

Окорокова Віра Вікторівна – кандидат філософських наук, доцент кафедри всесвітньої історії та методології науки Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

ТРАНСФОРМАЦІЯ УТОПІЇ В УМОВАХ СУЧАСНОЇ ІНФОРМАТИЗАЦІЇ СУСПІЛЬСТВА

Сучасне прискорення процесів інформатизації неминуче зачіпає і сферу утопічної думки, сприяючи певним її перетворенням або видозмінам. Показником вищеозначеного виступає трансформація самого утопічного ідеалу, який, в інформаційному суспільстві переміщує свої коріння у сферу віртуального простору. В результаті ми бачимо, що разом з розширенням меж та можливостей віртуального простору, відповідно змінюється і утопічний ідеал. Розглядаючи цю проблему, такі дослідники як П. К. Гречко, Б. С. Сівірінов, А. П. Яхіна взагалі звертають увагу на дослідження проблеми віртуальної реальності в межах утопічного дискурсу завдяки збільшенню в культурі ірраціональних елементів [3, 6, 8]. Зокрема А. П. Яхіна вбачає певний утопічний контекст у віртуальних товариствах та комп'ютерних іграх, адже пристрій соціальних мереж, як прототип суспільного устрою, містить в собі і утопічну складову, як довільно конструйований образ соціуму. Люди, що працюють над створенням соціальних мереж, стають своєрідними творцями сучасних утопій, утопій психологічних потреб і бажань, або навіть еупсихій [9, с. 21]. Відтак вищеозначені актуальні та концептуальні основи даної проблематики спрямовують на вирішення питання визначення особливостей трансформації утопічного ідеалу в сучасному інформаційному суспільстві.

Як відомо віртуальний простір в наш час виконує широкі соціально-психологічні функції, які перетворюють людину на окремого учасника тієї чи іншої програми, гри та інше. Людина переноситься душею і тілом в ілюзію, яка залишається конструкцією свідомості і віртуальних технологій, і не помічає повсякденності з її вимогами і цінностями. 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. 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 [1]. 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.

Відштовхуючись від цих позицій Ярославцева О. І. звертає увагу на те, що сучасні утопії під тиском інформаційних технологій перейшли з типу соціальних утопій до типу індивідуальних утопій [7]. Інакше кажучи, нині створюється багато індивідуальних утопій, в яких реалізується можливість створення індивідуального атрактора майбутнього. Їй така будова майбутнього вимагає відповідальності від його творця, зацікавленості в тому, щоб це майбутнє здійснилося. В цілому так і виходить:

що людина буде відносини зі своєю перспективою, опікує її як можливу лінію власного розвитку, стимулюючи в собі здібності до діалогу. Людина як відкрита система, розвиваючи своє власне бачення перспективи, одночасно породжує теперішнє максимально комунікативного типу. Їй необхідно здійснити дуже багато взаємозв'язків, щоб порівняти багато варіантів вибору один з одним та зупинитися на оптимальному.

Захопленість майбутнім – своєрідне віртуальне становище, яке людину виводить на новий рівень орієнтації, до відкритих горизонтів; це становище, при якому у людини в її власній інтелектуальній лабораторії можуть реалізуватися масштабні, за своїм розмахом, проекти. Такі індивідуальні утопії розвивають в людині самостійність, почуття впевненості та незалежності, що практично відразу реалізується в збільшенні швидкості освоєння навколишнього світу. Вказані підстави моделювання нового світу в якому особистість виступає в ролі атрактора показує тісно зв'язаний двосторонній процес: з одного боку утопічна свідомість створює трансцендентні по відношенню до буття уявлення, які фактично ніколи не досягають своєї матеріальної реалізації, та з іншого боку, своєрідною компенсацією цих ідеальних орієнтирів стає віртуальна реальність, яка, породжуючи міфи та ілюзії, переносить людину у вигаданий світ.

Таким чином, дослідження проблеми видозміни утопічної думки в сучасному транзитивному суспільстві дозволяє зробити наступні висновки. В першу чергу звертає на себе увагу поступове переміщення акценту в утопічній думці у сферу віртуального простору. Це дуже добре пояснюється тим, що збільшення процесів інформатизації призводить до розширення людських потреб, які в свою чергу збільшують бажання реалізувати їх. Саме остання теза і породжує необхідність отримання того нового простору, в якому було б можливо втілити свої потреби. Це може бути соціальна дійсність або ідеалізований простір, причому останній може під собою розуміти не лише утопію, а і віртуальну реальність.

По-друге, посилення інформатизації суспільних відносин ще більше укорочує відстань між утопією та віртуальним простором. А саме, якщо утопія втішає, вселяє надію, наділяючи здавалося б втрачений сенс існування новим змістом, компенсує, доповнює «ущербний» світ, то віртуальна реальність не стільки вселяє надію, скільки пропонує реалізувати той людський потенціал окремого атрактора, який не реалізується в реальному житті, можливість його втілити в Інтернет-просторі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Алексеева И. Ю. Виртуальные технологии как средство влияния на мировоззрение человека (на примере игровых устройств) / И. Ю. Алексеева, Т. Д. Лопатинская. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://teoria-practica.ru/vipusk-14-2015/>
2. Баталов Э. Я. В мире утопии: Пять диалогов об утопии, утопическом сознании и утопических экспериментах / Эдуард Яковлевич Баталов. – М.: Политиздат, 1989. – 319 с.
3. Гречко П. К. Концептуальные модели истории. Культурно-исторический статус утопии / П. К. Гречко. - [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://society.polbu.ru/grechko_models/ch31_vi.html
4. Иванов Д. В. Виртуализация общества / Дмитрий Владиславович Иванов. – СПб.: "Петербургское Востоковедение", 2000. – 96 с.
5. 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_9366_5.doc.htm
6. Сивиринов Б. С. Социальная квазиреальность или виртуальная

реальность? / Борис Сергеевич Сивиринов. - [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.studfiles.ru/preview/460471/>

7. Ярославцева Е. И. Интерактивный человек: межкультурные и образовательные коммуникации / Елена Ивановна Ярославцева. - [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://pandia.ru/text/77/417/36080.php>

8. Яхина А. П. Виртуальные сообщества в современной культуре в контексте утопического дискурса / Алиса Павловна Яхина // Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата философских наук по специальности 24.00.01 – теория и история культуры. – Ростов-на-Дону: Южно-российский гуманитарный институт, 2011. – 25 с.