

Міністерство освіти і науки України
Державний заклад
«Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського»

ОКОРОКОВА ВІРА ВІКТОРІВНА

УДК : 111.1 + 141.78 + 165 + 303.09

ПОСТМОДЕРНІСТСЬКЕ МОДЕЛЮВАННЯ ОБРАЗУ
НОВОЇ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

09.00.03 – соціальна філософія та філософія історії

Автореферат
кваліфікаційної роботи на здобуття наукового ступеня
доктора філософських наук

Одеса – 2019

Кваліфікаційною роботою є рукопис.

Робота виконана на кафедрі філософії, соціології та менеджменту соціокультурної діяльності Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», Міністерство освіти і науки України.

Науковий консультант – доктор філософських наук, професор,
Добролюбська Юлія Андріївна,
Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»,
завідувач кафедри всесвітньої історії та методології науки.

Офіційні опоненти: доктор філософських наук, доцент
Пальчинська Мар'яна Вікторівна
Одеська національна академія зв'язку імені О. С. Попова, завідувач кафедри філософії та історії України;

доктор філософських наук, професор
Халапсіс Олексій Владиславович
Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ,
професор кафедри філософії та політології;

доктор філософських наук, професор
Скринник Зоя Едуардівна,
Львівський навчально-науковий інститут ДВНЗ «Університет банківської справи»,
професор кафедри менеджменту та соціально-гуманітарних дисциплін.

Захист відбудеться «03» липня 2019 р. о 10-00 годині на засіданні спеціалізованої вченої ради Д 41.053.02 при Державному закладі «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» за адресою: 65020, м. Одеса, вул. Старопортофранківська, 26, ауд. 74.

З кваліфікаційною роботою можна ознайомитись у бібліотеці Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» за адресою: 65020, м. Одеса, вул. Старопортофранківська, 36.

Автореферат розіслано «01» червня 2019 року.

Автореферат розміщено на сайті <http://www.pdpu.edu.ua>.

Учений секретар
спеціалізованої вченої ради

І. В. Балашенко

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Актуальність теми. Доцільність соціально-філософського дослідження обраної наукової проблеми обумовлена значними трансформаційними процесами, що охопили сучасну соціокультурну реальність у глобалізаційному вимірі. Складність та водночас значимість цього явища виражається в багатоаспектності прояву на онтологічному та гносеологічному рівнях, починаючи від підсвідомого світосприйняття людиною еволюції суспільних відносин на основі панування інформаційних технологій до можливості зміни оточуючого соціального середовища.

Важливою особливістю окресленої проблематики є парадигмальний акцент постмодерністської філософії, що постулює відмову від об'єктивної основи пізнання соціальної реальності. Відсутність стійких принципів пізнання, розмитість меж між об'єктом і суб'єктом пізнання, соціокультурна відособленість, а також історична відносність, виступаючи головними характеристиками постмодернізму, сприяють розгляду соціальної реальності, що базується на нових ціннісних орієнтаціях та є за своєю сутністю неупорядкованою системою, яка складається з нецілісних фрагментів.

Тому в умовах нелінійного розвитку суспільства стає актуальним питання формування образу нової соціальної реальності, який, з одного боку виступає в якості відповіді на окреслені трансформаційні процеси, з другого – як своєрідний засіб на підсвідомому рівні пізнання оточуючого соціального середовища, його подальшого конструювання. Формування людиною образів нової соціальної реальності сприяє концептуальному осмисленню розвитку людини в мінливих умовах, відбиває реальні соціальні процеси і надає певну систему орієнтирів в соціумі.

Актуальність означеної проблеми виражається ще й тим, що панування комп'ютерних технологій, віртуалізація сучасного суспільства, надають образу нової соціальної реальності певного змісту, сфери втілення саме в області віртуальної реальності. Поява ж останньої 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. З цього боку проблема образу нової соціальної реальності нерозривно пов'язана з симуляцією реального, проблемою симулякрів як знаків-образів віртуального суспільства.

Відтак, дослідження образу нової соціальної реальності передбачає виявлення механізму не тільки його формування, а й його моделювання. Створення моделі має проєктивний характер, що вказує на активізацію прогностичної здатності свідомості людини, адже образи спрямовані передусім на проєкцію майбутнього. Отже, дослідження постмодерністського моделювання образу нової соціальної реальності, визначення його онтологічного та гносеологічного підґрунтя, форм в умовах інформаційно-

комунікативного простору є нагальною **науковою проблемою** для сучасної соціальної філософії.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Кваліфікаційну роботу виконано в рамках планової наукової теми кафедри філософії, соціології та менеджменту соціокультурної діяльності Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» – «Інновації у сучасному соціально-філософському пізнанні» (державна реєстрація № 01174000110). Тему дисертаційного дослідження затверджено вченою радою Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» (протокол № 12 від 28.06.2018 р.).

Мета і завдання дослідження. Метою дисертаційного дослідження є визначення сутності образу нової соціальної реальності та експлікація форм його моделювання в постмодерністському соціумі.

Досягненню поставленої мети сприятиме поетапна реалізація наступних завдань:

- розглянути формування образу нової соціальної реальності у свідомості людини та суспільства, надати його визначення;
- в межах концепції симулякрів виявити специфіку конструювання образу нової соціальної реальності Постмодерну;
- визначити репрезентативну модель постмодерністського образу нової соціальної реальності;
- здійснити гносеологічний аналіз моделювання образу нової соціальної реальності Постмодерну, визначити віртуальну реальність в якості постмодерністської моделі образу нової соціальної реальності;
- з'ясувати роль синергетичного підходу в моделюванні образу нової соціальної реальності, експлікувати віртуальну реальність як складну систему, що дозволяє здійснювати віртуальне моделювання за синергетичною технологією;
- експлікувати онтологічні засади моделювання образу нової соціальної реальності доби Постмодерну;
- окреслити образ нової соціальної реальності в якості спільного онтологічного базису спорідненості утопічної та віртуальної моделі, розкрити утопічний характер віртуального моделювання;
- проаналізувати хронотопічні риси віртуального моделювання, визначити роль ескапізму віртуальної моделі;
- розкрити зміст проблеми «Homo virtualis» як антропологічної складової моделі віртуального суспільства, дати їх визначення;
- дослідити моделювання образу нової соціальної реальності в межах концепції трансгуманізму, риси антропологічної моделі «Post-human»;
- виокремити основні засади постмодерністського моделювання образу нової соціальної реальності в сучасному українському суспільстві, визначити його форми на прикладі віртуальних співтовариств, мікронацій та комп'ютерних ігор;

- виділити основні властивості віртуального моделювання соціальних процесів в сучасному соціумі.

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

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

Методологічна база дослідження. Враховуючи багатоплановість означеної проблематики у дисертаційному дослідженні використано широкий спектр наукових методів та підходів. Серед основних методів:

- метод аналізу і синтезу, які використовувалися впродовж усього дослідження для вивчення природи образу нової соціальної реальності, особливостей його формування та вираження в умовах панування інформаційних технологій, виявлення взаємозв'язку образу із знаковою культурою сучасного суспільства;

- дедуктивний метод, що надав змогу виявити умови формування образу нової соціальної реальності, тобто, в процесі пізнання від загального знання (соціального образу) перейти до знання часткового та одиничного (обґрунтування саме образу нової соціальної реальності, встановити пріоритетність використання цього поняття в сучасній соціальній філософії);

- метод структурно-функціонального аналізу. Оскільки в роботі передбачений аналіз синергетичної технології моделювання образу нової соціальної реальності, то використання окресленого методу є беззаперечним, адже дозволяє виокремити в суспільстві окремі її елементи, втілення образу нової соціальної реальності у вигляді віртуальної реальності, віртуальної людини, пост-людини як своєрідних складних систем. Також, в межах цього методу визначення взаємозв'язку між цими складними системами як структурними елементами однієї великої системи – соціальної реальності;

- феноменологічний метод. Дослідження соціальної реальності, на наш погляд, є неможливим без використання даного методу, оскільки феноменологічний аналіз дозволяє розглядати образ нової соціальної реальності як результат пізнавальної діяльності людини, зокрема світосприйняття. Феноменологічний метод надав змогу в дослідженні виявити коріння між соціальним образом та образом нової соціальної реальності, виявити їх загальну природу (свідомість людини та суспільства в цілому), інтенціональність;

- діалектичний метод. В межах цього методу моделювання розглядається як закономірний процес пізнання та конструювання соціальної реальності. Моделювання розуміється не лише як метод пізнання, а й як процес конструювання соціальної реальності, який має свої етапи, мету, просторово-часові характеристики, та головне впливає на навколишнє середовище. Відтак віртуальне моделювання розглядається як абсолютно діалектичний процес;

- метод наукової абстракції. Використання даного методу дозволяє виявити сутнісні характеристики віртуальної реальності як моделі. Завдяки цьому методу віртуальна реальність постає як образ, який продукується

соціальною дійсністю, є результатом відображення оточуючого середовища в суспільній свідомості.

Разом з цим було використано філософські та загальнонаукові принципи пізнання, такі як:

- принцип детермінізму, що дуже добре розкриває зв'язки між явищами та процесами в постмодерністському соціумі;

- принцип репрезентації, який в межах постмодерністської парадигми постулюється як відмова від об'єктивної реальності, що в межах даного дисертаційного дослідження вказує на хаотичність, нелінійність сучасного суспільства, панування симулякрів в інформаційній культурі. Це дозволило розглядати в якості репрезентативної моделі саме віртуальну реальність;

- принцип відображення, який наскрізь пронизує дисертаційне дослідження (характеристика образу нової соціальної реальності як відображення навколишнього світу, модель як відображення реального прототипу, віртуальна реальність як відображення соціальної реальності, віртуальна людина як відображення процесів віртуалізації).

Також у дослідженні застосовуються наступні теоретичні та концептуальні підходи:

- теорія соціального конструктивізму П. Бергера і Т. Лукмана (виявлено природу формування образу нової соціальної реальності – суспільна свідомість та соціальна система);

- концепція симулякрів Ж. Бодрійяра (надала змогу розглянути віртуальну реальність як образ нової соціальної реальності в межах симуляції соціальної реальності, симулякр як образ, що впливає на сучасну людину на підсвідомому рівні);

- концепція віртуалізації суспільства Д. Іванова, згідно з якою віртуальна реальність є результатом симуляції соціальної реальності, що дозволило розглянути віртуальну реальність як образ нової соціальної реальності, співставити його з симулякром;

- синергетична концепція в сфері моделювання соціальних процесів В. Буданова, що надала змогу розглянути поетапний процес синергетичного моделювання соціальної системи, його специфіку, розглянути віртуальну реальність як складну систему;

- концепція трансгуманізму, в межах якої було виявлено основні засади антропологічної моделі пост-людини майбутнього;

- ігрова концепція Й. Хьойзенги (було встановлено, що комп'ютерні ігри є породженням ігрового характеру самої культури).

Методологічним підґрунтям даного дослідження можна вважати ідеї та концепції, викладені в роботах українських і зарубіжних дослідників. Так, якщо вести мову про окремі аспекти аналізу проблеми постмодерністського моделювання образу нової соціальної реальності, і про віртуальне моделювання зокрема, то для нашого дослідження можна вважати корисними праці наступних учених: В. Афанасьєв, С. Бондаренко, Ю. Власюк, Д. Галкін, П. Гречко, І. Дешко, В. Добрава, І. Докучаєв, В. Ємелін, І. Ільїн, І. Кім, О. Кірюшин, М. Можейко, А. Назарчук, Р. Нуруллін, М. Носов, О. Руснак,

Є. Таратута, О. Флієр, С. Хоружий. До означеного кола наукових розвідок необхідно додати ще праці, які складають основу для дослідження постмодерністського підходу у вивченні соціальної реальності: А. Бард, З. Бауман, Д. Белл, О. Білан, І. Бестужев-Лада, Е. Гідденс, Ф. Джеймісон, М. Кастельс, Ж.-Ф. Ліотар, Ж. Ліповецьки, Н. Луман, Х. Ортега-і-Гассет, Т. Стоуньєр, О. Тоффлер, Ф. Фукуяма, К. Ясперс, І. Хассан та інші.

Також, методологічно цінними для дисертаційного дослідження є роботи вчених, присвячені аналізу соціальної реальності в умовах трансформаційних процесів пов'язаних з віртуалізацією суспільства як у світовому так і в українському аспектах (Є. Борінштейн, Ю. Добролюбська, Е. Гансова, Н. Гедікова, Ю. Кравцов, М. Ожеван, М. Пальчинська, В. Плавич, В. Попков, О. Ситник, І. Скловський, О. Халапсіс, М. Цибра, М. Шигун).

Наукова новизна одержаних результатів та висновків полягає в тому, що вперше в українській соціальній філософії було запропоновано дослідження моделювання образу нової соціальної реальності в межах постмодернізаційної парадигми, розглянуто віртуальну реальність як постмодерністську модель образу нової соціальної реальності, що виступає продуктом утопічної свідомості.

Вперше:

- представлено образ нової соціальної реальності в якості ключового поняття при дослідженні соціальної реальності, розглянуто його природу в інформаційно-комунікативному просторі;

- визначено, що в контексті симуляційної концепції, симулякр в постмодерністській філософії виступає в якості образу нової соціальної реальності. Відбувається підміна реально існуючого симулякрами, які формують в людині певне світосприйняття, тобто, відбувається пізнання навколишнього світу крізь призму симулякрів. Як результат, соціальна реальність перетворюється на простір симулякрів, через що людині стає все важче відокремити реальне / ірреальне;

- встановлено, що віртуальна реальність є репрезентативною моделлю в інформаційній культурі. Механізм репрезентації віртуальної реальності має двосторонній характер: від імітації соціальної дійсності до її конструювання. Віртуальна реальність таким чином розглядається як постмодерністська модель образу нової соціальної реальності;

- досліджено онтологічні основи віртуального моделювання, розглянуто просторово-часові характеристики, компенсаторну функцію, ескапізм. Визначено, що утопічна свідомість продукує образ нової соціальної реальності як відповідь на трансформаційні процеси в оточуючому соціальному середовищі. Це вказує на ту обставину, що віртуальна реальність та утопія мають одне спільне коріння, що дозволяє стверджувати, що віртуальне моделювання має утопічний контекст;

- дано визначення віртуальної людини (модель людини, позбавленої фізичної тілесності, яка замінена цифровими характеристиками, прототипом якої є людина фізична за своєю природою) та віртуального суспільства (система способів і форм взаємодії людей у віртуальному просторі, що включає

в себе відносини, діяльність, спілкування, пізнання, прототипом моделі якої є соціальна дійсність).

Уточнено:

- поняття моделі в якості образу, що імітує реальний об'єкт, дослідження якого в реальності утруднене або передбачає необхідність обчислити прогностичні результати його застосування та моделювання - процес імітації функціональних характеристик реального об'єкта в штучно створеному середовищі, а також можливість заміщення прототипу аналогом на певному етапі дослідження;

- гносеологічні підвалини моделювання як методу пізнання, види моделювання соціальних процесів в умовах віртуалізації суспільства, зокрема віртуальне моделювання як домінуючого різновиду моделювання в сучасному суспільстві;

- розуміння синергетичної технології моделювання соціальних процесів, характеристика віртуальної реальності як складної системи, яка має свої закони функціонування, виокремлено її риси;

- зміст антропологічної моделі людини майбутнього, трансгуманістичні риси пост-людини, віртуальної людини як носія елементів сучасної інформаційної культури;

- форми віртуального моделювання в сучасному суспільстві на прикладі віртуальних співтовариств та мікронацій, комп'ютерної гри (ігрове моделювання). Кожна з цих форм створює свої моделі, що імітують соціальну реальність (будь-то співтовариство, що діє у віртуальному просторі, віртуальна держава (мікронація), світ комп'ютерної гри, зі своїми правилами та можливостями);

- властивості віртуального моделювання, до яких було віднесено наступні: правдоподібна імітація, суб'єктивність моделі, інтерактивність, інформативність, повнота відображення необхідних властивостей прототипу, передбачуваність, можливість зміни моделі, її трансформованість, зручність використання, необмеженість просторово-часового континууму, подвійна природа моделі.

Дістало подальшого розвитку:

- визначення поняття образу нової соціальної реальності, котрий пропонується розуміти як форму пізнання навколишньої дійсності, орієнтовану на динаміку змін соціальних процесів як їх альтернатива;

- моделювання соціальної реальності в умовах цифрової революції, значимість комп'ютерних технологій, віртуальної реальності у проєктивній діяльності людини, створення комп'ютерної моделі далекого майбутнього на основі сучасних тенденцій соціально-економічного, політичного та духовного життя людини;

- зміст моделі та моделювання в теорії пізнання, розгляд репрезентації як необхідного компоненту моделювання, проблема класифікації різновидів моделювання соціальних процесів, міждисциплінарного характеру моделювання (співвідношення математичного та соціального моделювання);

- узагальнення основних засад трансгуманістичних футурологічних проєкцій в зарубіжній та українській філософії, проблема іморталізму, співвідношення «людина-техніка», місце моделі віртуального суспільства як перехідної в подальшій інформаційній еволюції людини.

Практичне значення одержаних результатів полягає у поглибленні дослідження моделювання соціальних процесів в постмодерністському суспільстві. Використання та визначення дисертантом в якості головного поняття «образ нової соціальної реальності» надає змогу більш розширено розглянути трансформаційні процеси сучасного суспільства, зокрема виявити коріння його віртуалізації та визначити проєктивні риси.

Основні положення та висновки дисертації сприятимуть подальшій розробці актуальних соціокультурних, когнітивних, аксіологічних, антропологічних проблем сучасної соціальної філософії. Результати дисертаційного дослідження можуть бути використані науковцями, викладачами, які вивчають онтологічні та гносеологічні проблеми пізнання в епоху Постмодерну, проєктивні аспекти моделювання соціальних процесів в умовах віртуалізації суспільства, проблему співвідношення «людина-техніка», кіборгізації. Матеріали дисертації будуть доречними при розробці навчально-методичного забезпечення курсів з таких навчальних дисциплін, як «Соціальна філософія», «Філософія історії», «Теорія пізнання», «Моделювання та прогнозування соціальних процесів», «Філософська антропологія», «Метафізика і онтологія» тощо.

Апробація матеріалів дисертації. Основні положення і результати кваліфікаційної роботи було висвітлено та обговорено на засіданнях кафедри філософії, соціології та менеджменту соціокультурної діяльності Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського, а також доповідалися на міжнародних та всеукраїнських теоретичних, науково-практичних конференціях, серед яких: «Традиції та інновації в науці та освіті XXI століття» (м. Одеса, 2010 р.); «Антропологічні виміри філософських досліджень» (м. Дніпропетровськ, 2012 р.); «Методологія та технологія сучасного філософського пізнання» (м. Одеса, 2012 р., 2014 р., 2016 р.); «Розвиток наукових досліджень 2013» (м. Полтава, 2013 р.); «Історіосфера» (м. Одеса, 2014 р., 2015 р., 2017 р.); «Релігія, релігійність, філософія і гуманітаристика у сучасному інформаційному просторі: національний і інтернаціональний аспекти» (м. Рубіжне, 2014 р.); «Суспільні науки: сучасні тенденції та фактори розвитку» (м. Одеса, 2015 р.); «Вплив суспільних наук на процес розвитку суспільства: можливе та реальне» (м. Київ, 2017 р.); «Науково-теоретичні аспекти вирішення глобальних проблем сучасності» (м. Дніпро, 2017 р.); «Сучасні тенденції в історії, соціології, політології та філософії» (м. Львів, 2018 р.); «Розвиток суспільних наук: європейські практики та національні перспективи» (м. Львів, 2018 р.); «Релігія, релігійність, філософія та гуманітаристика у сучасному інформаційному просторі: національний та інтернаціональний аспекти» (м. Монреаль, Канада, 2018 р.), «Суспільні науки: сучасні тенденції та фактори розвитку» (м. Одеса, 2019 р.).

Публікації. Основні результати кваліфікаційної роботи наведені у 45 публікаціях, серед яких: 1 монографія; 20 статей у фахових виданнях, зареєстрованих МОН України; 4 статті у наукометричних міжнародних виданнях за фахом; 17 – тези і матеріали конференцій. Додатково відображають наукові результати кваліфікаційної роботи: 1 хрестоматія з грифом МОНмолодьспорту України, 1 стаття у фаховому виданні України, 1 стаття в іноземному науковому виданні.

Структуру дисертації зумовлено її метою та завданнями, об'єктом і предметом дослідження, визначеними дисертантом у процесі науково-теоретичної розробки обраної теми. Робота складається зі вступу, п'яти розділів (поділених на чотирнадцять підрозділів), висновків, списку використаних джерел. Основний обсяг роботи 325 сторінок, список використаних джерел нараховує 488 найменувань.

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ ДИСЕРТАЦІЙНОЇ РОБОТИ

У вступі обґрунтовується актуальність досліджуваної проблематики, її зв'язок з науково-дослідними програмами, планами, темами; визначаються мета, задачі, об'єкт і предмет, методологічний інструментарій дослідження; розкрито й деталізовано новизну і практичну значущість отриманих результатів, показано їхню апробацію; наведено структуру і обсяг дисертації.

У першому розділі **«Концептуальні засади дослідження образу нової соціальної реальності»** запропоновано дослідження образу нової соціальної реальності як однієї з центральних категорій при вивченні соціальної реальності в межах постмодернізаційної парадигми. З'ясовано його природу в інформаційно-комунікативному просторі та розглянуто питання репрезентації в умовах симуляції соціальної реальності.

Перший підрозділ *«Образ нової соціальної реальності у свідомості людини та суспільства»* присвячений аналізу проблеми дослідження соціальної реальності, виявленню фундаментальних засад формуванню образу нової соціальної реальності в свідомості людини як результату процесу пізнання. Методологічні витoki наукової проблеми виходять з феноменологічного підходу дослідження соціальної реальності, концептуальне підґрунтя якого виражено в працях П. Бергера, М. Вебера, Е. Гуссерля, Е. Дюркгейма, Т. Лумана, Г. Ромбаха, Дж. Сьорла, Х. Ортега-і-Гассета, Т. Парсонса, П. Штомпки, А. Шюца, на основі яких було простежено логічну послідовність від виникнення «життєвого світу» до конструювання соціальної реальності.

Життєвий світ це повсякденна реальність, яка інтерпретується людьми, осмислюється, що вказує на її суб'єктивний характер. Говорячи про останню рису слід враховувати, що якщо мова йде про суспільну свідомість, то потрібно розуміти інтерсуб'єктивність. Крім того, хабітуалізація та інтерналізація дозволяють на основі пізнання зовнішнього світу виробити модель поведінки, ціннісні установки, які сприяють формуванню певного соціального порядку, соціальної системи. Разом означені характеристики виступають головними складовими конструювання соціальної реальності. Оточуюче середовище тут виступає предметом конструювання, а процес пізнання як механізм, ключовим

елементом якого є відображення в людській свідомості елементів соціального буття. Відтак, соціальна реальність виступає як наслідок суб'єктно-об'єктних відносин, що визначають основи соціального буття людини і суспільства в цілому. В такому випадку нова соціальна реальність – це результат трансформації суб'єктно-об'єктних відносин, спрямованої на конструювання соціального середовища.

Встановлено, що процес пізнання людиною навколишнього світу продукує в свідомості образ нової соціальної реальності, який виступає необхідним компонентом у конструюванні соціальної реальності як відповідь на будь-які соціальні трансформації. Запропоновано дослідження образу нової соціальної реальності як способу рефлексії соціального середовища, що має на меті його подальшу проєктивність. В умовах сучасної постмодерністської філософії означені риси набувають особливого значення, адже розкривають його зміст та праксіологічну основу, дозволяють виявити площину змін суспільства на протязі останніх десятиліть, виявити його формування в умовах руйнації модерних принципів світобачення.

Другий підрозділ *«Симулятивна парадигма постмодерністського образу нової соціальної реальності»* представляє образ нової соціальної реальності Постмодерну в ракурсі концепції симулякрів, що стало спроможним використовуючи праці теоретиків даного концептуального підходу: Ж. Батайя, Ж. Бодрійяра, Ж. Дельоза, Ф. Джеймсона, П. Клоссовські. Автор звертає увагу на те, що симуляційність образу нової соціальної реальності веде до маскуванню проявів соціальної дійсності, поступово завдяки інформаційно-комунікативним технологіям руйнує межі між реальним та нереальним, перетворюючи тим самим соціальну реальність на простір симулякрів.

Різні аспекти впливу симулякрів на сучасне суспільство досліджено у роботах П. Гречко (представив історію виникнення симулякрів в західній культурі, відмінність постмодерної симуляції від симуляції модерної і домодерної, експліковано проблему співвідношення образу і подоби як фундаментальної при дослідженні онтології симулякру), І. Кіма (визначення ролі симулякру як образу в осягненні соціальної реальності постмодерну), В. Ємеліна, Н. Клікушиної, О. Кузь, І. Манакової, Є. Пилюгіної (розглядається зв'язок постмодерністського соціуму із знаковою культурою, породження образів-знаків), М. Сіразетдінової (вплив симулякрів на свідомість людини).

Спираючись на запропоноване В. Ємеліним поняття «симулякрна свідомість» звертається увага на те, що людина сприймає соціальну реальність як сукупність образів-симулякрів, спрямованих на формування у неї певного ставлення до якогось об'єкту, події (впливаючи на різні сфери соціального буття: політичну, економічну, релігійну). Симулякри виражаються на рівні цитати, відео, сприймаючись як умовність, за якою не можна відшукати ніяких витоків, початку, походження. Відбувається двосторонній процес: з одного боку, на онтологічному рівні симулякри виступають породженням свідомості, що виражається в їх присутності в культурі з давніх часів, з іншого – в умовах сучасного технологічного оснащення суспільного середовища, симулякри отримують додатковий поштовх з боку інформаційних технологій. Відтак,

соціальна реальність перетворюється в простір симулякрів, спрямованих на її заміщення гіперреальністю. В контексті постмодернізму це означає повернення до сакралізації буття людини, проте тут вже мова йде не про сакралізацію духовну, а технологічну.

Третій підрозділ *«Репрезентація нової соціальної реальності в сучасному інформаційно-комунікативному середовищі»* містить матеріали, аналіз яких дозволяє стверджувати, що симуляція соціальної реальності впливає на репрезентацію образу нової соціальної реальності в сучасному інформаційно-комунікативному просторі. В якості останньої виступає віртуальна реальність, яка відображає симулятивну природу образу нової соціальної реальності, що в свою чергу говорить про необхідність розгляду репрезентації як своєї симуляції.

Репрезентація як і симулякри покликані на демонстрацію якогось образу. Звідси проявляється спорідненість між цими явищами, адже підґрунтям обох є пріоритет знаку. Логіка даного процесу заключається в тому, що своїй основі репрезентація образу нової соціальної реальності представляє його в якості моделі, де збережено акцент на проєктивність. В такому сенсі репрезентація виражається як притаманна людині властивість моделювання соціальної реальності, для якої симулятивність виступає родовою ознакою, оскільки має на увазі імітацію, заміщення.

На основі симуляції соціальної реальності виникає гіперпростір, що являє собою основу віртуальної реальності як сукупність симулякрів, які відображають суспільну свідомість в інформаційній культурі. Означена теза вказує на необхідність твердження, що репрезентація образу нової соціальної реальності в сучасному інформаційно-комунікативному просторі включає складний механізм: відображення дійсності – її конструювання. Звідси стає зрозумілим пропоноване автором твердження, про розуміння віртуальної реальності як репрезентативної моделі образу нової соціальної реальності.

У другому розділі **«Гносеологічний базис моделювання образу нової соціальної реальності Постмодерну»** проводиться аналіз моделювання не лише як методу пізнання, а як способу конструювання соціальної реальності. Розглянуто види моделювання соціальних процесів в умовах панування інформаційно-комунікативних технологій, де акцентовано увагу на віртуальному моделюванні, зокрема віртуальній моделі. На основі синергетичного наукового підходу розкривається механізм синергетичного моделювання, експліковано віртуальну модель як відкриту систему та виокремлено її характеристики в цьому сенсі.

Перший підрозділ *«Моделювання як метод пізнання соціальної реальності: постмодерністські кореляції суспільного буття»* має головним своїм завданням розкрити гносеологічні основи моделювання соціальної реальності, визначення його специфіки, функції. Для вирішення вищезгаданого завдання нам стали у нагоді роботи таких дослідників, як Е. Абгарян, І. Алексеєв, О. Арзамасцев, В. Афанасьєв, Б. Глинський, М. Вартофський, В. Добрава, І. Докучаєв, А. Кочонді, І. Фролов, М. Шигун, В. Штофф та інші.

Визначається, що специфікою постмодерністського моделювання образу нової соціальної реальності виступають наступні реалії. По-перше, моделювання як метод пізнання соціальної реальності безпосередньо пов'язаний з тими трансформаційними процесами, які відбуваються в сучасному суспільстві. Постмодерністське моделювання активізовано відмовою від попереднього розуміння соціальної реальності, критикою об'єктивної позиції, спрямоване на подолання даного протиріччя шляхом створення моделі нової соціальної реальності. Подібна гносеологічна картина пізнання навколишнього світу створює нову картину реальності, вимагає формування нового методологічного інструментарію, появи нових типів моделей.

По-друге, істотну роль в моделюванні постмодерністського образу нової соціальної реальності грає візуальність. Комп'ютерні технології забезпечують візуалізацію образу нової соціальної реальності. Побудована на основі візуалізації, модель виступає як будь-яка конструкція, яка сприймається за допомогою зору, представляючи сутність об'єкта пізнання. В цьому сенсі віртуалізація суспільства розуміється як процес заміщення реальних різноманітних соціальних феноменів їх образами-моделями. Зокрема, віртуалізація розглядається як спосіб сучасного моделювання соціальної реальності, спрямований на заміщення реальності візуальною моделлю з властивостями цієї реальності та із застосуванням логіки віртуальної реальності.

Другий підрозділ *«Філософська компаративістика віртуального моделювання образу нової соціальної реальності»* зосереджує увагу на видах моделювання образу нової соціальної реальності в інформаційній культурі, які в сучасній науці представляють окремий науковий інтерес: комп'ютерне моделювання і пов'язане з ним імітаційне моделювання (Л. Астаніна, Ю. Власюк, О. Ємельянов, Н. Личкіна, В. Окольнішніков, О. Ситник, Б. Советов), агент-орієнтовані моделі (А. Бахтізін і В. Макаров), віртуальне моделювання (В. Цветков).

Констатується, що домінуючим різновидом моделювання образу нової соціальної реальності в сучасному суспільстві є саме віртуальне моделювання, яке виросло на основі попередніх йому видів моделювання. Необмежені проєктивні властивості віртуального моделювання надають йому значну перевагу. Віртуальне моделювання розширяє межі співвіднесення між уявним і реальним, адже дозволяє безперешкодно для оточуючого середовища втілити модель у віртуальному просторі і тестувати її в режимі онлайн.

Уточнено функціональні характеристики віртуальної моделі, серед яких індикаційність, знаковість, інформаційність, позиційність, топологічність, конфігураційність, комунікаційність, проєктивність. Головним фактором при цьому виступає когнітивність, тобто віртуальна модель представляє собою когнітивний проєкт, який є результатом соціальної ідентифікації суб'єкта.

Третій підрозділ *«Синергетична технологія моделювання образу нової соціальної реальності»* покликаний розкрити механізм синергетичного моделювання образу нової соціальної реальності. Серед робіт, які розкривають теоретичні засади даного наукового підходу було використано праці Н. Алієвої, В. Аршинова, В. Бранського, В. Вагурина, В. Василькової,

С. Капіци, О. Князевої, С. Курдюмова, Г. Малинецького, М. Можейко, І. Пригожина, Г. Хакена, Д. Чернавського та інших.

Акцентується увага на тому, що не дивлячись на значний масив наукових розробок синергетичного підходу, проблема моделювання в цьому ракурсі відрізняється незначною кількістю досліджень, що пояснюється специфікою даної проблематики. Зокрема, міждисциплінарний характер синергетики сприяє використанню у моделюванні соціальної реальності математичних методів, що викликає ускладнення. До наукових розробок, які безпосередньо стосуються синергетичного моделювання соціальних процесів відносяться дослідження В. Буданова, який представив його поетапно та експлікував в історіософському дусі.

З'ясовано, що синергетичне моделювання апелює елементами випадковості, нестабільності, нерівноважності, які характеризують собою стадіальний процес розвитку соціальної системи, постійну зміну хаосу порядком і навпаки, та, як наслідок, самоорганізацію, вихід системи на новий рівень.

При синергетичному підході віртуальна реальність розглядається як складна система. Розвиток 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, образ нової соціальної реальності, який виступає в ролі аттрактору.

Розгляд віртуальної реальності в якості постмодерністської моделі образу нової соціальної реальності, яка характеризується як відкрита складна система та отримує ознаки репрезентативності, потребує виокремлення утопічних підвалин її формування в якості відмічених характеристик.

У третьому розділі **«Онтологічні підстави віртуального моделювання»** простежено ключові засади взаємозв'язку віртуальної реальності і утопії, вказується на спільність між віртуальним та утопічним моделюванням, їх ознаками як моделей, розглядаються хронотопічні риси та ескапістські властивості віртуального моделювання.

Перший підрозділ *«Утопічна свідомість як основа віртуального моделювання»* розкривається утопічний характер віртуальної моделі. Висвітлення проблематики співвідношення утопії та віртуальної реальності в наш час являється новою науковою проблемою, що не визначається густотою наукових розробок. Серед робіт які підіймають вказане питання слід відмітити дослідження Л. Жигуніної (медіареальність розглядається в дусі утопічного), Н. Ільїної (визначається утопічний концепт віртуалізації), Г. Леонтьєва (аналізуються утопічні підвалини постмодерну) та А. Яхіної (підіймається проблема віртуального і утопічного конструювання реальності в сучасному світі).

За своєю онтологічною суттю утопія як компонент людської свідомості знаходиться в основі конструювання соціальної реальності. Звідси бере свій початок поняття «утопічна свідомість», яка відповідає за раціональний критицизм соціальної дійсності. Саме утопічна свідомість продукує соціальні

ідеали, образи нової соціальної реальності, адже для неї першочерговим є їх прогностичність, оскільки будь-яка утопія, навіть та, що ідеалізує минулий час, має на меті подібні перетворення у майбутньому. 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.

Стверджується, що утопія і віртуальна реальність виступають подібними моделями, оскільки містять образ нової соціальної реальності. Тим паче, утопія є зерном породження віртуального світу. Віртуальна реальність виникає як відповідь людської свідомості на трансформаційні процеси. З іншої позиції, необхідно констатувати, що в умовах панування комп'ютерних технологій в суспільстві віртуальна реальність виявляється утопічною моделлю, оскільки по-перше, має з нею спільне коріння (утопічна свідомість), по-друге, має низку подібних рис.

В якості прикладу в дисертації наводиться низка різновидів утопії, що виникли з кінця ХХ століття в умовах інформатизації суспільства: «комп'ютерна утопія» (Й. Масуда), техноутопія чи технологічна утопія (М. Беззуб'як, Т. Медведева, О. Розлуцька, Ю. Сокотун), кіберутопія (Д. Прошин), віртуальна утопія (Л. Александров). Відмічені вище види утопії беззаперечно вказують на те, що інформаційна культура фактично реанімує утопію як таку, роблячи її віртуальністю як можливістю, альтернативою соціальній дійсності, а не міфом і казкою (в такому сенсі вона розглядалася переважно у добу модерну).

Другий підрозділ *«Хронотоп віртуальної моделі постмодерного суспільства»* розкриває специфіку просторово-часових властивостей віртуальної моделі. Констатується, що віртуальне моделювання на відміну від інших видів моделювання не вимагає чіткої прив'язаності до часу, його швидкоплинності. 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, 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 часопростору є її розгляд з позиції майбутнього часу (особливо якщо це стосується моделювання майбутніх катастроф, криз економічного або політичного характеру, постапокаліптичний сценарій), 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 моделлю.

Саме на прикладі ризоми добре вбачається хронотопічна риса – вертикаль стискає горизонталь, час є просторовим. Час залежить від руху, дій учасника віртуального моделювання, наявність запрограмованої осі часових та просторових координат. Цим і пояснюється своєрідність просторово-часового континууму віртуальної моделі, оскільки її хронотоп фокусує своєрідність вираження ознак часу у просторі віртуального, а простір вимірюється часом, що і виражає змістовність репрезентованого образу нової соціальної реальності.

Третій підрозділ *«Компенсаторні механізми віртуального моделювання як сценарії розвитку соціальних процесів»* містить аналіз компенсаторності віртуального моделювання як її характерної риси. Концептуальним підґрунтям дослідження даної проблематики стала запропонована Д. Усановою ідея трьох сценаріїв конструювання віртуального простору (компенсаторно-психологічний, компенсаторно-комунікативний, компенсаторно-пізнавальний), який впливає на форми віртуального моделювання.

Компенсаторність віртуальної моделі має ґрунтовні засади, адже є породженням знакової культури. Створюючи заміщення реальних предметів і явищ там, де вони недоступні або малодоступні людському сприйняттю, символи, знаки тим самим компенсують ті елементи суспільного буття, які являються недостатніми у реальності. При цьому тут виражається ще одна важлива обставина, компенсаторність має психологічну природу, тобто є характерним для свідомості, мотивуючи людину до пошуку нових образів соціальної реальності.

Кіберпростір є суб'єктивним образом у свідомості сучасної людини, поза і без якого вона існувати не може. Інтернет можна розглядати як свого роду проект, участь людини в ньому як експеримент, який розширює людські уявлення про тілесність і індивідуальність, на якій апробуються різні ролі і форми поведінки. Тому віртуальне моделювання за допомогою комп'ютерної техніки дає змогу людині вийти хоча б тимчасово з лещат, які сковують її в соціальній дійсності, відчутти фантастичний світ, в якому вона може реалізувати себе так, як не може в реальності.

В межах компенсаторної риси визначаються основні засади ескапізму віртуальної моделі. На основі досліджень таких вчених як О. Давидов, В. Жилінка, Л. Козирєва, Д. Літинська, Н. Нятіна, Є. Скірдачев, І. Суворов, О. Труханова, О. Шапінська, В. Шестаков було встановлено, що ескапістська свідомість властива віртуальному моделюванню, яка спонукає людину «втікти» від реального світу. Причому, ескапізм притаманний людині з давніх часів, проте саме в епоху комп'ютерних технологій посилюється його екзистенціальний характер, впливаючи на самоідентифікацію суб'єкта.

У четвертому розділі **«Антропологічна складова постмодерністського моделювання»** пропонується розглядати модель віртуальної людини, постлюдини як антропологічної складової постмодерністського моделювання образу нової соціальної реальності, в якості концептуального наукового підходу було використано ідеї трансгуманізму.

Перший підрозділ *«Homo virtualis» як новий тип особистості сучасного соціуму»* присвячено аналізу головних чинників появи проблеми віртуальної

людини в сучасній науці. Віртуалізація суспільства, яка поглиблює симуляцію соціальної реальності підіймає питання соціальної ідентичності людини у віртуальному просторі, адже змінюються процеси соціалізації, ототожнення людини з соціальним середовищем. Звідси виникає питання про так звану віртуальну людину як результат означених процесів.

На основі наукових праць (В. Афанасьєва, Є. Горний, Б. Крігер, Г. Прохоров-Малясов, І. Пупишева, А. Хитров, С. Черних) було розглянуто зміст дискусії між вченими, яка точиться з приводу визначення віртуальної людини (а разом з нею і віртуальної особистості), головним показником якої є питання її фізичної тілесності, що підіймає додатково проблему розпредмечування людини в інформаційно-комунікативному просторі. Аналізуючи існуючі варіанти її визначення ми схилиємося до думки, що для віртуальної людини проблема фізичної тілесності відкидається як така, оскільки мова повинна йти про модель людини, створеної у штучному середовищі (віртуальний простір). Поєднання фізичної тілесності та віртуальної реальності для віртуальної людини є не можливим. Це безтілесний суб'єкт, прототипом якого є сучасна фізична людина.

В якості прикладу віртуальної людини наводиться кіберпанк, який виступає головним героєм багатьох антиутопічних творів літератури, комп'ютерних ігор, інших медіа. У наукових розвідках українських і зарубіжних науковців (В. Андрюшин, Ю. Жаданов, Є. Іванова, Л. Персен, Б. Стерлінг, О. Танімов, С. Тихонова) кіберпанк постає каталізатором технологічної культури з кінця ХХ століття.

Антиутопічний характер ідеї цього жанрового різновиду не випадковий для сучасної культури, адже найчастіше він пов'язаний з фантастикою, фентезі та іншими футуристичними задумами. Кіберпанк як втілення віртуальної особистості в межах техноуару, виражає соціальні світи, акцентовані на бурхливий розвиток інформаційних технологій і кібернетики, що призводить до кіборгізації та подальшої втрати людиною своєї фізичної ідентичності.

Другий підрозділ *«Образ майбутньої людини в трансгуманістичній моделі «post-human»* розглядає трансгуманістичну концепцію в якості обґрунтованого прогностичного проекту по перетворенню майбутнього на основі вдосконалення NBIC-технологій. Теоретичне підґрунтя становлять праці таких вчених як К. Дрекслер, Р. Доед, І. Золтан, М. Міскі, Г. Моравек, Р. Курцвейл, Н. Бостром, Ф. Есфендіарі, Дж. Хакслі, та інші. Досліджено основні наукові проблеми, які підіймає трансгуманізм у сфері антропологічної моделі: іморталізм, гедонізм, сингуляріанство, техногайянізм, постгендерізм. Концепція трансгуманізму наскрізь пронизана ідеєю конструктивізму, що визначив руйнування принципів антропоцентризму, на яких будувалися гуманізм і класична наука. У цьому сенсі проблема пост-людини посідає центральне місце в сфері даного наукового підходу, оскільки присвячена побудові образу нової людини, яка стане вінцем сучасної техногенної еволюції.

Трансгуманізм пропагує ідею, що цивілізація поступово перейде до формування громадських суб'єктів, спочатку на змішаному природно-штучному – транслюдина, а потім переважно на штучному синтетичному

субстраті – пост-людина. Стверджується, що 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 питання створення нового суспільного ладу виходить на міжпланетні космічні простори. Звідси, виходить критика значної низки вчених у бік трансгуманізму, починаючи від порівняння його з утопією, і закінчуючи низкою проблем, серед яких питання зникнення природного людського фактору і заміщення його технологічним.

У п'ятому розділі **«Вплив моделі віртуального суспільства на буття нової соціальної реальності: український контекст»** визначаються особливості впливу постмодерністської парадигми на українську культуру, віртуалізація українського соціуму, запропоновано огляд віртуальних спільнот та мікронацій і комп'ютерних ігор як форм віртуального моделювання.

Перший підрозділ *«Сутнісні основи постмодерністського моделювання образу нової соціальної реальності в сучасному українському суспільстві»* присвячений осмисленню впливу постмодерної культури на українське суспільство. Аналізу цієї проблеми присвячені дослідження таких українських учених як Ю. Андрухович, Є. Борінштейн, І. Горбатенко, Н. Лазарович, О. Маркозова, М. Ожеван, Н. Пивоварова, Д. Попіль, Т. Уварова, М. Чутора та інші.

Постмодерністська парадигма отримала в українському соціумі особливий контекст, що виражається у тісному взаємозв'язку з ростом національної свідомості людей, пов'язаним з руйнацією радянської системи та створенням демократичного суспільства. Правомірним є розгляд сучасного українського соціального середовища як нову систему комунікацій, що виявляє активний вплив на людину, трансформуючи весь уклад її повсякденного життя. Україна розвивається у напрямку формування віртуального суспільства, в основі якого віртуальна особистість, розвиток її інтелектуальних та креативних можливостей з відповідним включенням у віртуальний простір, що потребує подальшого розвитку віртуальної культури. Стрімкий розвиток інформаційних технологій в Україні пояснюється тим, що на державному законодавчому рівні відбувається нормативно-правова підтримка та регулювання розвитку інформаційного суспільства («Стратегія розвитку інформаційного суспільства в Україні» (2013 р.), «Концепція розвитку цифрової економіки та суспільства України на 2018-2020 роки» (2018 р.), «Цифрова адженда України - 2020» (2016 р.)).

Віртуалізація українського суспільства відповідає необхідності соціально-економічної модернізації, моделюванні соціальних процесів, становлення On-line соціально-економічної та політичної культури. Доказом цього слугують дослідження українських трансгуманістів, моделюючих наносуспільство. Серед останніх особливе місце займає В. Лукьянець, який пропонує чотири можливі еволюційні сценарії у найближчі десятиліття.

Дослідження в ракурсі трансгуманізму справляють позитивний вплив на українське суспільство, оскільки дозволяє країні вийти на новий світовий рівень науково-технічного розвитку. Це в свою чергу має значний вплив на удосконалення обороноздатності, освіти, економіки та інших сфер суспільного

життя. Стратегія подальшої інформаційно-комунікативної трансформації українського суспільства спонукає до моделювання образу нової соціальної реальності.

Другий підрозділ *«Роль віртуальних співтовариств у моделюванні образу нової соціальної реальності: українські реалії»* містить аналіз однієї з форм віртуального моделювання – віртуальні співтовариства, та, як їх різновид, мікронації (віртуальні держави). Аналіз проблеми показав, що українське суспільство сьогодні достатньо міцно інтегроване у мережеві віртуальні спільноти, аудиторія користувачів з кожним роком інтенсивно зростає.

Теоретико-методологічною основою дослідження даного питання є концепція віртуалізації держави, основу якої заклали Дж. Барлоу, Д. Белл, Ф. Джеймісон, М. Кастельс, П. Ладлоу, Й. Масуда та інші. Серед українських дослідників, які присвятили свої дослідження аналізу віртуальної держави це Р. Гумінський, В. Кіптенко, М. Ляшенко, О. Потерейко, М. Хома.

Відмічено, що 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. Тобто, віртуальні спільноти виступають важливим чинником розвитку інформаційно-комунікативного середовища, впливаючи на формування громадської думки, цінності, основою економічного та освітнього простору.

На основі віртуальних співтовариств виникають віртуальні держави (мікронації), які розглядаються в якості моделі образу нової соціальної реальності. Прототипом мікронації як моделі є реальна соціально-політична система, на що вказує своєрідна схожість організації влади у кібердержавах. В якості прикладу мікронацій було наведено наступні українські мікронації, деякі з них існують понині: Ірназ, Карпатський Союз, Анділонія, Інгреталія, Соковія.

Третій підрозділ *«Комп'ютерна гра як форма моделювання образу нової соціальної реальності в українському соціумі»* покликаний розкрити основні риси комп'ютерного моделювання образу нової соціальної реальності. Розглядаються історіософські підвалини ігроізації суспільства.

Людському суспільству була завжди притаманна певна ігроізація соціального буття. У своїй основі гра безкорислива, відзначена якістю парадоксальності, несподіванки, імпровізації, спрямована проти автоматизму навколишнього життя. Постмодерністська парадигма створює безліч можливостей для залучення особистості в ігровий простір, адже сама культура розглядається тут як гра.

Утверджується, що гра як онтологічна риса людського буття усіх часів спрямована на конструювання соціальної реальності, адже покликана на створення моделі суспільних відносин. І це цілком зрозуміло, адже як показало дослідження для гри притаманні такі поняття як імпровізація, змагання, вистава, репрезентація певних ситуацій, що вказує на присутність головного стрижня – образу, який імітує ситуації соціальної дійсності, героїв, тощо.

В умовах віртуалізації суспільства комп'ютерна гра починає відігравати роль своєрідного різновиду моделювання образу нової соціальної реальності у віртуальному просторі, розкриваючи перед людиною широкий спектр застосування і високий інтелектуальний зміст. Мова йде про те, що кожна комп'ютерна гра це певна модель якогось образу, будь-то з літератури, кіно, який поміщено у майбутній час (наприклад постапокаліптичний сюжет), або навпаки. Комп'ютерні ігри в сучасній культурі виступають однією з головних ознак віртуального моделювання суспільства, спрямованого на конструювання соціальної реальності за допомогою методу гри.

ВИСНОВКИ

У висновках кваліфікаційної роботи проводиться теоретичне узагальнення та пропонується нове вирішення **наукової проблеми** – дослідження постмодерністського моделювання образу нової соціальної реальності, визначення його онтологічного та гносеологічного підґрунтя, форм в умовах інформаційно-комунікативного простору.

Проведене дослідження постмодерністського моделювання образу нової соціальної реальності дає підстави в узагальнено-теоретичній формі зробити наступні висновки.

1. Природа образу соціальної реальності має ментальну основу, піддається соціокультурним, історичним, психологічним параметрам дослідження. 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, цінності, суспільний ідеал, тощо. Хабітуалізація і інтерналізація підтримують соціальний уклад життя людини, формуючи в її свідомості образи зовнішнього світу. Образи як елементи свідомості формують соціальну картину світу, являються екзистенційними складовими соціальної реальності.

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.

2. Подальше дослідження образу нової соціальної реальності в умовах панування інформаційно-комунікативних технологій 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.

Відтак створюється гіперреальність як 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 найхімерніші 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.

3. 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 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 прототипу аналогом на певному етапі дослідження.

4. Основою моделювання образу нової соціальної реальності в постмодерністському 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, 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 означеного вище 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 означеній 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.

Комп'ютерна імітація з багатовимірною візуалізацією дає можливість реалістично показати рух, відобразити властивості реального об'єкта. Разом комп'ютерне та імітаційне моделювання стали методологічною базою для виникнення віртуального моделювання. Головною особливістю останнього є те, що створене штучне середовище не просто імітує об'єкт, а дозволяє людині прийняти в ньому участь. Комп'ютерні пристрої, 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.

5. Віртуальна модель є складною системою, основними ознаками якої 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.

Згідно з синергетичним підходом, 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.

6. 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 властиве 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 проєкцію на майбутнє (навіть утопії, які описують ідеальні умови життя минулого часу, несуть в собі мотивацію до повернення «золотого століття»).

7. 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 відчувати себе в ній, 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. Медведева) говорити про цифрову революцію як чергову версію утопічного проекту.

8. 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, сьогодні і майбутнє) тут переплітаються. Йдеться про те, що віртуальний час дає можливість відчувати людині свою всемогутність, безсмертність. В цьому і полягає своєрідність хронотопічності віртуального моделювання, оскільки тут можливо зупинити процес, змінити його параметри, повернутися в початкове положення, тощо. 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.

Однією 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.

9. Окреслені вище концептуальні положення постмодерністського моделювання образу нової соціальної реальності, крім гносеологічних підстав, онтології, піднімають на поверхню дослідження питання про значимість антропологічного фактору. 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, разом з цим і віртуального суспільства. 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 сфери людського буття. Сучасне людство не помітило, як переступило цю межу. «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, тощо. 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.

Відмічене вище дозволяє визначити віртуальну людину наступним чином – це модель людини, позбавлена фізичної тілесності, яка замінена цифровими характеристиками, прототипом якої є людина фізична за своєю природою. Відповідно віртуальне суспільство – це система способів і форм взаємодії людей у віртуальному просторі, що включає відносини, діяльність, спілкування, пізнання, прототипом моделі якої є соціальна дійсність.

10. Означене 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 (іморталізм, гедонізм, сінгуляріанство, техногайянізм, постгендерізм), щоб переконатись у можливості сучасним ученим розглядати трансгуманізм як черговий проект з перетворення людської цивілізації майбутнього.

В межах 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 пост-людини володіє такими розумовими і фізичними здібностями, які далеко перевершують можливості будь-якої не модифікованої людини. По суті пост-людина 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.

11. Українське суспільне середовище переживає трансформаційні процеси, які багато в чому спричинені швидким розвитком інформаційно-комунікативних технологій. Окреслена ситуація дозволяє стверджувати, що український соціум знаходиться у стані перетворення у віртуальне суспільство. В таких умовах віртуальне моделювання образу нової соціальної реальності є відповіддю на означену трансформацію, та головне, розглядається як подальший шлях розвитку суспільства в єдності з світовим інформаційним простором.

Оскільки в сучасному суспільстві моделювання образу нової соціальної реальності набуло візуального характеру, який базується на комп'ютерних технологіях, засобах мас-медіа, то формою його вираження є ті галузі культури, які мають технологічну основу (віртуальні співтовариства, мікронації, комп'ютерні ігри). Почасти це і пояснює той факт, що друкована культура такими же швидкими темпами, як і вдосконалення техніки, відходить в «тінь».

Кожна із зазначених форм є моделлю, причому в наявності її зв'язок зі своїм прототипом (сучасним суспільством). Встановлено, що існуючі в наш час віртуальні співтовариства, 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 тощо.

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. Саме за допомогою комп'ютерних ігор у особистості формуються навички моделювання образу нової соціальної реальності, виходу з кризових ситуацій. Тому ми можемо аналізувати комп'ютерні ігри як агента первинної соціалізації і розробляти стратегію соціалізації особистості за допомогою навчальних комп'ютерних ігор, зосереджених на трансгуманістичних ціннісних орієнтаціях.

12. З огляду на окреслені вище риси віртуального моделювання, необхідним є виокремлення наступних його властивостей:

- правдоподібна імітація (підтримує у користувача відчуття реальності того, що відбувається);
- суб'єктивність моделі (дослідник-розробник надає їй ті властивості, в яких вона відповідає оригіналу);
- 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);
- інформативність (модель повинна містити достатню інформацію про систему – в рамках гіпотез, прийнятих при її побудові);
- повнота відображення необхідних властивостей прототипу;
- передбачуваність;
- 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);
- 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);
- необмеженість просторово-часового континууму (можливо міняти / повторювати хід подій, процесів, прискорювати їх або уповільнювати. У віртуальній реальності актуальним є теперішній час, тільки «тут і тепер», що вказує на специфічний просторово-часовий континуум, який не передбачає обов'язкової прив'язки до історичної еволюції соціуму (що в реальності значно обмежує модель);
- 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 ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ

Монографія

1. Огорокова В. В. Образ нової соціальної реальності Постмодерну та форми його моделювання: Монографія / Віра Вікторівна Огорокова. – Одеса: ВМВ, 2018. – 288 с.

Статті у наукових фахових виданнях, зареєстрованих МОН України

2. Огорокова В. В. Колізії співвідношення утопії та історії / В. В. Огорокова. // Гілея: науковий вісник. Збірник наукових праць. – Вип. 40. – Київ: ВІР УАН, 2010. – С. 188 – 195.

3. Огорокова В. В. Стан дослідження утопії в радянській соціально-філософській думці у 70-80-хх роках ХХ століття / В. В. Огорокова. // Наукове пізнання: методологія та технологія. – Вип. 1 (25). – Одеса: ПНПУ імені К. Д. Ушинського, 2010. – С. 126 – 131.

4. Огорокова В. В. Система марксистської соціально-філософської парадигми в радянській науці щодо вивчення утопії / В. В. Огорокова. // Наукове пізнання: методологія та технологія. – Вип. 1 (26). – Одеса: ПНПУ імені К. Д. Ушинського, 2011. – С. 122 – 127.

5. Огорокова В. В. Активізація архетипів у перехідний час як свідчення зростання утопізму в суспільній свідомості / В. В. Огорокова. // Мультиверсум. Філософський альманах. – Вип. 10 (108). – К.: Інститут філософії імені Г.С. Сковороди НАН України, 2011. – С. 70 – 79.

6. Огорокова В. В. Основи проблеми ідеального у вивченні утопії як явища / В. В. Огорокова. // Гілея: науковий вісник. Збірник наукових праць. – Вип. 74 (№ 7). – Київ: ВІР УАН, 2013. – С. 193 – 195.

7. Огорокова В. В. Вагомість дослідження утопії на засадах синергетики / В. В. Огорокова. // Наукове пізнання: методологія та технологія. – № 1 (30). – 2013. – С. 115 – 119.

8. Огорокова В. В. Індивідуалістичні засади інформаційного суспільства та їх вираження в утопіях майбутнього / В. В. Огорокова. // Гілея: науковий вісник: збірник наукових праць. – Вип. 90 (11). – Київ: ВІР УАН, 2014. – С. 191 – 194.

9. Огорокова В. В. Проблема політичної конструкції суспільних відносин в технократичній утопії (на прикладі «Комп'ютопії» Й. Масуди) / В. В. Огорокова. // Грані: науково-теоретичний і громадсько-політичний альманах. – № 1 (117). – 2015. – С. 6 – 11.

10. Огорокова В. В. Компенсаторна функція в утопії як одна з ознак її спорідненості з віртуальною реальністю / В. В. Огорокова. // Грані: науково-теоретичний і громадсько-політичний альманах. – № 12/2 (128). – 2015. – С. 25 – 29.

11. Огорокова В. В. Моделювання образу нової соціальної реальності: постмодернізаційний аспект / В. В. Огорокова. // Перспективи. Соціально-політичний журнал. – № 2-3 (68-69). – 2016. – С. 54 – 59.

12. Огорокова В. В. Утопічні мотиви прогресистського підходу Ж. А. Кондорсе в праці «Ескіз історичної картини прогресу людського розуму» 1794 р. / В. В. Огорокова. // Актуальні проблеми філософії та соціології. – Вип.

16. – Одеса: Національний університет «Одеська юридична академія», 2017. – С. 78 – 81.

13. Огорокова В. В. Трансформація суспільного ідеалу в інформаційному суспільстві як основа сучасної утопії / В. В. Огорокова. // Гілея: науковий вісник. Збірник наукових праць. – Вип. 125 (10). – К.: «Видавництво «Гілея», 2017. – С. 297 – 301.

14. Огорокова В. В. Специфіка пульсації утопічної думки в історії суспільства / В. В. Огорокова. // Наукове пізнання: методологія та технологія: науковий журнал. – Вип. 1 (38). – Одеса: ПНПУ імені К.Д. Ушинського, 2017. – С. 66 – 71.

15. Огорокова В. В. Поняття соціальної реальності в філософії П. Бергера та Т. Лукмана / В. В. Огорокова. // Гілея: науковий вісник. Збірник наукових праць. – Вип. 134 (7). – К.: «Видавництво «Гілея», 2018. – С. 208 – 211.

16. Огорокова В. В. Специфіка моделювання соціальної реальності в межах парадигми Постмодерну / В. В. Огорокова. // Наукове пізнання: Методологія та технологія. – Вип. 2 (41). – 2018. – С. 65 – 70.

17. Огорокова В. В. Постмодерна культура як світ симулякрів / В. В. Огорокова. // Вісник Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди. «Філософія». – Вип. 51. – Харків: ХНПУ, 2018. – С. 23 – 33.

18. Огорокова В. В. Постмодерністське розуміння соціальної реальності / В. В. Огорокова. // Гілея: науковий вісник. Збірник наукових праць. – Вип. 135 (8). – К.: «Видавництво «Гілея», 2018. – С. 207 – 210.

19. Огорокова В. В. Модель віртуальної людини доби Постмодерну / В. В. Огорокова. // Філософія та політологія в контексті сучасної культури. – 2018. – Т. 10. – № 1-2 (22). – С. 38 – 44.

20. Огорокова В. В. Футурологічні засади концепції трансгуманізму / В. В. Огорокова. // Гілея: науковий вісник. – Вип. 140 (1). – Ч. 2. Філософські науки. – К.: «Видавництво «Гілея», 2019. – С. 66 – 69.

21. Огорокова В. В. Основні риси віртуального моделювання як домінуючого різновиду моделювання соціальної реальності доби Постмодерну / В. В. Огорокова. // Грані: Науково-теоретичний альманах. – 2019. – № 1. – С. 14 – 19.

Статті у наукометричних та міжнародних виданнях

22. Огорокова В. В. Віртуалізація суспільства як основне джерело сучасного утопізму / В. В. Огорокова. // Scientific Journal «ScienceRise». – № 5/2 (34). – Харків: НВП ПП «Технологічний Центр». – 2017. – С. 59 – 62.

23. Огорокова В. В. Моделювання як метод пізнання соціальної реальності / В. В. Огорокова. // Scientific Journal «Science Rise». – № 7 (48). – Харків: НВП ПП «Технологічний Центр», 2018. – С. 50 – 53.

24. Огорокова В. В. Основні засади ігрового моделювання образу нової соціальної реальності в суспільстві Постмодерну / В. В. Огорокова. // Гілея: науковий вісник. – Вип. 141 (2). – Ч. 2. Філософські науки. – К.: «Видавництво «Гілея», 2019. – С. 100 – 103.

25. Огорокова В. В. Ескапізм віртуальної реальності як її характерна риса / В. В. Огорокова. // Scientific Journal «ScienceRise». – № 8 (49). – Харків: НВП ПП «Технологічний Центр», 2018. – С. 58 – 60.

**Наукові праці, які засвідчують апробацію
матеріалів кваліфікаційної роботи**

26. Огорокова В. В. Проблема дослідження утопічної думки в межах концепції про альтернативний рух / В. В. Огорокова. // Матеріали міжнародної наукової конференції «Традиції та інновації в науці та освіті XXI століття» (м. Одеса, 30 вересня – 1 жовтня 2010 року). – Одеса: ПНПУ, 2010. – С. 91 – 94.

27. Огорокова В. В. Місце концепції множинності світів у вивченні утопії як соціокультурного явища / В. В. Огорокова. // Матеріали I міжнародної наукової конференції «Антропологічні виміри філософських досліджень» (м. Дніпропетровськ, 26-27 квітня 2012 р.). – Дніпропетровськ: ДНУЗТ, 2012. – С. 100 – 103.

28. Огорокова В. В. Гуманістична утопія Е. Фромма та її особливості / В. В. Огорокова. // Матеріали міжнародної наукової конференції «Методологія та технологія сучасного філософського пізнання» (м. Одеса, 2-3 жовтня 2012 р.). – 2012. – С.73 – 74.

29. Огорокова В. В. «Комп'ютопія» Йонезі Масуди та її місце серед утопічних проектів майбутнього / В. В. Огорокова. // Матеріали дев'ятої міжнародної науково-практичної конференції «Розвиток наукових досліджень 2013» (м. Полтава, 25-27 листопада 2013 р.). – Полтава: Вид-во «ІнтерГрафіка», 2013. – Т. 7. – С. 127 – 129.

30. Огорокова В. В. Вираження проблеми демасифікації в утопічних проектах інформаційного суспільства / В. В. Огорокова. // Матеріали дев'ятої наукової конференції «Історіосфера» (м. Одеса, 7-8 квітня 2014 р.). – Одеса: ПНПУ. – С. 31 – 35.

31. Огорокова В. В. Проблема явища техно-утопії в умовах сучасної інформаційної трансформації суспільства / В. В. Огорокова. // Матеріали II Міжнародної наукової конференції «Методологія та технологія сучасного філософського пізнання» (м. Одеса, 29-30 травня 2014 р.). – Одеса: ПНПУ. – С. 31 – 32.

32. Огорокова В. В. Політична модель суспільних відносин в «Комп'ютопії» Й. Масуди та її особливості / В. В. Огорокова. // Матеріали IX Міжнародної науково-практичної конференції «Релігія, релігійність, філософія і гуманітаристика у сучасному інформаційному просторі: національний і інтернаціональний аспекти» (м. Рубіжне, 29-30 грудня 2014 р.): зб. наукових праць. – Рубіжне: Вид-во СНУ ім. В. Даля, 2014. – С. 85 – 88.

33. Огорокова В. В. Специфіка співвідношення утопічного ідеалу з категорією часу / В. В. Огорокова. // Матеріали міжнародної науково-практичної конференції «Суспільні науки: сучасні тенденції та фактори розвитку» (м. Одеса, 23-24 січня 2015 р.). – Одеса: ГО «Причорноморський центр досліджень проблем суспільства», 2015. – С. 89 – 91.

34. Огорокова В. В. Утопічні риси «здорового суспільства» А. Етціоні. / В. В. Огорокова. // Матеріали десятої наукової конференції «Історіосфера» (м. Одеса, 3-4 квітня 2015 р.). – Одеса: ПНПУ. – С. 23 – 25.

35. Огорокова В. В. Трансформація утопії в умовах сучасної інформатизації суспільства / В. В. Огорокова. // Матеріали III міжнародної

наукової конференції «Методологія та технологія сучасного філософського пізнання» (м. Одеса, 27 травня 2016 р.). – Одеса: ПНПУ, 2016. – С. 145 – 150.

36. Огорокова В. В. Визначення людського фактору в західноєвропейській утопії XVIII ст. / В. В. Огорокова. // Матеріали міжнародної науково-практичної конференції «Вплив суспільних наук на процес розвитку суспільства: можливе та реальне» (м. Київ, Україна, 3-4 березня 2017 р.). – Київ: ГО «Київська наукова суспільнознавча організація», 2017. – С. 69 – 72.

37. Огорокова В. В. Значимість науки в «суспільстві норівів» Л.-М. Дешана (на основі праці «Істина, або істинна система») / В. В. Огорокова. // Матеріали дванадцятої наукової конференції «Історіосфера» (м. Одеса, 7-8 квітня 2017 р.). – Одеса: ПНПУ. – С. 32 – 37.

38. Огорокова В. В. Вираження часових модусів в антиутопії / В. В. Огорокова. // Матеріали міжнародної науково-практичної конференції «Науково-теоретичні аспекти вирішення глобальних проблем сучасності» (м. Дніпро, 14-15 квітня 2017 р.). – С. 80 – 83.

39. Огорокова В. В. Симулякр в філософії Ж. Дельоза / В. В. Огорокова. // Матеріали міжнародної науково-практичної конференції «Сучасні тенденції в історії, соціології, політології та філософії» (м. Львів, 21-22 вересня 2018 року). – Львів: ГО «Львівська фундація суспільних наук», 2018. – С. 15 – 19.

40. Огорокова В. В. Проблема соціальної реальності в філософії А. Щюца / В. В. Огорокова. // Матеріали міжнародної науково-практичної конференції «Розвиток суспільних наук: європейські практики та національні перспективи» (м. Львів, 21-22 грудня 2018 року). – Львів: ГО «Львівська фундація суспільних наук», 2018. – С. 33 – 36.

41. Огорокова В. В. Онтологічні засади симулякрів / В. В. Огорокова. // Матеріали XVII Міжнародної науково-практичної конференції «Релігія, релігійність, філософія та гуманітаристика у сучасному інформаційному просторі: національний та інтернаціональний аспекти» (м. Монреаль, Канада, 30-31 грудня 2018 р.): зб. наукових праць. – Монреаль: СРМ «ASF», 2018. – С. 21 – 23.

42. Огорокова В. В. Просторово-часові характеристики мережевого суспільства М. Кастельса / В. В. Огорокова. // Матеріали міжнародної науково-практичної конференції «Суспільні науки: сучасні тенденції та фактори розвитку» (м. Одеса, 18-19 січня 2019 р.). – Одеса: ГО «Причорноморський центр досліджень проблем суспільства», 2019. – С. 58 – 61.

***Наукові праці, які додатково відображають
результати кваліфікаційної роботи***

43. Огорокова В. В. Західноєвропейська утопія XVIII століття як приклад філософії історії епохи Просвітництва: Хрестоматія; Рекомендовано МОНмолодьспорту України (Лист №1/11-10917 від 22.11.11) / Віра Вікторівна Огорокова. – Одеса: Принт-студія «Абрикос», 2012. – 232 с.

У фаховому виданні України:

44. Огорокова В. В. Образ кіберпанку в сучасному інформаційному просторі / В. В. Огорокова. // Вісник національного авіаційного університету.

Серія: Філософія. Культурологія: збірник наукових праць. – Вип. 2 (28). – К.: НАУ, 2018. – С. 104 – 107.

В іноземному науковому виданні:

45. Огорокова В. В. Модифікація часу в утопії та віртуальній реальності / В. В. Огорокова. // «Evropský filozofický a historický diskurz». – Svazek 3. – Vydání 2. – Praha: Vydavatel BEROSTAV DRUŽSTVO, 2017. – С. 83 – 88.

АНОТАЦІЯ

Огорокова В.В. Постмодерністське моделювання образу нової соціальної реальності. – На правах рукопису.

Кваліфікаційна робота на здобуття наукового ступеня доктора філософських наук за спеціальністю 09.00.03 – соціальна філософія та філософія історії. Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського». – Одеса, 2019.

Кваліфікаційна робота присвячена концептуалізації поняття «образ нової соціальної реальності» у постмодерністському соціально-філософському ракурсі. Розкрито онтологічні та гносеологічні засади моделювання образу нової соціальної реальності в умовах інформаційно-комунікативного простору. Висвітлено роль візуалізації інформаційних технологій у становленні віртуального моделювання, обґрунтовано місце віртуальної моделі образу нової соціальної реальності серед інших видів моделювання соціальних процесів (комп'ютерне та імітаційне), пануючих в цей час.

Досліджено віртуальну реальність в якості репрезентативної моделі образу нової соціальної реальності доби Постмодерну. Експліковано функціональні механізми віртуального моделювання (компенсаторність та пов'язаний з ним ескапізм; своєрідний хронотоп просторово-часових взаємовідносин). На основі синергетичного теоретико-методологічного підходу розглянуто віртуальну модель образу нової соціальної реальності в якості складної системи. Вивчено антропологічні підвалини віртуального моделювання, основні складові трансгуманістичної моделі «пост-людина».

Визначено поняття «образ нової соціальної реальності», «віртуальна людина», «віртуальне суспільство», виокремлено головні властивості віртуального моделювання, уточнено поняття «модель» та «моделювання».

Ключові слова: моделювання, постмодерністське моделювання, образ нової соціальної реальності, віртуальне моделювання, віртуальна модель, віртуальна людина, віртуальне суспільство, віртуальне співтовариство, мікронація, ескапізм.

АННОТАЦИЯ

Огорокова В.В. Постмодернистское моделирование образа новой социальной реальности. – На правах рукописи.

Диссертация на соискание учёной степени доктора философских наук по специальности 09.00.03 – социальная философия и философия истории. – Государственное учреждение «Южноукраинский национальный педагогический университет имени К. Д. Ушинского». – Одесса, 2019.

Квалификационная работа посвящена концептуализации понятия «образ новой социальной реальности» в постмодернистском социально-философском

ракурсе. Раскрыты онтологические и гносеологические основы моделирования образа новой социальной реальности в условиях информационно-коммуникативного пространства. Освещена роль визуализации информационных технологий в становлении виртуального моделирования, обосновано место виртуальной модели образа новой социальной реальности среди других видов моделирования социальных процессов (компьютерное и имитационное), господствующих в это время.

Исследовано виртуальную реальность в качестве репрезентативной модели образа новой социальной реальности эпохи Постмодерна. Эксплицированы функциональные механизмы виртуального моделирования (компенсаторность и связанный с нею эскапизм; своеобразный хронотоп пространственно-временных взаимоотношений). На основе синергетического теоретико-методологического подхода рассмотрено виртуальную модель образа новой социальной реальности в качестве сложной системы. Изучены антропологические основания виртуального моделирования, основные составляющие трансгуманистической модели «пост-человек».

Определены понятия «образ новой социальной реальности», «виртуальный человек», «виртуальное общество», выделены основные характеристики виртуального моделирования, уточнены понятия «модель» и «моделирование».

Ключевые слова: моделирование, постмодернистское моделирование, образ новой социальной реальности, виртуальное моделирование, виртуальная модель, виртуальный человек, виртуальное общество, виртуальное сообщество, микронация, эскапизм.

SUMMARY

Okorokova V.V. Postmodern modeling of the new social reality image. - The manuscript.

Dissertation for the degree of Doctor of Philosophical Sciences in the specialty 09.00.03 – Social philosophy and Philosophy of history. – State institution «South Ukrainian national pedagogical University named after K. D. Ushynsky». – Odessa, 2019.

In the dissertation, the scientific problem of modeling the image of a new social reality within the framework of the postmodern paradigm is investigated, while expressing the growing need for constructing a social environment.

In order to solve this scientific problem, a wide range of scientific methods and approaches was used in this work. Among the main methods, the following are distinguished: the method of analysis and synthesis, the deductive method, the method of structural-functional analysis, the phenomenological method, the dialectical method, the method of scientific abstraction. In turn, the basic scientific concepts were involved based on the theory of social constructivism by P. Berger and T. Lukman, the concept of simulators by J. Baudrillard, the concept of the virtualization of society by D. Ivanov, synergetics, the concept of transhumanism, the game concept by J. Hoyozengy.

The changes in the paradigm mechanism of knowledge of postmodern age are specified, its main aspects are outlined. The rapid implementation of information and communication technologies significantly increased the importance of sign culture,

which was expressed in the dominance of simulacra as images that have a huge impact on human consciousness, as a result of the simulation of social reality. The latter is aimed at destroying the boundaries between real and virtual, creating a hyperspace as the basis of virtual reality. Thus, it has been established that virtual reality serves as a representative model of the postmodernist image of a new social reality.

In the second section, an epistemological analysis of simulation is carried out as a method of cognition of social reality. The properties, inherent both in modeling and model are revealed, the connection of the last one with its prototype, their classification, their definition is specified. It is shown that in the aspect of the postmodern paradigm, the simulation gets a visual character. By nourishing the media, Internet visualization allows you to freely implement the model in a virtual space. Hence, in the work, the main focus is on virtual simulation, which is well grounded in accordance with modern virtualization processes.

Synergetic technology of modeling of social processes as a product of the postmodern paradigm of cognition is explored. The virtual model is considered as a complex system, which allowed to reveal its following properties: a peculiar structure of the interconnection of the natural world of man / virtual world as a new social reality; hierarchy; openness, dynamism, ease of use; purposefulness.

In the third section, an ontological analysis of the foundations of virtual modeling of the image of a new social reality is carried out. The functional characteristics of the virtual model, in particular, chronotypic features and compensatory features, are analyzed. Understand the compensatory principles of the virtual model. Virtual simulation greatly enhances this function, since the ability to create a model in an artificially modeled environment removes the above-mentioned problem.

In the sphere of the compensatory function of the virtual model, escalation, which has psychological roots, was considered. It is in the virtual simulation that escapism gets a pronounced character since virtue itself is an example of an escapist world.

The fourth section analyzes the anthropological factor of virtual simulation of the image of a new social reality. The emphasis is placed on the fact that the virtualization of society contributes to the emergence of such concepts as virtual person ("Homo virtualis") and virtual society, outlined discussion questions regarding the problem of corporeality.

The fifth section deals with forms of virtual simulation of the image of a new social reality of postmodernity in Ukrainian society. It has been found out that for the Ukrainian society, the postmodern paradigm has become a peculiar embodiment in the social environment, which is manifested in the great fate of increasing the national context, democracy, since the beginning of independence. In this connection, the state of virtualization of contemporary Ukrainian society is outlined.

The forms included virtual communities, micronations, and computer games. Each of them is a certain subtype of virtual simulation, while the micronations function as models of the image of a new social reality.

Keywords: modeling, postmodern modeling, an image of new social reality, virtual modeling, virtual model, virtual person, virtual society, virtual community, micronization, escapism.

Окорокова Віра Вікторівна

**ПОСТМОДЕРНІСТСЬКЕ МОДЕЛЮВАННЯ ОБРАЗУ НОВОЇ
СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ**

09.00.03 – соціальна філософія та філософія історії

Автореферат

кваліфікаційної роботи на здобуття наукового ступеня
доктора філософських наук

Віддруковано з оригінал-макету.

Підписано до друку 08.04.2019 р., протокол № 4.

Формат 60x90,16. Папір офсетний.

Гарн. «Times». Друк цифровий. Ум.-друк. арк. 1,9.

Наклад 120 примірників.