструктивізм тепер розширює сферу реалізації сформованих моделей, образів. За допомогою комп'ютерних технологій людина відтепер може впровадити свій образ нової соціальної реальності в кіберпросторі, надаючи йому найхимерніші фантастичні риси. В цьому і полягає особливість саме постмодерністської симуляції — головний акцент звертається не на зіставлення реальне / нереальне, а на створення нової реальності (віртуальної), де питання істинності знімаються за визначенням.

Через це, симулякр в постмодерністській філософії виступає як образ нової соціальної реальності, репрезентацією якого (крім засобів мас-медіа) є віртуальна реальність. Остання в епоху постмодерну спрямована на заміщення реальності гіперреальністю як штучно створеною реальністю. Віртуальність наступає на реальність, розмиваючи межі між ними, чому сприяє панування симулякрів. У цьому сенсі репрезентація образу нової соціальної реальності постає як симуляція. Оскільки ж будь-яка репрезентація передбачає конструктивність, то віртуальна реальність в цьому випадку спрямована на створення, реалізацію образу нової соціальної реальності. В результаті симуляції репрезентація має двоїстий характер — розщеплення (безліч симулякрів як основа гіперпростору) і об'єднання (створення на їх основі проекту, моделі). Дане твердження обумовлює наступний механізм репрезентації віртуальної реальності: з одного боку — відображення соціальної дійсності, її імітація, з іншого — її конструювання (людина як творець образів).

Репрезентація виступає в якості необхідного компонента моделювання, оскільки спрямована на представлення моделі об'єкта. Моделювання є однією з основних гносеологічних категорій. На ідеї моделювання ґрунтується методологія наукового пізнання в будь-якій науковій області, оскільки в якості прототипу можуть виступати об'єкти різної природи. Моделювання можна розглядати як спосіб конструювання соціальної реальності, в результаті — взагалі як конструктивний компонент організації соціального буття. У цьому випадку моделювання має соціально-психологічні підстави, тому що висловлює зазначений вище двосторонній процес (відображення — конструювання). Головним тут є саме перша частина, тому що образи, які виникають в результаті відображення навколишнього світу в свідомості людини, є основою моделі. Інакше кажучи, *модель є образ, що імітує реальний об'єкт, дослідження якого в реальності утруднене або передбачає необхідність обчислити прогностичні результати його застосування*. При цьому *моделювання* слід розглядати як *процес імітації функціональних характеристик реального об'єкта в штучно створеному середовищі, а також можливість заміщення прототипа аналогом на певному етапі дослідження*.

Імітація тут може бути як матеріальна, так і розумова (абстрактна модель). При цьому слід звернути увагу на те, що, говорячи про імітацію, не мається на увазі точне копіювання реального об'єкта. Мається на увазі наслідування, заміщення одного об'єкта іншим, подібним до нього, який не обов'язково повинен бути абсолютно ідентичним. У цьому випадку модель є штучно створеним об'єктом, що володіє лише деякими властивостями свого

прототипу. Це дозволяє вносити в модель деякі інноваційні елементи, що сприяють розкриттю тих сторін функціонування об'єкта, які неможливо вивчити поза межами даного методу наукового пізнання. Цей пункт якраз і розкриває творчий характер моделі (на що звертав увагу М. Вартофський) і її проективність.

Способом моделювання образу нової соціальної реальності в сучасному суспільстві є візуальність, яку підтримують комп'ютерні технології. І це не дивно, тому що візуальні образи (симулякри), які оточують людину в інформаційно-комунікативному просторі в сфері телебачення, реклами, мультимедіа, інтернету і т. п., дозволяють більш ефективно сприймати інформацію. У цьому сенсі віртуальна реальність розуміється як візуальна модель, яка сприймається за допомогою відчуттів. Як модель вона штучно відтворює природні властивості досліджуваного об'єкта (в його ролі може виступати як сама людина, так і сфери її діяльності, інші об'єкти живої і неживої природи). Моделювання в області віртуальної реальності є симулятивним процесом.

Виходячи з цього твердження, віртуалізація сучасного суспільства розглядається як спосіб моделювання соціальної реальності, спрямований на заміщення реальності візуальною моделлю з властивостями реальності. Моделлю тут виступає образ (симулякр), що є структурним компонентом гіперпростору, який дає необмежені можливості репрезентації моделі в штучному середовищі. Йдеться про можливість надати даній моделі інший просторово-часовий масштаб (наприклад, значно прискорити процес або сповільнити), змінити або провести трансформацію, що дозволяє її розглянути як можливий варіант майбутнього. Це в свою чергу надає підстави розглядати *віртуальну реальність як постмодерністську модель образу нової соціальної реальності*.

У сучасній науці накопичилася немала кількість класифікацій моделей за різними ознаками. У пункті II. 2. акцентується на тому, що соціокультурна трансформація суспільства, викликана вдосконаленням інформаційно-комунікативних технологій, сприяла і появі нових моделей: комп'ютерна модель, яку часто співвідносять з кібернетичною та імітаційною моделями, віртуальна модель. Так, особливістю комп'ютерного моделювання є можливість за допомогою графічного відображення відтворювати (імітувати) процеси функціонування об'єкта за умови впливу на об'єкт різних факторів. Імітаційне моделювання передбачає розгляд об'єкта як складної системи, де відбувається імітація кожної частини цієї системи.

У своїй сукупності зазначені види мають одну спільну основу — імітація реального об'єкта за допомогою комп'ютерних технологій. Це

пояснює ту обставину, що імітаційне моделювання часто застосовується в області соціально-економічних відносин. Яскравим прикладом в наш час є так звані агент-орієнтовані моделі (АОМ), засновані на індивідуальній поведінці агентів (окремі люди або колектив, роботи та інші рухливі і нерухливі об'єкти) в створюваних комп'ютерних симуляціях. Такі моделі, що імітують соціально-економічні відносини як окремої держави, так і в глобальному масштабі, дозволяють виявити кризи, можливі в майбутньому, для запобігання їх в теперішньому часі. Або ж в області медицини, що дозволяє визначити наслідки поширення тих чи інших сучасних або прогнозованих епідемій.

Разом комп'ютерне та імітаційне моделювання в подальшому стали методологічною базою для виникнення віртуального моделювання. Комп'ютерна імітація з багатовимірною візуалізацією дає можливість реалістично показати рух, відобразити властивості реального об'єкта. Головною особливістю віртуального моделювання є те, що створене штучне середовище не просто імітує об'єкт, а дозволяє людині прийняти в ньому участь. Віртуальні шоломи з дисплеями, цифрові рукавички і костюми, які забезпечують доступ до віртуальної реальності, прискорюють і роблять найбільш ефективним репрезентативну властивість віртуальної моделі.

До зазначеного слід також додати, що технічна оснащеність віртуального моделювання розсовує рамки традиційної системи моделювання лише за аналогією до конкретного прототипу. Віртуальна реальність дозволяє сконструювати об'єкт або ситуацію, які не мають прототипу в реальності, як сукупність футуристичних пошуків, і в цьому випадку вони виступають прогностичним проектом, що пропонує певну модель як альтернативу майбутнього.

Відтак, відмічені нами концептуальні підвалини соціокультурної трансформації сучасного соціуму (стрімкий розвиток інформаційно-комунікативних технологій, що веде до зміни у системі сприйняття / пізнання соціальної реальності через призму симулякрів, набуваючих свого специфічного значення, формування симулякрної свідомості, спрямованої на продукування цих образів симулякрів, які утворюють гіперреальність як характерну рису віртуальної реальності) дозволяють стверджувати, що віртуальне моделювання є домінуючим різновидом постмодерністського моделювання образу нової соціальної реальності, що цілком обґрунтовано з позиції онтологічних і гносеологічних підстав. Цим обумовлений подальший ухил дослідження саме в сферу віртуального моделювання, що дозволяє виявити наступні характерні для нього риси.

Віртуальна модель є складною системою, основними ознаками якої в даному випадку є:

• своєрідна структура взаємоперетину природного світу людини — віртуального світу як нової соціальної реальності. Віртуальна модель є породженням константної реальності, оскільки відповідає потребам соціальної дійсності, і навпаки, розширення сфери застосування віртуальної моделі мотивує до змін в соціальній реальності. Це в свою чергу привносить елемент випадковості;

• ієрархічність. Як модель вона має певну ієрархію рівнів, необхідних для її створення і репрезентації;

• відкритість, динамічність, легкість в застосуванні;

• має певну цілеспрямованість.

Зазначені нами ознаки віртуальної моделі як складної системи вимагають використання при її дослідженні синергетичного підходу. І це цілком зрозуміло, адже синергетика відповідає проблемі постмодерністського пізнання соціальної реальності, пропонуючи моделювання образу нової соціальної реальності на основі самоорганізації соціальної системи шляхом подолання хаосу, виходу з точки біфуркації.

Як показало дослідження даного питання в пункті II. 3., віртуальне моделювання передбачає зміну гомеостатичного стану моделі хаотичним і можливість її організації. По суті людина-користувач вганяє цю систему в стан хаосу, стають невідомими наслідки, чи стане подальший розвиток системи хаотичним або народиться нова, більш упорядкована структура. З іншого боку, людина-розробник, використовуючи спрямовані дії, призводить до її організації. Це в свою чергу говорить про яскраво виражений суб'єктивний характер віртуальної моделі. Модель, програма забезпечують її функціонування, результати (які можуть контролюватися) є продуктом творчої діяльності людини.

Зазначена вище прогностичність віртуального моделювання має онтологічні підстави, що ведуть свої коріння з утопічної думки, яка як ніяке інше явище соціального буття направлена на створення моделі досконалого соціального устрою. Утопія — це образ ідеального суспільного устрою, який є заломленим відображенням соціального буття в певних історичних умовах. Тобто мова йде про те, що утопія формується на основі образу соціальної реальності, як відображення соціальної дійсності. Людській свідомості властиво продукування образу-ідеалу, зразка благоденства. Саме відображення навколишньої дійсності в свідомості людини формує той утопічний ідеал, який відповідає мріям, суспільним ідеям щодо набуття абсолютно досконалого суспільного устрою. Це дозволяє говорити про так

звану утопічну свідомість як систему поглядів, спрямовану на осмислення соціального буття, проте в дзеркальному відображенні, що породжує його ідеалізацію, ілюзорність, казковість, фантастичність. У певному сенсі утопія виступає образом нової соціальної реальності, тому що, ґрунтуючись на реаліях соціального життя, містить у собі проекцію на майбутнє (навіть утопії, які описують ідеальні умови життя минулого часу, несуть в собі мотивацію до повернення «золотого століття»).

Утопічна свідомість завжди реагує на будь-які зміни в суспільстві. Тому впровадження в життя комп'ютерних технологій стало черговою сходинкою до вирішення головної проблеми утопії — її реалізації. В результаті появу віртуальної реальності слід розглядати як продукт утопічної свідомості, покликаний вирішити цю проблему. А саме, віртуальна реальність є новим (іншим) світом, в якому людина може реалізувати ті свої якості, до яких залишається неспроможною в реальності. Віртуальна реальність пропонує людині образ і можливість відчути себе в ній, відчути, прожити на емоційному рівні пропоновані ситуації. Віртуальна реальність, як і утопія, відштовхується від дійсності, тільки на відміну від утопії вона не пропонує кардинально інший образ, протилежний саме в позитивному значенні. Людина за своїм бажанням може його собі сконструювати у віртуальній реальності, використовуючи весь спектр технічних можливостей. В даному контексті утопія може розглядатися як модель (абстрактна), яка має свій зміст, мету, спрямованість. Віртуальне моделювання продукує утопічний образ в кіберпросторі. Причому, слід додати, сама віртуальна модель пронизана утопічними властивостями, що дозволяє деяким вченим (Т. Б. Медведєва) говорити про цифрову революцію як чергову версію утопічного проекту.

Такі онтологічні характеристики, як простір і час, у віртуальному моделюванні мають також свої специфічні риси. Час в віртуальному просторі зміщується з об'єктивної точки в суто суб'єктивну, людина у віртуальній реальності не відчуває плинності часу, прихильності до якогось простору. Віртуальний світ не має відчутних просторово-часових меж. Модуси часу (минуле, сьогодення і майбутнє) тут переплітаються. Йдеться про те, що віртуальний час дає можливість відчути людині свою всемогутність, безсмертність. В цьому і полягає перевага віртуального моделювання, оскільки тут можливо зупинити процес, змінити його параметри, повернутися в початкове положення і т. п. Віртуальне моделювання передбачає безліч варіантів розвитку ситуації, особливо якщо це стосується майбутнього (наприклад, моделювання техногенних катастроф). Це розмиває просторові межі, оскільки створена нова реальність впливає на органи чуття

людини настільки сильно, що відрізнити штучну реальність від справжньої практично неможливо.

Одним з функціональних властивостей віртуального моделювання є компенсаторність. Оскільки моделювання визначається як заміщення предмета аналогічним, то в такому випадку мова йде саме про заміщення як компенсацію тих якостей і властивостей реального об'єкта, які неможливо реалізувати в дійсності. Віртуальне ж моделювання значно підсилює цю функцію, оскільки можливість створення моделі в штучно змодельованому середовищі знімає вищезазначену проблему. В області віртуальної реальності перед людиною відкриваються нові можливості реалізації своєї творчої діяльності, реалізації свого «я».

Компенсаторність віртуального моделювання неминуче тягне за собою наявність такого явища, як ескапізм (втеча від реальності в інший світ). Як одна, так і друга риса мають історично зумовлені психологічні підстави. В даному випадку мова йде про ескапістську свідомість, яка притаманна людині з давнини, тому що полягає у прагненні створити інший світ, що дає можливість людині «втекти», відірватися на якийсь час від реальності, її рутини і буденності, які гнітять людське існування. Від страху перед незвіданим людина біжить в уявний світ (віртуальний), внутрішньо більш зрозумілий світ, світ, яким вона може керувати за своїм бажанням. Цей віртуальний світ не підкоряється законам «реального» світу і за рахунок цього він підвладний волі людини, її фантазіям, і тому вона може відчувати себе в ньому більш комфортно і захищено. Світ, побудований ескапістською свідомістю, в віртуальному просторі має свої правила, вимоги, що говорить про його самостійність, що в кінцевому підсумку і пояснює його ефективність у використанні як в одиночному плані, так і в колективному. У певному випадку можна розглядати ескапізм як характерну рису будь-якого моделювання, проте саме в разі віртуального він набуває яскраво вираженого характеру, оскільки сама віртуальність є прикладом ескапістського світу. Віртуальне суспільство, віртуальна людина, в кінцевому рахунку віртуальна модель — результат активізації ескапістських умонастроїв сучасної людини.

Окреслені вище концептуальні положення постмодерністського моделювання образу нової соціальної реальності, крім гносеологічних підстав, онтології, піднімають на поверхню дослідження питання про значимість антропологічного фактора. І це дуже важливий момент, оскільки моделювання образу нової соціальної реальності неминуче веде до створення моделі нової людини як носія її властивостей.

Зокрема, віртуалізація суспільства (як моделювання) сприяла формуванню моделі віртуальної особистості. Багато в чому це пояснює ту

обставину, що часто сучасна людина вже не в змозі відрізнити реальне від віртуального, оскільки комп'ютерні технології стрімкими темпами підпорядковують собі всі великі області людського буття. Сучасне людство не помітило, як переступило цю грань. «Homo virtualis» орієнтований лише на віртуальність, як світ, в якому проходить його діяльність. При такому розумінні людина віртуальна є вже випробуваною моделлю, учасниками якої ми і є. Створюючи віртуальні світи, удосконалюючи їх, ми на свідомому рівні все більше занурюємося в штучну реальність, все частіше пориваючи з соціальною дійсністю. Віртуальна людина володіє надмірно віртуалізованою свідомістю, є творцем, носієм і споживачем віртуальних феноменів. Віртуальна реальність їй замінює реальність як таку.

У свою чергу це сприяє формуванню антропологічних рис, специфічних саме для віртуальної людини. У просторі віртуальної реальності будь-яка людина може придбати бажані зовнішність, вік, стать, національність, професію, нові психологічні риси і т. п. Це саме і є симуляцією реальної людини образом людини віртуальної. Причому, з огляду на зазначені вище положення, необхідно відзначити, що дана симуляція сприймається сучасною людиною на свідомому рівні як необхідна, оскільки відповідає потребі самоідентифікації сучасної людини в умовах віртуалізації.

Яскравим прикладом віртуальної людини, якій присвячуються як літературні твори, так і кіно, є кіберпанк. У сучасній культурі кіберпанк часто уособлює собою фантастичні світи майбутнього, найчастіше антиутопічного характеру (наприклад, як результат катастрофи: екологічної або техногенної; еволюції сучасного суспільства до такої міри, коли роботи захоплюють владу, кіборгізація людини та інше). Звідси той песимізм, який панує в суспільстві кіберпанку, головним завданням якого є протистояння існуючій соціальній системі, корпорації, яка руйнує людські корені в суспільстві, замінюючи технікою. Тобто піднімається одна з головних проблем сучасної науки — розпредмечування людини, перетворення її з Homo sapiens на «Homo machine», «Homo virtualis» як модель нової людини, відмінної від своєї природної сутності, яка несе в собі проекцію техногенної цивілізації.

Дане питання якраз і сприяло розвитку так званої транс-науки, основним напрямком якої є трансгуманізм, який в наш час набув характеру наукового руху на глобальному рівні. Трансгуманізм спирається на досягнення сучасної науково-технічної революції, особливо в сфері NBIC-технологій штучного інтелекту (AI), в ході якої відкрилися небачені, раніше навіть не передбачувані можливості впливу на людей і їх життєвий світ.

Досить звернути увагу на напрямки його діяльності (іммортелізм, гедонізм, сінгуляріанство, техногайянізм, постгендерізм), щоб переконатись у можливості сучасним ученим розглядати трансгуманізм як черговий проект з перетворення людської цивілізації майбутнього.

В рамках нашого дослідження слід звернути увагу на те, що деякі концептуальні положення трансгуманізму можна розглядати в рамках сучасного моделювання образу нової соціальної реальності. Особливо примітна в цьому плані ідея «post-human», яка для трансгуманізму є центральною темою майбутнього. Пропонована модель постлюдини володіє такими розумовими і фізичними здібностями, які далеко перевершують можливості будь-якої немодифікованої людини. По суті постлюдина стане метою сучасної еволюції, але вже не силами природи, а за допомогою впровадження в тіло людини технологій, що зроблять її досконалою. В цьому випадку трансгуманізм можна порівнювати з утопією, оскільки модельоване майбутнє не передбачає наявності сучасного типу людини, планета Земля втрачає свою цінність як «притулок», будинок, про що говорять ідеї про заселення інших планет, наявність величезної ролі машин, комп'ютерних технологій, які замінюють місце людини в соціальній системі. Тому подібні ідеї в наш час мають широке відображення в антиутопічному баченні світу, що відбивається не тільки в літературі, а й інших його проявах.

Оскільки в сучасному суспільстві моделювання образу нової соціальної реальності знайшло візуального характеру, який базується на комп'ютерних технологіях, засобах мас-медіа, то формою його вираження є ті галузі культури, які мають технологічну основу (мікронації (віртуальні спільноти), комп'ютерні ігри та кіно). Почасти це і пояснює той факт, що друкована культура такими ж швидкими темпами, як і вдосконалення техніки, відходить в «тінь» (наприклад, поширена в наш час обставина — знайомство зі змістом якогось роману не по книзі, а через його екранізацію).

Кожна із зазначених форм є моделлю, причому в наявності її зв'язок зі своїм прототипом (сучасним суспільством). Так, наприклад, в Розділі V даного дослідження було показано, що існуючі в наш час віртуальні спільноти, кібердержави імітують реальну соціально-політичну систему, і, як і належить моделі, мають свою певну відмінність, що виражається в іншому характері взаємин між її членами, встановлених законів і т. п.

Комп'ютерні ігри, які стали останнім часом частиною життєдіяльності людини, особливо молоді, створюють модель, прототипом якої є не тільки реальне суспільство, а часто літературні твори, кіно. Комп'ютерні ігри набули настільки важливого значення, що в наш час навіть прийнято вже

говорити про комп'ютерне моделювання, яке часто застосовується з навчально-виховними цілями.

Не залишилося осторонь від подібної соціокультурної трансформації і кіномистецтво. Цифрова революція сприяла і змінам в області жанрів кіно, що призвело до появи постапокаліптичних фільмів, які своїм корінням сягають у фантастику. Сюжети подібних фільмів показують модель того майбутнього, яке можливо настане в результаті діяльності людини або природних катаклізмів. Найчастіше такі образи майбутнього носять антиутопічний характер, тому що спрямовані на застереження сучасної людини від подібних наслідків. А існуюче технічне оснащення створює ілюзію присутності в цьому світі, воно спрямоване на посилення емоційного відчуття людини. Тому в сучасній філософії кіно, кажучи про кіномистецтво, виділяють так званий кінопростір, який має спільні риси з віртуальною реальністю, тому що покликаний візуалізувати, імітувати реальність, створюючи тим самим свій гіперпростір. Звідси випливає моделювання кінопростору, особливістю якого є те, що створювана модель не завжди має своїм прототипом об'єкт реального світу. Це стає можливим завдяки 3D-моделюванню, яке створює візуальний образ бажаного предмета.

З огляду на окреслені вище риси віртуального моделювання, необхідним є виокремлення наступних його властивостей:

1. Правдоподібна імітація — підтримує у користувача відчуття реальності того, що відбувається.

2. Суб'єктивність моделі — дослідник-розробник надає їй ті властивості, в яких вона відповідає оригіналу.

3. Інтерактивність — віртуальне моделювання може взаємодіяти з усіма іншими реальностями, в тому числі і з породжуваними як незалежні одна від одної. У людини, що знаходиться у віртуальній реальності, створюється враження, що вона бере безпосередню участь у подіях, між нею і подіями немає ніяких проміжних ланок.

4. Інформативність — модель повинна містити достатню інформацію про систему — в рамках гіпотез, прийнятих при її побудові.

5. Повнота відображення необхідних властивостей прототипу.

6. Передбачуваність.

7. Можливість зміни моделі, її трансформованість. З моделлю можна зробити те, що з її прототипом в реальності зробити не можна. В межах віртуальної моделі ця риса набуває особливої актуальності та значення, що значно розширює її сферу (наприклад, 3D-моделювання та інші).

8. Зручність її використання. Доступність (можливість залучити для експерименту необмежену кількість користувачів мережі). Створює ефект

присутності — залучає до процесу як мозок, так і тіло користувача, впливаючи на максимально можливе число органів почуттів.

9. Необмеженість просторово-часового континууму. Можливо міняти / повторювати хід подій, процесів, прискорювати їх або уповільнювати. Актуальним тут є нині, тільки «тут і тепер». У віртуальній реальності — свій специфічний просторово-часовий континуум, який не передбачає обов'язкової прив'язки до історичної еволюції соціуму (що в реальності значно обмежує модель).

10. Подвійна природа моделі. В процесі пізнання модель сама заміщає об'єкт, зберігаючи при цьому деякі важливі для дослідника риси, і сама стає об'єктом безпосереднього дослідження. Таким чином, модель — одночасно і об'єкт дослідження, і засіб пізнання.

Список використаних джерел

1. Абгарян Э. А. Некоторые проблемы методологии моделирования / Э. А. Абгарян. // Социальное проектирование: (Некоторые методологические аспекты). — Минск: Наука и техника, 1978. — С. 32–42.

2. Агранович В. Б. Содержание понятия «Инновация» как социально-философской категории / В. Б. Агранович. // Известия Томского политехнического университета. — 2008. — № 6. — Т. 312. — С. 111–113.

3. Аинса Ф. Реконструкция утопии / Фернандо Аинса; пер. с франц. Е. Гречаной, И. Стаф. — М.: «Наследие» — Editions UNESCO, 1999. — 206 с.

4. Александров Л. Г. Виртуальная утопия современных средств массовой коммуникации / Л. Г. Александров. // Журналистика XXI века: к правде жизни: материалы семинара всероссийского форума с междунар. участием «Дни философии в Петербурге – 2013». — СПб: С.-Петерб. ГУ; ВШЖМК, 2014. — С. 28–34.

5. Алексеев И. С. Об онтологическом статусе моделей / И. С. Алексеев. // Философские вопросы физики. — Тарту: ТГУ, 1974. — С. 50–61.

6. Алиева Н. З. Самоорганизация современного социума: социосинергетический подход / Н. З. Алиева. // Современные проблемы науки и образования. — 2015. — № 1 (1). — Режим доступа: http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=17654

7. Алиева Н. З. Становление информационного общества и философия образования / Н. З. Алиева, Е. Б. Ивушкина, О. И. Лантратов. — М.: Академия Естествознания, 2008. — 168 с. — Режим доступа: https://www.monographies.ru/ru/book/view?id=23

8. Алиева Н. З. Эскапистское мировоззрение и идентичность человека / Н. З. Алиева, Е. Г. Некрасова. // Современные проблемы науки и образования. — 2013. — № 6. — Режим доступа: molodyvcheny.in.ua

9. Андрюшин В. М. Современная антиутопия: киберпанк и другие / В. М. Андрюшин. // Язык. Коммуникация. Методика преподавания: сборник научных трудов / Отв. ред. О. А. Казенас. — Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2016. — С. 5–9. — Режим доступа: http://inguzanve.net/index.php/ru/андрюшин-валентин/статьи/283-современная-антиутопия-киберпанк-и-другие

10. Аралова Е. Сознание в контексте виртуального мира / Е. Аралова. // Власть. — № 3. — 2011. — С. 51–55.

11. Аронсон О. В. Метакино / Олег Владимирович Аронсон. — М.: Издательство «Ад Маргинем», 2003. — 122 с.

12. Аронсон О. В. Возвращение философии. Логика кино по Жилю Делезу / О.В. Аронсон. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/578

13. Арзамасцев А. А. Математическое и компьютерное моделирование: учеб. пособие / Анатолий Александрович Арзамасцев. — Тамбов: Издательский дом ТГУ им. Г. Р. Державина, 2010. — 257 с.

14. Аршинов В. И. Синергетика как феномен постнеклассической науки / Владимир Иванович Аршинов. — М.: Ин-т философии РАН, 1999. — 203 с.

15. Астанина Л. А. Имитационное моделирование в экономических исследованиях: современное состояние и технология применения / Л. А. Астанина. // Сборник научных трудов SWorld. — 2013. — № 3. — Т. 36. — С. 77–84.

16. Афанасьев В. Г. Моделирование как метод исследования социальных систем / В. Г. Афанасьев. // Системные исследования. Методологические проблемы: Ежегодник. — М.: Наука, 1982. — С. 26–47.

17. Афанасьєв Д. Роль інтернет-мережевих спільнот у становленні інформаційного суспільства в Україні / Д. Афанасьєв. // Віче. — 2010. — № 2 — С. 2–4.

18. Афанасьева В. В. Homo Virtualis: психологические характеристики / В. В. Афанасьева. // Известия Саратовского университета. — 2010. — Т. 10. — Вып. 2. — Сер. Философия. Психология. Педагогика. — С. 59–64.

19. Базен А. Что такое кино? / Андре Базен. // Сборник статей. — М.: Издательство «Искусство», 1972. — 373 с.

20. Балагушкин Е. Г. Архетипы сакрального сознания и деятельности / Е. Г. Балагушкин. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://abai.kz/post/6455

21. Бард А. Нетократия: Новая правящая элита и жизнь после капитализма / А. Бард, Я. Зодерквист. — СПб: Стокгольмская школа экономики в Санкт-Петербурге, 2004. — 256 с.

22. Барлоу Д. Декларация независимости киберпространства / Джон Перри Барлоу. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.average.org/freespeech/index.html.ru

23. Барышников П. Н. Типология бессмертия в теоретическом поле французского трансгуманизма / П. Н. Барышников. // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. — 2014. — № 1. — С. 98–127.

24. Баталов Э. Я. В мире утопии. Пять диалогов об утопии, утопическом сознании и утопических експериментах / Эдуард Яковлевич Баталов. — М.: Политиздат, 1989. — 317 с.

25. Бауман З. Индивидуализированное общество / Зигмунд Бауман; пер. с англ. под ред. В. Л. Иноземцева. — М.: Логос, 2005. — 390 с.

26. Бауман З. Социологическая теория постмодерна / З. Бауман. // Человек и общество: Хрестоматия. — К.: Ин-т социологии НАН Украины, 1999. — С. 255–267.

27. Беззуб'як М. Інформаційна утопія «віртуального капіталізму». Ідеологічний аспект / М. Беззуб'як. // Сучасна українська політика. Політики і політологи про неї. — Вип. 7. — 2005. — С. 175–180.

28. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования / Дениел Белл; пер. с англ. под ред. В. Л. Иноземцева. — М.: Academia, 1999. — 956 с.

29. Бергер П. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания / Питер Бергер, Томас Лукман. — М.: «Медиум», 1995. — 323 с.

30. Березина Т. Н. Психические образы высших порядков в структуре образной формы / Т. Н. Березина. // Психология и психотехника. — 2012. — № 1. — С. 13–24.

31. Бестужев-Лада И. В. Глобальный технологический прогноз на XXI век / И. В. Бестужев-Лада. // Социологические исследования. — 2007. — № 4. — С. 22–33.

32. Билан О. А. Сущность постмодернизма в «Постиндустриальном» обществе / О. А. Билан. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

33. Бодрийяр Ж. Злой демон образов / Ж. Бодрийяр. // Искусство кино. — 1992. — № 10. — С. 69–70.

34. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Жан Бодрийяр; пер. с фр. С. Н. Зенкин. — М.: «Добросвет», 2000. — 387 с.

35. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Жан Бодрийяр; пер. с фр. О. А. Печенкина. — Тула, 2013. — 204 с.

36. Бондаренко С. В. Социальная система киберпространства как новая социальная общность / С. В. Бондаренко. // Научная мысль Кавказа. — 2002. — № 12 (38). — С. 32–39.

37. Боринштейн Є. Р. Постмодернізм і його культурно-трансформаційний зміст / Є. Р. Боринштейн. // Культура і Сучасність: Альманах. — 2003. — № 2. — С. 113–118.

38. Бранский В. П. Социальная синергетика как постмодернистская философия истории / В. П. Бранский. // Общественные науки и современность. — 1999. — № 6. — С. 117–127.

39. Буданов В. Г. Методология и принципы синергетики / В. Г. Буданов. // Філософія освіти. — 2006. — № 1 (3). — С. 143–173.

40. Буданов В. Г. Методология синергетики в постнеклассической науке и в образовании / Владимир Григорьевич Буданов. — М.: УРСС, 2007. — 232 с. — (Серия «Синергетика в гуманитарных науках»).

41. Буданов В. Г. Синергетическая методология / В. Г. Буданов. // Вопросы философии. — 2006. — № 5. — С. 79–94.

42. Буданов В. Г. Синергетическое моделирование сложных систем и практическая философия / В. Г. Буданов. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://spkurdyumov.ru/philosophy/sinergeticheskoe-modelirovanie-slozhnyx-sistem-i-prakticheskaya-filosofiya

43. Бурлаков И. В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр / Игорь Владимирович Бурлаков. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.modernlib.ru

44. Бурчикова Е. О. Виртуализация как тенденция развития информационного общества. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

45. Вагурин В. А. Синергетика эволюции современного общества / Владимир Вагурин. — М.: Изд-во КомКнига, 2007. — 216 с.

46. Вайдлих В. Социодинамика: Системный подход к математическому моделированию в социальных науках. / Пер. с англ. под ред. Ю. С. Попкова, А. Е. Семечкина. — М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2010. — 480 с.

47. Вартофский М. Модели. Репрезентация и научное понимание / Макс Вартофский. — М.: Прогресс, 1988. — 512 с.

48. Василенко Л. А. Информационная культура в контексте глобальных изменений / Л. А. Василенко, И. Н. Рыбакова. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://spkurdyumov.ru/globalization/informacionnaya-kultura-v-kontekste-globalnyx-izmenenij

49. Васильева Е. Спецэффекты в кино: от иллюзии чуда к иллюзии реальности / Е. Васильева. // Телескоп. — 2011. — № 4 (88). — С. 32–35.

50. Василькова В. В. Порядок и хаос в развитии социальных систем: (Синергетика и теория социальной самоорганизации) / Валерия Валентиновна Василькова. — СПб: «Лань», 1999. — 480 с.

51. Веников В. А. Теория моделирования и ее развитие в работе проблемной лаборатории электрических систем МЭИ / В. А. Веников. // Сборник МЭИ. — Вып. 77. — М.: Наука, 1970. — С. 7–16.

52. Власов С. А. Элементы методологии общей теории имитационного моделирования / С. А. Власов, В. В. Девятков, Н. Б. Кобелев, А. М. Плотников. // Труды Всероссийской научно-практической конференции по имитационному моделированию социально-экономических систем (ВКИМСЭС-2012, Москва). — М.: ВЗФЭИ, 2012. — С. 9–16.

53. Власюк Ю. О. Особливості імітаційного моделювання економічних систем / Ю. О. Власюк. // Збірник наукових праць ТДАУ. — 2013. — № 4 (24). — С. 33–35.

54. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: Опыт междисциплинарного исследования / Д. В. Галкин. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

55. Галкин К. Ю. Темпоральная концепция виртуальной аддикции / К. Ю. Галкин. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.03.ru/article/117

56. Гасилин В. Виртуализация современного общества / В. Гасилин, Л. Тягунова. // Власть. — 2007. — № 1. –С. 60–62.

57. Гибсон У. Нейромантик / Уильям Гибсон; пер. с англ. Б. Кадникова, О. Колесникова. — М.: АСТ, Terra Fantastica, 2000. — 320 с. — Режим доступа: http://lib.ru/GIBSON/gibso01.txt

58. Гидденс Э. Последствия модернити / Энтони Гидденс. // Новая постиндустриальная волна на Западе. Антология / Под ред. В. Л. Иноземцева. — М.: Academia, 1999. — С. 76–105.

59. Гилязова О. С. Виртуальная реальность и действительность: проблема соотношения / О. С. Гилязова. // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. — Тамбов: Грамота. — 2017. — № 3 (77): в 2-х ч. — Ч. 2. — С. 40–43.

60. Гинис Л. А. Моделирование сложных систем: когнитивный теоретико-множественный подход: монография / Л. А. Гинис, Л. В. Гордиенко. — Ростов-на-Дону—Таганрог: Изд-во Южного федерального университета, 2016. — 160 с.

61. Глинский Б. А. Моделирование как метод научного исследования / Б. А. Глинский, Б. С. Грязнов. — М.: Наука, 1965. — 245 с. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://www.twirpx.com/file/2609094/

62. Глухова О. Г. Виртуальная реальность: концептуальный потенциал понятия / О. Г. Глухова. // Філософія науки: традиції та інновації. — 2009. — № 1. — С. 154–157. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.info-library.com.ua/books-text-12042.html

63. Гнатик Е. Н. Идеи трансгуманизма в эпоху конвергентных технологий / Е. Н. Гнатик. // Вестник РУДН. — 2013. — № 1. — С. 117–127.

64. Гнатик Е. Н. Конвергентные технологии и перспективы «расчеловечивания» человека / Е. Н. Гнатик. // Обсерватория культуры. — 2015. — № 5. — С. 17–20.

65. Голубь Ю. Г. Постмодернистская симуляция как инструмент манипуляции общественным сознанием / Ю. Г. Голубь. // Вестник ВГУ. — 2008. — № 2. — Серия: Философия. Журналистика. — С. 177–185.

66. Горный Е. А. Виртуальная личность как жанр творчества / Е. А. Горный. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://prochtenie.org/passage/24481

67. Горный Е. А. Онтология вирутальной личности / Е. А. Горный. // Бытие и язык: сб. ст. по материалам межд. конф. — Новосибирск: НИЭПП; Новосибирское книжное издательство, 2004. — С. 78–88.

68. Гречко П. К. Постмодерный конструкционизм / П. К. Гречко. // Вопросы социальной теории. — 2013–2014. — Том VII. — Вып. 112. — С. 25–42.

69. Грибов И. А. Информационное общество: от виртуальной реальности к реальной виртуальности / И. А. Грибов. // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. — 2012. — № 9 (23): в 2-х ч. — Ч. II. — С. 47–51.

70. Грицанов А. А. Жан Бодрийяр / А. А. Грицанов, Н. А. Кащук — Мн.: Книжный дом, 2008. — 256 с.

71. Гуссерль Э. Г. Логические исследования. Картезианские размышления. Кризис европейских наук и трансцендентальная феноменология. Кризис европейского человечества и философии. Философия как строгая наука / Эдмунд Густав Гуссерль. — Мн.: Харвест, М.: АСТ, 2000. — 752 с. — (Классическая философская мысль).

72. Гутман И. Е. Компьютерные виртуальные игры / И. Е. Гутман. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.dissercat.com

73. Гутман Е. И. Религиозные архетипы в компьютерных играх / Е. И. Гутман. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://samlib.ru/g/gutman_i_e/relig_arch.shtml

74. Давыдов О. Б. Философский аспект социального эскапизма в эпоху виртуальности / О. Б. Давыдов. // Вестник СВФУ. — 2015. — № 12.

75. Даниелян Н. В. Роль трансгуманизма и конструктивизма в философии транс-науки / Н. В. Даниелян. // Российский гуманитарный журнал. — 2014. — № 1. — Т. 3. — С. 3–15.

76. Делез Ж. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения / Ж. Делез, Ф. Гватари. — Екатеринбург: У-Фактория, 2007. — 672 с. — (Philosophy).

77. Делез Ж. Кино: в 2-х т. — Т. 1.: Образ-движение кино; Т. 2.: Образ-время / Жиль Делез; пер. с франц. Б. Скуратов. — М.: Издательство «Ад Маргинем», 2004. — 318 с.

78. Делез Ж. Логика смысла / Жиль Делез; пер. с франц. М. Фуко. — М.: «Раритет», Екатеринбург: «Деловая книга», 1998. — 480 с.

79. Делез Ж. Платон и симулякр / Жиль Делез // Новое литературное обозрение. — 1993. — № 5. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.nlo.magazine.ru

80. Делез Ж. Различие и повторение / Жиль Делез. — СПб: Петрополис, 1998. — 384 с.

81. Делез Ж. Что такое философия? / Ж. Делез, Ф. Гватари. — М.— СПб: Институт экспериментальной социологии: Алетейя, 1998. — 286 с.

82. Дешко И. П. Виртуальные технологии / И. П. Дешко, К. Г. Кряженков, Е. Е. Чехарин. // Modeling of Artificial Intelligence. — 2016. — Vol. (9). — Is. 1. — С. 33–43.

83. Дешко И. П. Информационное конструирование: Монография / Игорь Петрович Дешко. — М.: МАКС Пресс, 2016. — 64 с.

84. Демин И. В. Гуманизм и трансгуманизм: проблема соотношения / И. В. Демин. // Глобальное будущее 2045. Конвергентные технологии (НБИКС) и трансгуманистическая эволюция. — М.: МБА, 2013. — С. 193–202. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: ecologyofthinking.ru/slayder-na-glavnoy/5108.html

85. Демин И. В. Русский космизм в перспективе трансгуманизма: монография / Илья Вячеславович Демин. — Самара: Изд-во «Глагол», 2014. — 208 с.

86. Демин И. В. Трансгуманизм и постмодернизм: мнимое сходство и реальное различие / И. В. Демин. // Вторые Лемовские чтения: сб. материалов научной конференции с международным участием памяти Станислава Лема / Отв. ред. А. Ю. Нестеров. — Самара: Изд-во Самар. гос. аэрокосм. ун-та, 2014. — С. 206–232.

87. Джеймисон Ф. Постмодернизм и общество потребления / Ф. Джеймисон. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://krotov.info/libr_min/05_d/zhe/jmson.htm

88. Доброва В. В. Моделирование как метод познания ненаблюдаемых объектов / В. В. Доброва. // Вестник Вятского государственного университета. — 2015. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

89. Добринская Д. Е. Социологическое осмысление Интернета: теоретические подходы к исследованию сети / Д. Е. Добринская. // Вестник МУ. — 2016. — № 4. — С. 43–64.

90. Добычина Н. В. Онтология виртуального пространства: информация, символ, гипертекст / Н. В. Добычина. // Современные проблемы науки и образования. — 2013. — № 2. — Режим доступа: http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=8966

91. Докучаев И. И. Модели и моделирование в системе конструирования сущего / И. И. Докучаев. // Гуманитарные исследования в Восточной Сибири и на Дальнем Востоке. — № 1. — 2017. — С. 109–113.

92. Дубовицкая Д. А. Значение процесса виртуализации в современном пространстве культуры / Д. А. Дубовицкая. // Культура и мировоззрение. — 2012. — № 11 (045). — С. 372–377.

93. Дудченко В. С. Игровые методы в социологии / В. С. Дудченко, В. Н. Макаревич. // Социологические исследования. — 1990. — № 12. — С. 103–112.

94. Дыдров А. А. Человек будущего в трансгуманизме: семиотический анализ концепции о неочеловеке / А. А. Дыдров. // Вестник Ю-УГУ. — 2014. — № 2. — Т. 14. — С. 175–178.

95. Дьяков А. В. Жан Бодрийяр: Стратегии «радикального мышления» / Александр Владимирович Дьяков. — СПб: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2008. — 357 с.

96. Дяченко М. и С. Цифровой, или Brevis est / Марина и Сергей Дяченко. — М.: Эксмо, 2009. — 416 с. — Режим доступа: http://loveread.ec/view_global.php?id=7948

97. Елхова О. И. Онтологические аспекты виртуального времени / О. И. Елхова. // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. — Грамота. — 2011. — № 2 (8): в 3-х ч. — Ч. III. — С. 65–68.

98. Емелин В. А. Виртуальная реальность и симулякры / В. А. Емелин. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://emeline.narod.ru/virtual.htm

99. Емелин В. А. Симулякры и технологии виртуализации в информационном обществе / В. А. Емелин. // Национальный психологический журнал. — 2016. — № 3 (23). — С. 86–97.

100. Емельянов А. А. Имитационное моделирование экономических процессов: Учеб. пособие / А. А. Емельянов, Е. А. Власова, Р. В. Дума; под ред. А. А. Емельянова. — М.: Финансы и статистика, 2002. — 368 с.

101. Жабский М. И. Глобализм и функции кино в обществе / М. И. Жабский. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.rfbr.ru/rffi/portal/books/o_15686#3

102. Жаданов Ю. А. Антиутопия XX века: путь обретений и потерь / Ю. А. Жаданов. // Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна. — 2009. — № 846. — Вип. 56. — Сер. Філологія. — С. 182–186.

103. Желнин А. И. Виртуализация общества / А. И. Желнин. // Социальная онтология в структурах теоретического знания: Материалы IV Международной научно-практической конференции 25–26 мая 2012 года. — Ижевск: Изд-во «Удмуртский университет», 2012. — С. 203–205.

104. Желтикова И. В. Ожидание будущего: утопия, эсхатология, танатология: Монография / И. В. Желтикова, Д. В. Гусев. — Орел: Издательство ОГУ, 2011. — 172 с.

105. Жигунина Л. В. Медиареальность информационного общества: нужна ли утопии реанимация? / Л. В. Жигунина. // Ученые записки Казанского университета. Серия: Гуманитарные науки. — 2014. — Т. 156. — № 1. — С. 48–57.

106. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия / С. Жижек. // Искусство кино. — 1998. — № 1. — С. 119–128; № 2. — С. 119–128.

107. Журавлева И. А. Социосинергетический подход к исследованию специфики самоорганизации общества знаний / И. А. Журавлева. — Режим доступу: https://cyberleninka.ru

108. Закирова Т. В. Концепция виртуальной реальности Жана Бодрийяра / Т. В. Закирова, В. В. Кашин. // Вестник ОГУ. — 2012. — № 7 (143) / Июль. — С. 28–36.

109. Заладина М. В. Специфика утопии как феномена сознания и культуры / М. В. Заладина. // Вестник НУ им. Н. И. Лобачевского. — 2009. — № 4 (16). — С. 167–174.

110. Зінченко Н. О. Теорія симулякра Ж. Бодрійяра: історико-філософський аспект : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук: спец. 09.00.05 «Історія філософії» / Н. О. Зінченко. — К., 2011. — 18 с.

111. Иваненко Е. А. Медиа как поле реализации утопических претензий разума / Е. А. Иваненко, М. А. Корецкая, Е. В. Савенкова. // Вестник Самарской гуманитарной академии. — 2008. — № 2 (4). — Сер. «Философия. Филология». — Режим доступа: http://www.phil63.ru/media-kak-pole-realizatsii-utopicheskikh-pretenzii-razuma

112. Иванов А. Ф. Об онтологическом статусе виртуальной реальности / А. Ф. Иванов. // Виртуальное пространство культуры: Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г. — Выпуск 3. — СПб: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. — С. 14–16. — Режим доступа: http://anthropology.ru/ru/text/ivanov-af/ob-onotologicheskom-statuse-virtualnoy-realnosti

113. Иванов В. Г. «Информационное общество» как продукт научно-технического прогресса / В. Г. Иванов, М. Л. Лезгина. // Теоретический журнал «Credo». — 2005. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://credonew.ru/content/view/471/57

114. Иванов Д. В. Виртуализация общества / Дмитрий Владиславович Иванов. — СПб: «Петербургское Востоковедение», 2000. — 96 с.

115. Иванова Е. По обе стороны вымысла. Марина и Сергей Дяченко. / Е. Иванова. // Вопросы литературы. — 2015. — № 6. — Режим доступа: http://magazines.russ.ru/voplit/2015/6/po-obe-storony-vymysla.html

116. Иванова Л. Архетипы коллективного бессознательного в компьютерных играх / Л. Иванова. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://kogni.narod.ru/ivanova.htm

117. Игнатов Г. Е. Парадигма проектного сознания и утопия футуризма / Г. Е. Игнатов. // Вестник Волгоградского государственного архитектурно-строительного университета. — 2010. — № 19. — С. 143–148.

118. Ильин И. П. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм / Илья Петрович Ильин. — М.: Интрада, 1996. — 252 с.

119. Ильина Н. Б. Способы виртуализации социального дискурса / Н. Б. Ильина. // Вестник Удмуртского университета. Серия: Социология и философия. — 2006. — № 3. — С. 26–34.

120. Илышев П. В. Особенности изобразительного моделирования кинематографического пространства в фильмах Акиры Куросавы / П. В. Илышев. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.cr-journal.ru/rus/journals/60.html&j_id=6

121. Иойлева Г. В. Виртуальная реальность: структурно-функциональные особенности и специфика ее влияния на сознание / Г. В. Иойлева. // Гуманитарные и социальные науки. — 2014. — № 3. — С. 86–101.

122. Исаков А. Н. Социальная реальность и методологические парадигмы современной философии / А. Н. Исаков. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://anthropology.ru/ru/text/isakov/socialnaya-realnost-i-metodologicheskie-paradigmy-sovremennoy-filosofii

123. Кавинова И. П. Философско-религиозные и социальные аспекты трансгуманизма, или Преодоление «человеческого, слишком человеческого» в XXI в. / И. П. Кавинова. // Гуманитарный вестник. — 2017. — Вып. 3. — Режим доступа: hmbul.ru/catalog/hum/phil/420.html

124. Каган М. С. Время как философская проблема / М. С. Каган. // Вопросы философии. — 1982. — № 10. — С. 117–124.

125. Капица С. П. Синергетика и прогнозы будущего / С. П. Капица, С. П. Курдюмов, Г. Г. Малинецкий. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://spkurdyumov.ru/forecasting/sinergetika-i-prognozy-budushhego

126. Карлсон Ю. В. Социальная реальность в условиях современного информационного общества: социально-философская рефлексия / Ю. В. Карлсон. // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. — 2012. — № 1. — С. 62–71.

127. Карпицкий Н. Н. Виртуальность и темпоральность / Н. Н. Карпицкий. // Известия ТПУ. — 2003. — Т. 306. — № 4. — С. 132–136.

128. Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Мануэль Кастельс. — Екатеринбург: У-Фактория, 2004. — 328 с.

129. Кастельс М. Информационная эпоха: Экономика, общество и культура / Мануэль Кастельс; пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. — М.: Гос. ун-т. Высш. шк. экономики, 2000. — 606 с.

130. Кащеева А. В. Свойства модели как средства познания в гуманитарной области / А. В. Кащеева. // Научный диалог. — 2007. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

131. Кельтон В. Имитационное моделирование. Классика CS / В. Кельтон, А. Лоу. — СПб: Питер, 2004. — 847 с.

132. Кизилов Е. Е. Применение 3D-моделирования в кино- и видеоиндустрии / Е. Е. Кизилов. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://web.snauka.ru/issues/2017/01/77658

133. Ким И. В. Постмодерн: потенциализация симулякра и снятие принципа реальности / И. В. Ким. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://docplayer.ru/43076039-Kim-iz-postmodern-notencializaciya-simulyakra-i-snyatie-principa-realnosti.html

134. Ким И. В. Модели репрезентации. Проблема социальных симулякров / И. В. Ким // Известия УГУ. — 2007. — № 48. — С. 30–34.

135. Кіптенко В. К. Генетична типологія мікронацій (віртуальних держав) / В. К. Кіптенко, М. Ю. Ляшенко. // Географія та туризм. — 2014. — Вип. 27. — С. 173–184.

136. Кирюшин А. Н. Идея симулякра в понимани виртуального: от Платона к постмодернизму / А. Н. Кирюшин, А. Н. Асташова. // Гуманитарные научные исследования. — 2012. — № 8. — Режим доступа: http://human.snauka.ru/2012/08/1593

137. Кирюшин А. Н. Коммуникативные основания виртуальной и игровой реальностей: философско-методологический анализ: монография / Алексей Николаевич Кирюшин. — Воронеж: Научная книга, 2012. — 300 с.

138. Кликушина Н. Ю. Понятие виртуальной реальности в курсе истории и философии науки / Н. Ю. Кликушина. // Эпистемология & Философия науки. — 2009. — № 4. — Т. XXII. — С. 86–103.

139. Князева Е. Н. Законы эволюции и самоорганизации сложных систем / Е. Н. Князева, С. П. Курдюмов. — М.: Наука, 1994. — 236 с.

140. Князева Е. Н. Основания синергетики: Режимы с обострением, самоорганизация, темпомиры / Е. Н. Князева, С. П. Курдюмов. — СПб: Алетейя, 2002. — 414 с.

141. Князева Е. Н. Синергетика как новое мировидение: диалог с И. Пригожиным / Е. Н. Князева, С. П. Курдюмов. // Вопросы философии. — 1992. — № 12. — С. 3–20.

142. Коваль Т. И. От информационного общества к обществу знаний: реальность или отдаленное будущее? / Т. И. Коваль. // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. — 2011. — № 6 (12): в 3-х ч. — Ч. I. — С. 108–111.

143. Ковтун Е. Н. Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа / Елена Николаевна Ковтун. — М.: Изд-во МГУ, 1999. — 308 с.

144. Козаченко А. А. Виртуальный мир компьютерных игр как новая мифологическая среда / А. А. Козаченко. // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. — 2016. — № 12 (74). — С. 75–77.

145. Козырева Л. В. Нетипичный эскапизм как личностная практика субъекта / Л. В. Козырева. // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. — 2011. — № 10. — С. 133–134.

146. Козырева Л. В. Социальная детерминация эскапизма: опыт концептуализации / Л. В. Козырева. // Современные проблемы науки и образования. — 2012. — № 2. — Режим доступа: http://www.science-education.ru/102-6067

147. Козырева Л. В. Эскапизм: от содержания к форме / Л. В. Козырева. // Международная заочная научно-практическая

конференция «Социально-гуманитарные и юридические науки: современные тренды в изменяющемся мире»: сборник материалов конференции (6 июня 2011 г.). — Краснодар: КГУ, 2011. — С. 233–235.

148. Коловоротный С. В. Виртуальная реальность: манипулирование временем и пространством / С. В. Коловоротный // Журнал практической психологии и психоанализа. — 2003. — № 1. — Режим доступа: http://psyjournal.ru

149. Колосова О. Ю. Жизненный мир личности и социальная реальность / О. Ю. Колосова. // Вестник Северо-Кавказского гуманитарного института. — 2013. — № 2 (6). — С. 270–273.

150. Комарова З. И. Понятие «социальная реальность» в современном отечественном научном и философском дискурсе / З. И. Комарова // Ученые записки Орловского государственного университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. — 2012. — № 4. — С. 111–116. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

151. Комлева Н. А. Постчеловечество VS человечество / Н. А. Комлева. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

152. Конвенция Монтевидео о правах и обязанностях государств 1933 г. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://www.proza.ru/2016/10/04/233

153. Коноплицкий С. Сетевые сообщества как обьект социологического анализа / С. Коноплицкий. // Социология: теория, методы, маркетинг. — 2004. — № 3. — С. 167–178.

154. Константинова Л. В. Общественный идеал в эпоху постмодерна: ракурсы социальной политики / Л. В. Константинова. // Власть. — 2014. — № 4. — С. 90–95.

155. Копылов В. А. Неотехнократия: продолжение поиска социального идеала в проблемном поле технологического детерминизма (теория постиндустриального общества) / В. А. Копылов. // Гуманітарний часопис. — 2006. — № 4. — С. 23–37.

156. Корытникова Н. В. Интернет как средство производства сетевых коммуникаций в условиях виртуализации общества / Н. В. Корытникова // Социологические исследования. — 2007. — № 2. — С. 85–93.

157. Коритнікова Н. В. Напрями впливу Інтернет-технологій на політичне життя суспільства / Н. В. Коритнікова. // Український соціум: Науковий журнал. — 2007. — № 2 (19). — С. 139–148.

158. Костина А. В. Тенденции развития культуры информационного общества: анализ современных информационных и постиндустриальных

концепций / А. В. Костина. // Знание. Понимание. Умение. — 2009. — № 4. — Режим доступа: http://zpu-journal.ru/e-zpu/2009/4/Kostina_Information_Society

159. Кочергин А. Н. Моделирование мышления / Альберт Николаевич Кочергин. — М.: Политиздат, 1969. — 167 с.

160. Кочонди А. Основные модельные ситуации / А. Кочонди. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: acta.bibl.u-szeged.hu/2476/1/philosophica_014_003-012.pdf

161. Кочубейник О. Н. Диверсифікація реальності і стратегії гри в життєконструюванні особистості / О. Н. Кочубейник. // Наукові студії із соціальної та політичної психології. — 2012. — Вип. 31 (34). — С. 20–28.

162. Кравцов Ю. С. Про парадокс феноменологічної інтерпретації співвідношення реальності соціальної і віртуальної / Ю. С. Кравцов. // Мультиверсум. — 2008. — Вип. 75. — С. 13–23.

163. Крамаренко Н. С. Виртуальный мир как новое пространство самоосуществления человека / Н. С. Крамаренко, Д. С. Сомов. // Вестник Адыгейского государственного университета. — 2013. — Вып. 4. — С. 42–48.

164. Красноярова Н. Г. Философия кино: становление проблематики / Н. Г. Красноярова, М. А. Юношева. // Гуманитарные исследования: научное издание. — 2016. — Вып. 2 (11). — Омск: Изд-во ОмГПУ. — С. 33–35.

165. Кригер Б. Виртуальная личность: мифы и реальность / Б. Кригер. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://mirbudushego.ru/ram/kriger/ch3.htm

166. Криптоанархия, кибергосударства и пиратские утопии / Пер. с англ. Т. Давыдовой и др.; под ред. Питера Ладлоу. — Екатеринбург: Ультра, Культура, 2005. — 600 с.

167. Кубракова Е. А. Категория «Образ» в междисциплинарном аспекте / Е. А. Кубракова. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

168. Кудинова Е. С. Фильм-антиутопия как отражение социально-политических настроений в обществе / Е. С. Кудинова. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://docplayer.ru/61134637-Film-antiutopiya-kak-otrazhenie-socialno-politicheskih-nastroeniy-v-obshchestve.html

169. Куренной В. Кино-2003: избранные фильмы в некинокритическом освещении / В. Куренной. // Отечественные записки. — 2003. — № 6. — Режим доступа: http://magazines.russ.ru/oz/2003/6/2004_1_33.html

170. Куренной В. Философия фильма: упражнения в анализе / В. Куренной. — М.: Новое литературное обозрение, 2009. — 232 с.

171. Куртов М. А. К вопросам онтологии кино: Индустрия скуки / М. А. Куртов. // Искусство кино. — 2009. — № 5. — Режим доступа: http://www.kinoart.ru/archive/2009/05/n5-article17

172. Кутень А. А. Матрица как синтез социальных и этических идей современного общества / А. А. Кутень. // Беларусь в современном мире: материалы V Междунар. науч. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых (г. Гомель, 24 мая 2012 г.). — Гомель: ГГТУ им. П. О. Сухого, 2012. — С. 380–383.

173. Кутырев В. А. Философия иного, или Небытийный опыт трансмодернизма / В. А. Кутырев. // Вопросы философии — 2005. — № 12. — С. 21–33.

174. Кутырев В. А. Философия трансгуманизма: учебно-методическое пособие / В. А. Кутырев. — М.—Берлин: Директ-Медиа, 2015. — 85 с.

175. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность / Алексей Николаевич Леонтьев. — М.: Политиздат, 1975. — 304 с. — Режим доступа: http://www.infoliolib.info/psih/leontyev/leont4.html

176. Леонтьев Г. Д. Антиутопичность постмодернизма или постмодерн утопического? / Г. Д. Леонтьев. // Известия Уральского федерального университета. — 2017. — № 2 (164). — Т. 12. — Серия 3: Общественные науки. — С. 78–86.

177. Литинская Д. Г. Типы современного эскапизма и феномен экзистенциального эскапизма / Д. Г. Литинская. // Ярославский педагогический вестник. — 2012. — № 1 — Том I (Гуманитарные науки). — С. 308–311.

178. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна / Жан-Франсуа Лиотар; пер. с фр. Н. А. Шматко — М.: Институт экспериментальной социологии; СПб: Алетейя, 1998. — 160 с.

179. Лотман Ю. М. Об искусстве / Юрий Михайлович Лотман. — СПб: Искусство, 1998. — 704 с.

180. Лубашова Н. И. «Кинематография» как категория теории и истории культуры / Н. И. Лубашова. // Аналитика культурологии. — 2013. — № 1 (25). — С. 32–35.

181. Луканин А. В. Особенности социальных взаимодействий в виртуальных сообществах / А. В. Луканин. // Регионология. — 2013. — № 1. — С. 88–92. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

182. Луков В. А. Развитие человека в свете биосоциологии / В. А. Луков. // Знание. Понимание. Умение. — 2013. — № 4. — С. 25–33.

183. Луман Н. Реальность массмедиа / Никлас Луман; пер. с нем. А. Ю. Антоновского. — М.: Праксис, 2005. — 256 с.

184. Лурье Д. А. Проблемы виртуализации современного общества и их социологическое осмысление / Д. А. Лурье. // Философия и общество. — 2009. — № 4. — С. 164–168.

185. Луценко Е. В. Виртуализация общества как основной информационный аспект глобализации (основы информационно-функциональной теории развития техники и информационной теории стоимости) / Е. В. Луценко. // Научный электронный журнал КубГАУ. — 2005. — № 1 (9). — Режим доступа: http://ej.kubagro.ru/2005/01/02/p02.asp

186. Лычкина Н. Н. Технологические возможности современных систем моделирования / Н. Н. Лычкина. // Банковские технологии. — 2000. — № 9. — С. 60–63.

187. Майборода Д. В. Аватар мечты (ценность надежды в обществе футурошока) / Д. В. Майборода. // Философские и культурологические проблемы информационных технологий и киберпространства: Материалы Всероссийской междисциплинарной научно-практической конференции. — Пятигорск: ПГЛУ, 2010. — С. 126–137.

188. Макаров В. В. Онтологическая природа социальной реальности / В. В. Макаров. // Вестник ВГТУ. — 2004. — № 7. — С. 5–12.

189. Макаров В. Л. Агент-ориентированные модели: мировой опыт и технические возможности реализации на суперкомпьютерах / В. Л. Макаров, А. Р. Бахтизин. // Вестник РАН. — 2016. — № 3. — Т. 86. — С. 252–262.

190. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека = Understanding Media: The Extensions of Man. — М.: Кучково поле, 2007. — 464 с.

191. Макулин А. В. Визуализация философии и цифровая визиософия / А. В. Макулин. // Вестник Северного (Арктического) федерального университета имени М. В. Ломоносова. — 2016. — № 3. — С. 62–72.

192. Малинецкий Г. Г. Нелинейная динамика: подходы, результаты, надежды / Г. Г. Малинецкий, А. Б. Потапов, А. В. Подлазов. — М.: УРСС, 2006. — 280 с.

193. Малков С. Ю. Математическое моделирование исторической динамики: подходы и модели / С. Ю. Малков. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://spkurdyumov.ru/mathmethods/matematicheskoe-modelirovanie-istoricheskoj-dinamiki-podxody-i-modeli

194. Мальченков И. Е. Виртуальные сетевые сообщества: принципы формирования и функционирования / И. Е. Мальченков. // Вести БДПУ. — 2013. — № 2. — С. 70–75.

195. Манакова И. Ю. О фиктивности, подлинности и симуляции / И. Ю. Манакова. // Вестник ВГУ. — 2012. — № 2. — С. 144–151.

196. Малюкова О. В. Утешение временем: жизнь в пространстве культуры / О. В. Малюкова. // Пространство и время. — 2011. — № 1 (3). — С. 93–99.

197. Мангайм К. Ідеологія і утопія / Карл Мангайм. — К.: Дух і Літера, 2008. — 370 с.

198. Манифест кибер-религии. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.teterin.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=20

199. Маньковская Н. Б. Эстетика постмодернизма / Надежда Борисовна Маньковская. — СПб: Алетейя, 2000. — 347 с.

200. Мартынов Д. Е. К рассмотрению семантической эволюции понятия «утопия» (XX в.) / Д. Е. Мартынов. // Вопросы философии. — 2009. — № 10. — С. 162-171.

201. Медведева Т. Б. Технологическая утопия и формы ее репрезентации в современной культуре: техно-прогрессивизм, трансгуманизм и цифровая утопия / Т. Б. Медведева. // Научные ведомости БГУ. — 2011. — № 20 (115). — Вып. 18. — С. 55–62. — Режим доступу: http://cyberleninka.ru

202. Мещерякова Л. Ю. Феноменологическая социология Альфреда Шюца: теоретические предпосылки и основные идеи / Л. Ю. Мещерякова. // Вестник РУДН. — 2002. — № 1. — Сер. Социология. — С. 116–127. — Режим доступа: https://elibrary.ru/contents.asp?issueid=83789

203. Микешина Л. А. Новые образы познания и реальности / Л. А. Микешина, М. Ю. Опенков. — М.: РОССПЭН, 1997. — 240 с.

204. Микешина Л. А. Философия науки: Современная эпистемология. Научное знание в динамике культуры. Методология научного исследования: учеб. пособие / Людмила Александровна Микешина. — М.: Прогресс-Традиция: МПСИ: Флинта, 2005. — 464 с.

205. Митина Н. Г. Феноменологическое основание утопического дискурса / Н. Г. Митина, В. А. Сакутин. // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. — Тамбов: Грамота, 2012. — № 7 (21): в 3-х ч. — Ч. I. — С. 130–135.

206. Михайлова Л. И. Человек в виртуальной реальности — новый образ жизни / Л. И. Михайлова. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.rusnauka.com/28_PRNT_2011/Psihologia/12_93665.doc.htm

207. Мищенко Е. Ю. Социальная реальность общества потребления как симулятивная структура / Е. Ю. Мищенко. // Общество: философия, история, культура. — 2016. — № 8. — С. 53–55.

208. Можейко М. А. Постмодернизм и синергетика: формирование методологии нелинейного моделирования в философии и науке / М. А. Можейко. // Социология. — 2013. — № 4. — С. 15–33.

209. Моисеев Н. Н. Универсум. Информация. Общество / Никита Николаевич Моисеев. — М.: «Устойчивый мир», 2001. — 200 с.

210. Моисеева А. П. Виртуализация как трансформация и социальная коммуникация / А. П. Моисеева, О. А. Мазурина, О. А. Перепелкин. // Известия Томского политехн. ун-та. — 2010. — Т. 316. — № 6. — С. 141–146.

211. Молодов О. Б. Теоретико-методологические подходы к исследованию социальной реальности / О. Б. Молодов, В. С. Каминский. // Экономические и социальные перемены: факты, тенденции, прогноз. — 2017. — Т. 10. — № 2. — С. 150–163.

212. Морозов М. Г. Типология подходов к анализу социальной реальности и проблема иллюзорности / М. Г. Морозов. // Успехи современного естествознания. — 2014. — № 11. — С. 125–127. — Режим доступа: https://www.natural-sciences.ru/ru/article/view?id=34331

213. Мусиец П. В. «Социальная реальность» в системе релевантных понятий / П. В. Мусиец. // Вестник ВЭГУ. — 2013. — № 1 (63). — С. 125–129.

214. Мусин Д. З. Роль репрезентации в процессе восприятия в концепции М. Вартофского / Д. З. Мусин. // Вестник ОГУ. — 2009. — № 11 (105) / Ноябрь. — С. 124–132.

215. Назарчук А. В. Сетевое общество и его философское осмысление / А. В. Назарчук. // Вопросы философии. — 2008. — № 7. — С. 61–75. — Режим доступа: sibfrontier.ru

216. Новик И. Б. О моделировании сложных систем (философский очерк) / Илья Борисович Новик. — М.: Мысль, 1965. — 336 с.

217. Ноговицын О. Н. Феноменология повседневности: Теория социального конструирования реальности: Текст лекции / Олег Николаевич Ноговицын. — СПб: ГУАП, 2006. — 40 с.

218. Носов Н. А. Виртуальная психология / Николай Александрович Носов. — М.: Аграф, 2000. — 432 с.

219. Носов Н. А. Виртуальная реальность (виртуальная философия, виртуальная психология) / Н. А. Носов. // Вопросы философии. — 1999. — № 10. — С. 152–164.

220. Нуруллин Р. А. Виртуальность как основание бытия / Рафаиль Асгатович Нуруллин. — Казань: Изд-во КГУ, 2004. — 336 с.

221. Нуруллин Р. А. Виртуальность как условие существования реальности / Р. А. Нуруллин. // Вестник Самарского государственного университета. — 2005. — № 4 (38). — С. 5–12.

222. Нуруллин Р. А. Метафизика виртуальности / Р. А. Нуруллин. // Вестник Казанского государственного технического университета. — 2005. — С. 17–23.

223. Нятина Н. В. Эскапизм — отклонение в социализации молодежи / Н. В. Нятина. // Вестник Кемеровского государственного университета. — 2013. — № 2 (54). — Т. 1. — С. 133–136.

224. Ожеван М. А. Homo ex Machina. Філософські, культурологічні та політичні передумови формування конвергентного суспільства : монографія / М. А. Ожеван, Д. В. Дубов. — К. : НІСД, 2017. — 272 с.

225. Ожеван М. А. Трансгуманістичний рух та техно-утопія кібернетичного імморалізму: філософсько-методологічний аналіз / М. А. Ожеван. // Вісник КНТЕУ. — 2015. — № 3. — С. 5–21.

226. Окольнишников В. В. Представление времени в имитационном моделировании / В. В. Окольнишников. // Вычислительные технологии. — 2005. — № 5. — Т. 10. — С. 57–80.

227. Окорокова В. В. Активізація архетипів у перехідний час як свідчення зростання утопізму в суспільній свідомості / В. В. Окорокова. // Мультиверсум. Філософський альманах. — Вип. 10 (108). — К.: Інститут філософії імені Г. С. Сковороди НАН України, 2011. — С. 70–79.

228. Окорокова В.В. Вагомість дослідження утопії на засадах сінергетики / В.В. Окорокова. // Наукове пізнання: методологія та технологія. - № 2 (29). – 2012. – С. 115 – 119.

229. Окорокова В. В. Віртуалізація суспільства як основне джерело сучасного утопізму / В. В. Окорокова. // Scientific Journal «ScienceRise». — № 5/2 (34). — Харків: НВП ПП «Технологічний Центр». — 2017. — С. 59–62.

230. Окорокова В. В. Ескапізм віртуальної реальності як її характерна риса / В. В. Окорокова. // Scientific Journal «ScienceRise». — № 8 (49). — Харків: НВП ПП «Технологічний Центр», 2018. — С. 58–60.

231. Окорокова В. В. Індивідуалістичні засади інформаційного суспільства та їх вираження в утопіях майбутнього / В. В. Окорокова. //

Гілея : науковий вісник : збірник наукових праць. — Вип. 90 (11). — Київ: ВІР УАН, 2014. — С. 191–194.

232. Окорокова В. В. Компенсаторна функція в утопії як одна з ознак її спорідненості з віртуальною реальністю / В. В. Окорокова. // Грані: науково-теоретичний і громадсько-політичний альманах. — № 12/2 (128). — 2015. — С. 25–29.

233. Окорокова В. В. Моделювання як метод пізнання соціальної реальності в сучасній філософії / В. В. Окорокова. // Scientific Journal «Science Rise». — № 7 (48). — Харків: НВП ПП «Технологічний Центр», 2018. — С. 50– 53.

234. Окорокова В. В. Поняття соціальної реальності в філософії П. Бергера та Т. Лукмана / В. В. Окорокова. // Гілея: науковий вісник. Збірник наукових праць / Гол. ред. В. М. Вашкевич. — К. : Видавництво «Гілея», 2018. — Вип. 134 (7). — С. 208–211.

235. Окорокова В. В. Проблема політичної конструкції суспільних відносин в технократичній утопії (на прикладі «Комп'ютопії» Й. Масуди) / В. В. Окорокова. // Грані: науково-теоретичний і громадсько-політичний альманах. - № 1 (117). – 2015. – С. 6 – 11.

236. Окорокова В. В. Трансформація суспільного ідеалу в інформаційному суспільстві як основа сучасної утопії / В. В. Окорокова. // Гілея: науковий вісник. Збірник наукових праць. — Вип. 125 (10). — К.: Видавництво «Гілея», 2017. — С. 297–301.

237. Орлов А. Ю. Поддержка виртуальных сообществ в сети интернет на основе анализа деятельности пользователей / А. Ю. Орлов, А. В. Иващенко, С. А. Прохоров. // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. — 2008. — № 3. — С. 40–48.

238. Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства / Хосе Ортега-и-Гасет. — М.: Радуга, 1991. — 639 с.

239. Орфеев Ю. В. Моделирование как метод познания ненаблюдаемых обьектов / Ю. В. Орфеев, В. С. Тюхтин. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

240. Осипова Е. Д. Трансформация социальных практик: концепция П. Бергера и Т. Лукмана в условиях кризисного общества. / Е. Д. Осипова. // Вестник РУДН. — 2015. — Т. 15. — № 2. — С. 69–79.

241. Пахарь Л. И. Социальная реальность: сравнительный анализ механизма функционирования / Л. И. Пахарь. // Ученые записки ОГУ. Серия: Гуманитарные и социальные науки. — 2014. — № 5. — С. 135–143.

242. Петлин М. А. Постмодерная культура — киберкультура / М. А. Петлин. // Омский научный вестник. — 2013. — № 5 (122). — С. 121–124.

243. Печенкина О. А. Божественная ирреферентность образов в философии симулякров Жана Бодрийяра / О. А. Печенкина. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.simulacrum.h16.ru/files/text/refer.pdf

244. Печенкина О. А. Эра тотальной симуляции, или искусственное воскрешение реальности / О. А. Печенкина. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://pravoknigi.ru/filosofija/157-bodrijjar-zh-simuljakry-i-simuljatsija/4618-oa-pechenkina-era-totalnoj-simuljatsii-ili-iskusstvennoe-voskreshenie-realnosti.html

245. Печенкина О. А. Этика симулякров Жана Бодрийяра (анализ постмодернистской рецепции этического) / Ольга Алексеевна Печенкина. — Тула: Тульский полиграфист, 2011. — 204 с.

246. Пилюгина Е. В. Феноменология ризомы. Ризоморфные среды // Научно-методический электронный журнал «Концепт». — 2013. — Т. 3. — С. 3101–3105.

247. Плотинский Ю. М. Модели социальных процессов: Учебное пособие для высших учебных заведений / Юрий Михайлович Плотинский. — М.: Логос, 2001. — 296 с.

248. Плютто П. А. Культура как игра: исследование реальности социокультурного виртуального / П. А. Плютто. // Международный журнал исследований культуры. — 2014. — № 2. — Режим доступа: http://www.intelros.ru/readroom/mezhdunarodnyy-zhurnal-issledovaniy-kultury/mzh2-2014/29467-kultura-kak-igra-issledovanie-realnosti-sociokulturnogo-virtualnogo.html

249. Пожаров А. И. Современная постапокалиптика как форма существования эсхатологического мифа на примере компьютерной игры «S.T.A.L.K.E.R.» / А. И. Пожаров. // Обсерватория культуры. — 2014. — № 5. — С. 39–43.

250. Поздяева С. М.Социальная утопия: тип сознания, идеал и эксперимент / С. М. Поздяева, И. В. Фролова. — Уфа: Изд-во БашГУ, 1997. — 150 с.

251. Попов В. Г. Искусство кино и метафизические предпосылки виртуального мира / В. Г. Попов. // Вестник НГУ. — 2004. — № 27. — С. 56–61.

252. Попов О. А. Современная классификация компьтерных игр / О. А. Попов. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://psystat.at.ua/publ/4-1-0-30

253. Постникова Т. Онтология кино: мимесис и симулякр / Т. Постникова. // Молодой ученый. — 2009. — № 12. — С. 208–214.

254. Потапова О. С. Компьютерная игра в пространстве культуры / О.С. Потапова. // Вестник НУ им. Н.И. Лобачевского. – 2010. – № 4 (1). – с. 349–353.

255. Потерейко О. Теоретико-методологічні засади аналізу віртуалізації держави / О. Потерейко. // Вісник Львівського університету. — 2015. — Вип. 8. — С. 124–129.

256. Пригожин И. Порядок из хаоса. Новый диалог человека с природой / И. Пригожин, И. Стенгерс. — М.: Едиториал УРСС, 2003. — 312 с.

257. Пригожин И. Философия нестабильности / И. Пригожин. // Вопросы философии. — 1991 — № 6. — С. 46–52.

258. Прилукова Е. Г. Власть образов: Виртуализация общества / Е. Г. Прилукова. // Вестник ЮурГу. — 2012. — № 10 (269). — Вып. 18. — С. 151–154.

259. Прошин Д. В. WWW.UTOPIA.COM: Интернет как новый горизонт утопизма / Д. В. Прошин. // Методологія, теорія та практика соціологічного аналізу сучасного суспільства. — 2010. — Вип. 16. — С. 110–114.

260. Прудникова Е. В. Информационная культура в виртуальном мире: проблемы и перспективы / Е. В. Прудникова. // Научные ведомости БГУ. — 2014. — № 16 (187). — Т. 29. — Сер.: Философия. Социология. Право. — С. 94–98.

261. Пупышева И. Н. На подступах к «Виртуальной» антропологии / И. Н. Пупышева. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

262. Прохоров-Малясов Г. В. Виртуальная реальность: в поисках антропной идентичности / Г. В. Прохоров-Малясов. // Материалы межвузовской конференции. — Казань, 2000. — С. 35–38.

263. Разлогов К. Э. Утопия и антиутопия в мировом кинематографе / К. Э. Разлогов. // Международный журнал исследований культуры. — 2012. — № 4. — С. 112–115.

264. Рахматуллин Р. Ю. Понятие образа / Р. Ю. Рахматуллин, Э. Р. Семенова, Д. З. Хамзина. // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. — Тамбов: Грамота. — 2012. — № 12 (26): в 3-х ч. — Ч. II. — С. 167–170.

265. Розлуцька А. Б. Інформаційне суспільство як нова утопічна модель світу / А. Б. Розлуцька. — Режим доступу: http://dspace.nbuv.gov.ua/handle/123456789/26694

266. Руснак О. Постмодерн: симулякр и реклама / О. Руснак. // STUDIA UNIVERSITATIS Moldova. — 2010. — № 3 (33). — С. 57–64.

267. Савицкая Т. Е. Компьютерные игры: шаг к культуре будущего? / Т. Е. Салкинкая. // Культура в современном мире. — 2012. — № 4. — Режим доступа: http://infoculture.rsl.ru

268. Самойлов С. Ф. Постмодерн как парадигма социального познания / С. Ф. Самойлов. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

269. Самухин А. Х. Знаковые образы виртуальной реальности в популярной культуре / А. Х. Самухин. // Обсерватория культуры — 2015. — № 6. — 2015. — С. 8–13.

270. Сверхновый Свет. Манифест виртуального государства. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.inache.net/virt/113

271. Севальников А. Ю. Онтологические аспекты виртуальной реальности / А. Ю. Севальников. // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. — М.: Прогресс-Традиция, 2004. — С. 208–241.

272. Селютин А. А. Пространство и время в интернет-коммуникации: влияние Постмодернизма / А. А. Селютин. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

273. Серебренникова П. Н. Жизненный мир как философская категория / П. Н. Серебренникова. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: elar.urfu.ru

274. Сивиринов Б. С. Социальная квазиреальность или виртуальная реальность? / Б. С. Сивиринов. // Социологические исследования. — 2003. — № 2. — С. 39–44.

275. Сидорская И. В. Репрезентация социальной реальности в текстах СМИ / И. В. Сидорская. // Информационное поле современной России: практики и эффекты: Материалы IX Междунар. науч.-практ. конференции, 18–20 октября 2012 г. — Казань: Казан. ун-т, 2012. — С. 396–404.

276. Сизов С. С. Утопия и общественное сознание: Философско-социологический анализ / Сергей Сергеевич Сизов. — Л.: Изд-во ЛГУ, 1988. — 119 с.

277. Сильнова Е. И. Концептуализация понятия «социальный образ» в социальной философии / Е. И. Сильнова. // Современные проблемы науки и

образования. — 2014. — № 5. — Режим доступа: http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=14558

278. Сиразетдинова М. Ф. Симулякр как средство манипуляции сознанием / М. Ф. Сиразетдинова. // Молодой ученый. — 2015. — № 2. — С. 653–655.

279. Ситник О. В. Стратегія особистісно-орієнтованого моделювання інформаційних мережевих ЗМІ / О. В. Ситник. // Наукові записки Інституту журналістики. — 2014. — Т. 57. — С. 52–56.

280. Скловський І. З. Постнекласичний аналіз освітніх сенсів українського буття в аспекті метафізики історії. / І. З. Скловський // Грані. — 2016. — № 1. — С. 71–74.

281. Скоморох М. М. Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры? / М. М. Скоморох. // Международный журнал исследований культуры. — 2014. — № 2. — С. 53–60.

282. Словарь гендерных терминов / Составитель З. В. Шевченко. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://a-z-gender.net/transgumanizm.html

283. Смирнова Ю. Д. Утопия как форма осуществления действительности человека / Ю. Д. Смирнова // Ученые записки Казанского университета. — Казань: Изд-во Каз. ун-та, 2012. — Т. 154. — Сер. Гуманит. науки. — С. 166–172.

284. Смирнова Ю. Д. Утопия, утопизм, утопическое сознание — основные смыслы / Ю. Д. Смирнова. // Ученые записки Казанского ун-та. — 2011. — Т. 153. — С. 141–148.

285. Советов Б. Я. Моделирование систем: учеб. пособие / Б. Я. Советов, С. А. Яковлев. — М.: Издательство Юрайт, 2013. — 343 с.

286. Соколова Д. М. Основные тенденции виртуализации социального в информационную епоху / Д. М. Соколова. // Известия Саратовского ун-та. — Сер. Философия. Психология. Педагогика. — 2013. — Т. 13. — Вып. 2. — С. 61–64.

287. Сокотун Ю. А. Культурные контексты понятия «технократическая утопия» / Ю. А. Сокотун. // Ученые записки Таврического национального университета им. В. И. Вернадского. — Серия «Философия. Культурология. Политология». — Т. 24 (65). — 2012. — № 4. — С. 86–93.

288. Соловей А. П. Виртуальные сообщества как особая форма социальной интеграции / А. П. Соловей. // Психология, социология и педагогика. — 2014. — № 6. — Режим доступа: http://psychology.snauka.ru/2014/06/3341

289. Соловьева Л. Н. Виртуализация как тенденция развития современного информационного общества / Л. Н. Соловьева. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

290. Сорока Ю. Г. Кинодискурс повседневности постмодерна / Ю. Г. Сорока. // Постмодерн: новая магическая эпоха. — Харьков, 2002. — С. 47–49. — Режим доступа: www.library.ru/help/docs/n66730/soroka.doc

291. Степин В. С. Теоретическое знание / В. С. Степин. — М.: Прогресс-Традиция, 2003. — 744 с.

292. Стерлинг Б. Киберпанк в 90-х годах / Б. Стерлинг. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://kinoart.ru/archive/1998/10/n10-article19

293. Сторублевцева Д. А. Кризис игрового начала современной культуры / Д. А. Сторублевцева. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

294. Танимов О. В. Проблемы виртуальной личности в сети Интернет / О. В. Танимов. // Мониторинг правоприменения. — 2012. — № 4. — С. 57–60.

295. Таратута Е. Е. Философия виртуальной реальности / Е. Е. Таратута. — СПб: СПбГУ, 2007. — 147 с.

296. Тендрякова М. В. Игровые миры: от homo ludens до геймера / Мария Владимировна Тендрякова. — М., СПб: Нестор-История, 2015. — 320 с.

297. Терентьев И. А. Проблема социальной реальности в истории социально-философской мысли / И. А. Терентьев. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: teoria-practica.-ru/rus/files/arhiv…/2007/…/terentiev.pdf

298. Тихонова С. В. Мистика в социальных дистопиях киберпанка / С. В. Тихонова. // Социология религии в обществе Позднего Модерна (памяти Ю. Ю. Синелиной): материалы Третьей международной научной конференции; НИУ «БелГУ», 13 сентября 2013 г. — Белгород: ИД «Белгород», 2013. — С. 108–112.

299. Тищенко В. И. Виртуальные сообщества (методология и реальность). К постановке проблемы / В. И. Тищенко. // Социальное мышление и деятельность: влияние новых интеллектуальных технологий. — М.: Эдиториал УРСС, 2004. — С. 383–387.

300. Тоффлер Э. Третья волна / Элвин Тоффлер. — М.: АСТ, 2010. — 784 с. — (Philosophy).

301. Тоффлер Э. Шок будущего / Элвин Тоффлер. — М.: АСТ, 2008. — 560 с.

302. Трофимов В. В. Антропологический кризис и проблемы трансгуманизма / В. В. Трофимов. // Научные ведомости БелГУ. Серия «Философия. Социология. Право». — № 17 (238). — Вып. 37. — Белгород, 2016. — С. 186–189.

303. Трофимова А. А. Онтологическая специфика виртуальной реальности / А. А. Трофимова. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

304. Труфанова Е. О. Эскапизм и эскапистское сознание: к определению понятий / Е. О. Труфанова. // Философия и культура. — 2012. — № 3. — С. 96–107. — [Електронний ресурс]. — Режим доступу: nbpublish.com/view_post_225.html

305. Туронок С. Г. Интернет и политический процесс / С. Г. Туронок. // Общественные науки и современность. — 2001. — № 2 — С. 51–63.

306. Уемов А. И. Логические основы метода моделирования / Авенир Иванович Уемов. — М.: Мысль, 1971. — 311 с.

307. Усанова Д. О. Виртуальная культура как знаково-игровая интеракция: психология «человека играющего» / Д. О. Усанова. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

308. Уханов Є. В. Мережеві комунікації та соціальне самовизначення індивіда : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. наук : спец. 09.00.03 «Соціальна філософія та філософія історії» / Є. В. Уханов. — Харків. — 2010. — 16 с.

309. Фарман И. П. Воображение в структуре познания / Инна Петровна Фарман. — М.: Ин-т филос. РАН, 1994. — 215 с.

310. Феррони В. В. Теория «симулякров» Ж. Бодрийяра: «Ностальгия по настоящему» / В. В. Феррони // Вестник Воронежского государственного университета. Серия Гуманитарные науки. — 2001. — № 2. — С. 223–235.

311. Філософський енциклопедичний словник / Гол. ред. В. І. Шинкарук; Інститут філософії ім. Г. С. Сковороди. — К.: Абрис, 2002. — 742 с.

312. Філько В. І. Типологія реальностей / В. І. Філько // Філософські науки. — 2005. — № 7. — С. 118–125.

313. Фимин А. Ю. Виртуальная реальность: между субстанциальностью и симулякром / А. Ю. Фимин. // Изв. ВолгГТУ. Серия «Проблемы социально-гуманитарного знания»: межвуз. сб. науч. ст. — Волгоград. — 2006. — Вып. 3. — № 6. — С. 21–23.

314. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия / Пер. с нем. А. В. Гараджа, Л. Ю. Фуксон. – М: «Реабилитация», 2017. - 432 с.

315. Флиер А. Я. Культура как виртуальная реальность / А. Я. Флиер. // Обсерватория культуры. — 2006. — № 2. — С. 22–26. — Режим доступа: https://elibrary.ru/item.asp?id=12863158

316. Флоровский Г. В. Метафизические предпосылки утопизма / Г. В. Флоровский. // Вопросы философии. — 1990. — № 10. — С. 78–98.

317. Фоминых М. В. Игра как социокультурный феномен / М. В. Фоминых. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru/.../igra-kak-sotsiokulturnyy-fenomen-1

318. Франк С. Л. Ересь утопизма / С. Л. Франк. // Квинтэссенция. — М.: Политиздат, 1992. — С. 378–395.

319. Фрейденберг О. М. Утопия / О. М. Фрейденберг. // Вопросы философии. — 1990. — № 5. — С. 148–167.

320. Фридман Л. М. Наглядность и моделирование в обучении / Лев Моисеевич Фридман. — М.: Знание, 1984. — 80 с.

321. Фролов И. Т. Гносеологические проблемы моделирования биологических систем / И. Т. Фролов. // Вопросы философии. — 1961. — № 2. — С. 39–51.

322. Фукуяма Ф. Наше постчеловеческое будущее: Последствия биотехнологической революции / Ф. Фукуяма; пер. с англ. М. Б. Левина. — М.: ООО «Издательство АСТ»: ОАО «ЛЮКС». 2004. — 349 с.

323. Фуртай Ф. Кино XXI века: сумеречная зона / Ф. Фуртай. // Вестник ЛГУ им. А. С. Пушкина. — 2011. — № 3. — Т. 2. — С. 222–228. — Режим доступа: https://vivliophica.com/articles/culture/151079

324. Хакен Г. Синергетика. Иерархия неустойчивостей в самоорганизующихся системах и устройствах / Герман Хакен. — М.: Мир, 1985. — 423 с.

325. Халапсис А. В. Социальное прогнозирование и синергетическая модель культуры / А. В. Халапсис. // Філософія, культура, життя: Межвуз. зб. наук. пр. — Дніпропетровськ: Дніпропетровська державна фінансово-економічна академія, 2006. — Вип. 26. — С. 36–48.

326. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. — М.: Прогресс-Традиция, 1997. — 416 с.

327. Хитров А. Блог как феномен кульутры / А. Хитров. // Журнал социологии и социальной антропологии. — 2007. — № 1. — Т. 10. — С. 66–76.

328. Хома Н. М. Віртуалізація держави: зміна функцій в добу цифромодернізму / Н. М. Хома. // Науковий часопис Національного

педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. — 2015. — Вип. 16. — С. 64–69.

329. Хоружий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности / С. С. Хоружий. // Вопросы философии. — 1997. — № 6. — С. 53–68.

330. Христофорова О. Социальный факт и социологические методологии в ситуации постмодерна / О. Христофорова. // Логос. — 2005. — № 2 (47). — С. 174–182.

331. Цветков В. Я. Виртуальное моделирование / В. Я. Цветков. // European Journal of Technology and Design. — 2016. — Vol. (11). — Is. 1. — С. 35–44.

332. Цибра М. Ф. Елементи нелінійної методології у науковому пізнанні / М. Ф. Цибра. // Наукове пізнання: методологія та технологія. — 2014. — № 2 (33). — С. 181–191.

333. Цикин В. А. NBIC-конвергенция — катализатор техногенной модификации человека / В. А. Цикин. // Філософія науки: традиції та інновації. — 2014. — № 2 (10). — С. 3–13.

334. Чаликова В. А. Настоящее и будущее сквозь призму утопии / В. А. Чаликова. // Современные буржуазные теории общественного развития. — М.: Наука, 1984. — 238 с.

335. Чаликова В. А. Утопия и культура: эссе разных лет: в 2-х тт. / В. А. Чаликова. — М.: ИНИОН, 1992. — Т. 1. — 230 с.

336. Чаликова В. А. Утопия и свобода: эссе разных лет / В. А. Чаликова. — М.: Весть, 1994. — 182 с.

337. Чеботарева Е. Э. Математические модели в гуманитарных и естественных науках: философская проблематизация / Е. Э. Чеботарева. // Мысль. — 2014. — Вып. 17. — С. 73–81. — Режим доступа: philosophy.spbu.ru/…/Chebotareva/MYSL_-17-2014-article5.pdf

338. Чернавский Д. С. Синергетика и информация (динамическая теория информации) / Дмитрий Сергеевич Чернавский. — М.: Едиториал УРСС, 2004. — 288 с. — (Синергетика: от прошлого к будущему).

339. Черных С. И. Феномен вирутальной личности в сременной философии / С. И. Черных. Философия образования. — 2011. — № 3. — С. 72–78.

340. Черткова Е. Л. Специфика утопического сознания / Е. Л. Черткова. // Вопросы философии. — 2001. — № 7. — С. 47–56.

341. Черткова Е. Л. Специфика утопического сознания и проблема идеала / Е. Л. Черткова. // Идеал, утопия и критическая рефлексия / Отв. ред.

В. А. Лекторский; РАН, Ин-т философии. — М.: РОССПЭН, 1996. — С. 156–187.

342. Черткова Е. Л. Утопия как способ постижения действительности / Е. Л. Черткова // Социальная философия и современное обществознание: материалы конференции (г. Екатеринбург, ноябрь-2001–январь-2002 г.). — Урал: УрГУ, 2002. — С. 63–68.

343. Черткова Е. Л. Утопия как тип сознания / Е. Л. Черткова. // Общественные науки и современность. — 1993. — № 3. — С. 71–93.

344. Шалаев В. П. Игра в пространстве самоидентификации и идентичности человека в обществе Постмодерна / В. П. Шалаев, Ф. Г. Емельянов. // Труды БГТУ. — 2015. — № 5. — С. 121–125.

345. Шапинская Е. Н. Эскапизм в киберпространстве: безграничные возможности и новые опасности / Е. Н. Шапинская. // Культурологический журнал. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.cr-journal.ru/rus/journals/215.html&j_id=15

346. Шапинская Е. Н. Виртуальная реальность как пространство эскапизма: безграничные возможности и новые опасности / Е. Н. Шапинская. // Культура культуры. — 2014. — № 4. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru

347. Шеннон Р. Имитационное моделирование систем — искусство и наука / Роберт Шеннон. — М.: Мир, 1978. — 418 с.

348. Шестакова И. С. Утопия и социальный идеал / И. С. Шестакова. Алт. гос. техн. ун-т им. И. И. Ползунова, БТИ. — Бийск: Изд-во АГТУ, 2007. — 89 с.

349. Шигун М. М. Моделювання як метод наукових досліджень та інші методи пізнання дійсності / М. М. Шигун. — [Електронний ресурс]. — Режим доступу: pbo.ztu.edu.ua/article/viewFile/72688/67931

350. Шишулькин С. А. Социальная утопия: опыт онто-гносеологического анализа: монография / С. А. Шишулькин. — Магнитогорск: Магнитогорский гос. ун-т, 2006. — 118 с.

351. Штепа В. В. Rutопия / Вадим Владимирович Штепа. — Екатеринбург: Ультра. Культура, 2004. — 334 с. — [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.e-reading.club/book.php?book=102548

352. Штомпка П. Визуальная социология. Фотография как метод исследования: учебник / Петр Штомпка; пер. с польск. Н. В. Морозовой, авт. вступ. ст. Н. Е. Покровский. — М.: Логос, 2007. — 168 с.

353. Штофф В. А. Моделирование и философия / Виктор Александрович Штофф. — М.—Л.: Наука, 1966. — 301 с.

354. Щербина В. Н. Сетевые сообщества в ракурсе социологического анализа (опыт рефлексии становления «киберкоммуникативного континуума») / В. Н. Щербина. — Бердянск: БГПИ, 2001. — 252 с.

355. Шюц А. Избранное: Мир, светящийся смыслом / Альфред Щюц. — М.: РОССПЭН, 2004. — 1056 с. — (Серия «Книга света»).

356. Экстерриториальные государства. Микронации, микрогосударства, виртуальные государства. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://sites.google.com/site/nepriznannye/home/titular/mikronacii

357. Эллюль Ж. Другая революция / Жак Эллюль. // Новая технократическая волна на Западе / АН СССР, Ин-т философии; сост. П. С. Гуревича. — М.: Прогресс, 1986. — С. 147–152.

358. Энциклопедия фантастики. / Под ред. Вл. Гакова. — М.: Международный центр фантастики, 1997. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.encyclopedia.ru/news/enc/detail/43307

359. Эпштейн М. Н. Гуманология: экология человека и антропология машины / М. Н. Эпштейн. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.emory.edu/INTELNET/Epstein_Humanology.htm

360. Юдин Б. Г. Сотворение Трансчеловека / Б. Г. Юдин. // Вестник РАН. — 2007. — № 6. — Т. 77. — С. 520–527.

361. Юдин Б. Г. Трансгуманизм — наше будущее? / Б. Г. Юдин. // Человек. — № 4. — 2013. — С. 5–17.

362. Юдин Б. Г. Трансгуманизм: сверхгуманизм или антигуманизм? / Б. Г. Юдин. // Биоэтика и гуманитарная экспертиза. — Вып. 7. — М.: ИФРАН, 2013. — С. 10–24.

363. Яковлева Е. Л. Игра — уникальный феномен культуры / Е. Л. Яковлева. // Вестник ОГУ. — 2010. — № 7 (113) / Июль. — С. 150–155.

364. Якуба Я. О. «Игра» и «виртуальная реальность»: проекция идей Й. Хейзинги и И. Гофмана на современные массмедиа / Я. О. Якуба. // Научные ведомости. — 2014. — № 9 (180). — Вып. 28. — Серия: Философия. Социология. Право. — С. 226–230.

365. Ясперс К. Современная техника / К. Ясперс. // Новая технократическая волна на Западе / АН СССР, Ин-т философии; сост. П. С. Гуревич. — М.: Прогресс, 1986. — С. 119–146.

366. Яхина А. П. «Виртуальное» и «утопическое» конструирование реальности в современном мире / А. П. Яхина. // Гуманитарные и социально-экономические науки. — 2010. — № 1. — С. 64–67.

367. Baudrillard J. Simulacra and Simulation / J. Baudrillard. — University of Michigan Press, 1994. — 320 p.

368. Baym N. K. The Emergence of community in computer-mediated communication / N. K. Baym; ed. by S. Jones. // CyberSociety. — Newbury Park, CA: Sage. — P. 138–163.

369. Barlow J. P. A Declaration of the Independence of Cyberspace / J. P. Barlow. — Режим доступа: https://wac.colostate.edu/rhetnet/barlow/barlow_declaration.html

370. Bellamy C. Governing in the Information Age / Christine Bellamy, John A. Taylor. — Buckingham: Open University Press, 1998. – 196 p.

371. Buhl A. Die virtuelle Gesellschaft. Ekonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace / Achim Buhl. — Opladen, 1997. – 312 p.

372. Burdea G. Virtual Reality Technology / G. Burdea, P. Coiffet. – NY: Wiley-IEEE Press, 2003. — 464 p.

373. Bostrom N. A History of Transhumanist Thought. // Journal of Evolution and Technology. — Vol. 14, Issue 1. — April-2005. — P. 1–25.

374. Bostrom N. Transhumanist values // N. Bostrom. — 2005. — In Review of contemporary philosophy. — Vol. 4, № 1–2, pp. 87–101. — [Electronic source]. – Access link: https://nickbostrom.com/ethics/values.html

375. Brzezinsky Z. America's Role in the Technetronic Era / Zbigniew Brzezinsky. — NY: THE VIKING PRESS, 1970. — [Electronic source]. – Access link:https://archive.org/stream/pdfyz5FBdAnrFME2m1U4/Zbigniew%20Brzezinski%20-%20Between%20Two%20Ages_djvu.txt

376. Caplan A. Is it wrong to try to improve human nature? // Better Humans: The Politics of Human Enhancement and Life Extension. Demos. — 2006. — P. 31–40.

377. Castells M. The Rise of the Network Society / Manuel Castells. — Oxford, 1996. — 376 p.

378. Colin F. Social Reality (Problems of Philosophy). N.Y.: Routledge, 1997.

379. Deleuze G. Rhizome / G. Deleuze, F. Guattari. — Paris: Les Éditions de Minuit, 1976. — 74 p.

380. Deleuze G. A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia / G. Deleuze, F. Guattari. — Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987. — 610 p.

381. Dyens O. Metal and flesh: the evolution of man: technology takes over / Ollivier Dyens. — Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001. — 178 p.

382. Doede R. Transhumanism, technology, and the future / Robert Doede. — [Electronic source]. – Access link :

https://www.researchgate.net/.../255965530_Transhumanism_technology_and_the_future

383. Drucker P. Beyond the information revolution / Peter Drucker. — [Electronic source]. – Access link: http://www.theatlantic.com/past/issues/99oct/9910drucker.htm

384. Drucker P. The Next Information Revolution / Peter Drucker. — [Electronic source]. – Access link: http://www.s-jtech.com/Peter%20Drucker%20-%20the%20Next%20Information%20Revolution.pdf

385. Eco U. Travels in Hyperreality / Umberto Eco. — London: Pan Books in association with Secker & Warburg, 1987. — 125 p.

386. Esfendiary FM. Optimism one / FM Esfendiary. — [Electronic source]. – Access link: https://slowlorisblog.files.wordpress.com/.../esfandiary-optimism-one.pdf

387. Ferguson J. Utopia of the Classical World / John Ferguson. — London: Thames and Hudson, 1975. — 212 p.

388. FM-2030. Are you a transhuman? Monitoring and stimulating your personal rate of growth in a rapidly changing world / FM-2030. — NY: Warner Books, 1989. — 227 p. — [Electronic source]. – Access link: http://fm-2030.narod.ru/olderfiles/1/ARE_YOU_A_TRANSHUMAN.htm

389. Frankel B. The post-industrial Utopians / Boris Frankel. — Cambridge; Oxford: Polity press, 1987. — 303 p.

390. Giddens A. New Rules of Sociological Method: A Positive Critique of Interpretative Sociologies / Anthony Giddens. — London: Hutchinson, 1976. — 390 p.

391. Goodwin B. The Politics of Utopia: A Study in Theory and Practice / B. Goodwin, K. Taylor. — Bern: International Academic Publishers, 2009. — 329 p.

392. Hamit F. Virtual Reality and the Exploration of Cyberspace / Francis Hamit. — NY: SAMS Publishing, 1993. — 436 p.

393. Hayles N. K. My Mother was a computer: digital subjects and literary texts / N. Katherine Hayles. — Chicago: The University of Chicago Press, 2005. — 288 p.

394. Heim M. The Metaphysics of virtual reality / M. Heim. // Virtual reality: theory, practice and promise. — [Electronic source]. – Access link: www.mheim.com/.../The-Metaphysics-of-Virtual-Reailty-1991-Meckler.pdf

395. Henning B., Vorderer P. Psychological escapism: Predicting the amount of television viewing by need for cognition / B. Henning, P. Vorderer. // Journal of Communication. — 2001. — № 1. – Vol. 51. — P. – 100-120.

396. Huxley J. New Bottles For New Wine / Julian Huxley. — London: Chatto & Windus, 1957. — 600 p.

397. Jarvie I. Philosophy of the Film: Epistemology, ontology, aesthetics / Ian Jarvie. — New York, London, 1987. — 407 p.

398. Kelly K. Out of control: the new biology of machines, social systems and economic world / Kevin Kelly. — NY: Addison-Wesley, 1995. — 528 p.

399. Kracauer S. Nature of film / Siegfried Kracauer. — London: Dennis Dobson, 1961. — 364 p.

400. Kroker A. Data trash. The theory of the virtual class / A. Kroker, M. Weinstein. — NY: St. Martin's Press, 1994. – 160 p.

401. Kurzweil R. The Age of Spiritual Machines. When Computers Exceed Human Intelligence / Ray Kurzweil. — NY: Penguin, 1999. — 400 p.

402. Lanier J. You Are Not a Gadget / Jaron Lanier. — NY: Alfred A. Knopf, 2010. — 209 p.

403. Lipovetsky G. L'ere du vide. Essais sur individualisme contemporain / Gilles Lipovetsky. — Paris: Editions Gallimard, 1983. – [Electronic source]. – Access link: https://www.franceculture.fr/oeuvre-l-ere-du-vide-essais-sur-l-individualisme- contemporain-de-gilles-lipovetsky.html

404. Masuda Y. The Informational Society as Post-Industrial Society. World Future Society / Y. Masuda. — Washington: World Future Society, 1981. — 171 p.

405. Metz C. Film Language: A Semiotics of the Cinema / Christian Metz. — Chicago: University of Chicago Press, 1974. – 176 p.

406. Minsky M. L. Will Robots Inherit the Earth? / M. L. Minsky. // Scientific American. — 1994. — № 10 (271). — P. 108–113.

407. Moravec H. The future of robot and human intelligence / Hans Moravec. — Harvard University Press, 1990. — 222 p.

408. Mumford L. The Story of Utopias / Lewis Mumford. — NY: Bony and Liveright Inc., 1922. — 315 p.

409. Negley G. R. The Quest for Utopia: An Anthology of Imaginary Societies / G. R. Negley, J. M. Patrick. — NY: Henry Schuman, 1952. — 599 p.

410. Nozick R. Anarchy, state and Utopia / Robert Nozick. — NY: Basic books, 1974. — 367 p.

411. Paetau M. Virtualisierung des Sozialen: die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung / M. Paetau, B. Becker. — [Electronic source]. – Access link: https://www.amazon.de/Virtualisierung-Sozialen-Informationsgesellschaft- Fragmentierung-Globalisierung/.../3593358646

412. Person L. Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto. — [Electronic source]. – Access link:

https://www.reddit.com/r/Cyberpunk/comments/1gowuo/lawrence_person_notes_toward_a_postcyberpunk

413. Polak F. The Image of The Future: in. 2 vol. / Fred L. Polak. — NY, Leyden, 1961. — Vol. 1 /2. — 416 p.

414. Rheingold H. The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier / Howard Rheingold. — Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Co., 1993. — 447 p.

415. Rheingold H. Virtual Reality / Howard Rheingold. — NY: Summit Books, 1991. — 415 p.

416. Robertson D. S. The information revolution / D. S. Robertson. // Communication Pres. — NY, 1990. — № 2. — V. 17. —P. 235–254.

417. Rosecrance R. The Rise of Virtual State / R. Rosecrance. // Foreign Affairs. — 1996. — № 4. — P. 45–61.

418. Sargent L. More's «Utopia». An interpretation of its social theory / L. Sargent. // History of polit. thought. — Exter, 1984. — Vol-5, № 2. — 314 p.

419. Searle J. The Construction of Social Reality / John Searle. — NY: Free Press, 1995. – 256 p.

420. Stock G. Redesigning Humans: Our Inevitable Genetic Future / Gregory Stock. — Houghton Mifflin Harcourt, 2002. — 288 p.

421. Schutz A. Collected Papers / Alfred Schutz. — Vol. 1: The Problem of Social Reality. — [Electronic source]. – Access link: https://academic.oup.com/sf/article/42/1/124/2227571

422. Stonier T. The Wealth of Information: A Profile of the Post-Industrial Economy / Tom Stonier. — London: Thames Methuen, 1983. – 298 p.

423. Sudzina F. Escapist Motives for Playing On-Line Games: Preliminary Results from an Exploratory Survey / F. Sudzina, L. Razmerita. //25th Bled eConference Dependability: Reliable and Trustworthy eStructures, eProcesses, eOperations and eServices for the Future. — 2012.

424. Tarkovsky A. Sculpting in Time: Reflections on the Cinema / A. Tarkovsky. – [Electronic source]. – Access link: https://archive.org/...Tarkovsky_Sculpting_In_Time/Andrei_Tarkovsky_Sculpting_In_Time_djvu.txt

425. Tart C. Multiple personality, altered states and virtual reality: the world simulation process approach / C. Tart. // Dissociation. — NY, 1990. — P. 210–240.

426. Transhumanist Declaration. – [Electronic source]. – Access link: http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-declaration

427. Tucker A. How to Become the Engineers of Our Own Evolution / A. Tucker. – [Electronic source]. – Access link:

https://www.smithsonianmag.com/science-nature/how-to-become-the-engineers-of-our-own-evolution-122588963/#FHGgsFYROiz6202R.99

428. Wallerstein I. The Time Space of World-Systems Analysis: A Philosophical Essay / I. Wallerstein. // Historical Geography. — 1993. — XXIII, V. 2. — P. 5–27.

429. Wellman B. Little Boxes, Glocalization, and Networked Individualism. — [Electronic source]. – Access link: https://sociobusiness.ru/2014/04/06/периодизация-исторических-форм-созд

430. Wellman B. Network analysis: from method and metaphor to theory and substance / B. Wellman. – [Electronic source]. – Access link: https://www.researchgate.net/.../293443239_Network_analysis_from_method_and_metaphor_to_theory_and_substance

431. Wellman B. Networks in the Global Village / Barry Wellman. — Boulder, CO: Westview Press, 1999. – 377 p.

432. Williams R. Television. Technology and Cultural Form / Raymond Williams. — London: Fontana, 1992. — 243 p.

433. Woolgar S. Virtual society? Technology, cyberbole, reality / Steve Woolgar. — Oxford University Press, 2002. — 349 p.

434. Wolfe C. What is posthumanism? / Cary Wolfe. — University of Minnesota Press, 2009. — 400 p.

435. Zhai Ph. Get Real: A Philosophical Adventure in Virtual Reality / Philip Zhai. — NY: Rowman & Littlefield, 1998. — 236 p.

436. Žižek S. The Plague of Fantasies (Wo Es War) / Slavoj Žižek. — NY: Verso, 1997. — 248 p.

437. Zoltan I. The Three Laws of Transhumanism and Artificial Intelligence / Istvan Zoltan. — [Electronic source]. – Access link: https://www.psychologytoday.com/.../the-three-laws-transhumanism-and-artificial-intelligence

Наукове видання

Віра Вікторівна Окорокова

Образ нової соціальної реальності Постмодерну та форми його моделювання

Монографія

Науковий редактор
Юлія Андріївна Добролюбська