

© **Тікаєва Ю. І.****СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:**

1. Маркузе Г. Эрос и цивилизация. Одномерный человек / Г. Маркузе; пер с англ. – М.: АСТ, 2002. – 526 с.
2. Поппер К. Открытое общество и его враги. Т. 2. / К. Поппер; пер с англ. – М.: Феникс, 1992. – 528 с.
3. Фукуяма Ф. Конец истории и последний человек / Фр. Фукуяма; пер с англ. – М.: АСТ, 2005. – 588 с.
4. Хантингтон С. Столкновение цивилизаций / С. Хантингтон. Пер. с англ. – М.: АСТ, 2003. – 603 с.
5. Шварцмантель Дж. Идеология и политика / Дж. Шварцмантель. Пер. с англ. – Харьков: Гуманитарный центр, 2009. – 312 с.
6. Ясперс К. Смысл и назначение истории / К. Ясперс. - М.: ИНИОН, 1991. – 398 с.

Тікаєва Юлія Іванівна, аспірантка кафедри філософії та соціології Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

УДК: 004.946:316.3

ВИРТУАЛЬНО – ОБРАЗНАЯ МНОГОМЕРНОСТЬ СОЦИАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

В статье рассматривается виртуальность в социально - философском аспекте, выявляются философские представления о виртуальности на основе работ, посвященных коммуникативному пространству, образным характеристикам виртуальной реальности. Обосновывается виртуально – образная многомерность социума с позиций утверждения нового социокультурного многомерного пространства и его образов.

Ключевые слова: социальная многомерность, виртуальность, виртуальные образы, интерактивность коммуникации.

ВИРТУАЛЬНО – ОБРАЗНА БАГАТОВИМІРНІСТЬ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

В статті розглядається віртуальність в соціально – філософському аспекті, виявляються філософські погляди на віртуальність на основі робіт, присвячених комунікативному простору, образним характеристикам віртуальної реальності. Обґрунтовується віртуально – образна багатовимірність соціуму з позиції утвердження нового соціокультурного багатовимірного простору та його образів.

Ключові слова: соціальна багатовимірність, віртуальність, віртуальні образи, інтерактивність комунікації.

VIRTUAL – IMAGES MULTIDIMENSIONAL SOCIAL REALITY

The article discusses virtuality in social - philosophical aspects identified philosophical notions of virtuality on the basis of papers devoted to the communicative space , imaginative characteristics of virtual reality. Virtually justified - shaped society from the standpoint of the multidimensionality of approval of a new socio-cultural and multi-dimensional space of its images .

Keywords: social multidimensionality , virtuality , virtual images , interactive communication.

В современности распространившаяся тенденция использования такого выражения, как «виртуальная реальность» становится повседневной. Феномен виртуальности получил широкую разработку в отечественной и зарубежной науке, однако адекватной единой философской

концепции этого феномена пока не выработано. Остается во многом неясной многомерность социальной виртуальной реальности, которая может быть определена только на основе диалектики возможного и действительного.

Не выяснены в достаточной мере условия появления и существования данного феномена в современном обществе: социальная природа виртуального связывается исключительно с негативными характеристиками - симуляциями, иллюзорностью, несоответствием. Необходимо определить виртуально - образную многомерность бытия человека и общества, виртуальную природу которого еще необходимо выяснить.

В социально – философском аспекте виртуальная реальность изучена в работах А. И. Воронова, Д. В. Иванова, Е. В. Ковалевской, Т. А. Кирик, Л. А. Микешинной, Н. А. Носова, М. Ю. Опенкова и других.

Социальным функциям виртуальной реальности в различных сферах жизнедеятельности человека и общества посвящены работы С. В. Аксёнова, С. В. Афониной, С. В. Бондаренко, Т. И. Карачевой, Н. А. Нагорной, А. А. Никитина, А. В. Петрова и других.

В данных исследованиях отмечается, что возникновение информационного общества, повлекшее за собой лавинообразный рост информации, явилось платформой возникновения виртуальной реальности в социально-гуманитарном и коммуникационном плане и послужило базой для построения теории виртуализации общества. Дальнейшее внедрение и использование в общественной жизни технологий виртуальной реальности, компьютерных, а также телекоммуникационных технологий и сетевого общения способствовали устойчивому внедрению метафоры виртуализации как замещения реальных объектов симуляциями. В свою очередь, процесс виртуализации общества явился одной из основных предпосылок возникновения виртуальной картины мира. Выделяют основные предпосылки возникновения виртуальной картины мира: создание технологий виртуальной реальности; возникновение информационного общества; виртуализация общества. Подчеркивают, что, если основа искусства — художественный образ, мир искусства — это мир образов, то для всякой виртуальной реальности образ также является основным понятием. Таким образом, говорят о том, что виртуальная реальность — это тоже мир образов. Понятие образа является как бы точкой пересечения изучения виртуальной реальности и искусства. При этом подчеркивается, что образ не может существовать в «пустом пространстве», вне зрительной оценки. То есть та «интерактивность», о которой говорят создатели шлемов виртуальной реальности, характерна не только для компьютерных технологий, но и для любых произведений искусства.

Целью данной работы является рассмотрение виртуальности в социально - философском аспекте, выявление философских представлений о виртуальности на основе работ, посвященных коммуникативному пространству, образным характеристикам виртуальной реальности. Обосновать виртуально – образную многомерность социума с позиций утверждения нового социокультурного многомерного пространства и его образов.

Для представления о виртуально – образной многомерности социального пространства необходимо выяснить: социально - философские аспекты виртуальной реальности; виртуальную реальность как социокультурный феномен; виртуальные миры в культуре; социально - философский прогноз развития виртуальной – образной реальности.

Исторически установлено, что с конца XIX столетия термин “виртуальный” начинает широко использоваться в разнообразных областях человеческих знаний и деятельности. Появляются различные термины, такие как “виртуальный объект», «виртуальный театр», «виртуальные способности», «виртуальная память», но всех их объединяет «виртуальный образ». В современности понятие виртуальность употребляется как понятие, включающее человеческие сны, образы, которые возникают в сознании людей во время слушания сказок, просмотра кинофильмов и телепередач, прослушивания музыкальных фантазий и другое, а также – в другом смысле, а именно оно употребляется в том смысле, что под виртуальной реальностью понимается иллюзорный, синтетический мир, многомерный мир, созданный с помощью информационно - компьютерной техники. Отличие виртуальной реальности от объективной действительности состоит в том, что она включает в себя не процессы и отношения, которые существуют независимо от воли и желания людей, а разнообразный объективированный – социальный опыт.

При этом существенно, что вместе с тем постоянный контакт с компьютером замыкает, сковывает разум человека. Вовлеченный в сферу виртуальной реальности, он, как справедливо заметил В. А. Кутырев, “стремится замкнуться в горизонте виртуальной реальности. С трудом его покидает и вырабатывает специфически «виртуалистские» стереотипы поведения и

деятельности...» [1, с. 23].

Рассматривая многомерность виртуальной реальности, следует подчеркнуть существующие представления о том, что в социальном пространстве существуют факты и о непозитивном влиянии информационно - компьютерных технологий на человека. Даются установки, что в наличии известны случаи, когда фантастические, иллюзорные миры оказывают на людей патологическое воздействие таким образом, что они уже не могут возвратиться из виртуального простора в мир реальных предметов. При этом возможно определить, что одна из опасностей соприкосновения с виртуальной реальностью заключается в том, что она втягивает, приобщает человека к миру иллюзий, воздействуя на человеческую психику. Виртуальная реальность не столько знакомит людей с теми или иными взаимоотношениями предметов и явлений материального мира, сколько формирует их представления на новом витке познания бытия, воздействуя на психологию. Виртуалистика способствует не только выработке нового вида человеческой деятельности, но и не менее специфического «виртуалистского» поведения. В виртуальном пространстве человек активен, деятелен, однако это творчество без возможной ответственности за принятые решения.

К социологическим аспектам «виртуальной реальности» относится то, что процесс формирования «виртуальной реальности» является, во-первых, результатом новых информационных технологий, в особенности Интернета, во-вторых, он обусловлен социально-психологическими потребностями человека, и в-третьих, - особенности его протекания соответствуют культурно-историческим особенностям различных государств и народов [2].

Как достаточно объективно подчеркивает А. А. Бодров, само общество под воздействием компьютерных технологий, продуцирующих виртуальную реальность, и сети Интернет претерпевает существенные изменения. Следует подчеркнуть, что феномен виртуальной реальности приобретает характер устойчивого развития, своего рода доминанты современного общественного устройства. В силу этих обстоятельств на повестку дня все более активно выдвигается вопрос о закономерностях виртуализации общества, поскольку последняя ведёт к формированию и повсеместному распространению особого типа умонастроения и мироощущения, к возникновению виртуальной картины мира и соответствующей ей научной методологии [3].

В ситуации постмодернистской философии подразумевается, что человека современного общества окружает мир симулякров - пространство ложных знаков, оторванных от соответствующих им реальных объектов и событий, виртуальный мир, который живет по своим законам. Для раскрытия сущности феномена «виртуальной реальности» достаточно обратиться к теориям симулякров, активно разрабатываемым в рамках постструктуралистско-постмодернистской парадигмы такими её представителями, как Ж. Делез и Ж. Бодрийяр.

О виртуализации применительно к обществу можно говорить лишь постольку, поскольку общество становится похожим на виртуальную реальность, то есть может описываться с помощью тех же характеристик. Виртуализация в таком случае - это любое замещение реальности ее симуляцией/образом, не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности. В процессе информатизации все элементы человеческого мироотношения претерпевают радикальные изменения: трансформируется базовое мировоззрение, процесс мировосприятия, само материальное производство, сфера образования, быт, искусство, наконец, интеллектуальное производство как специфическая форма производства научных знаний. В результате этого существенно изменяется объем используемых знаний, человеческие вкусы, сам способ мышления и даже мироощущение человека. Изменения являются, таким образом, концептуальными, затрагивающими само существо человеческой жизнедеятельности.

Информатизация существенно изменила темпы духовно-культурной жизни общества, подвергла существенному изменению сам жизненный мир человека. В самом деле, как отмечает, в частности, А. А. Бодров, программы компьютерного перевода способствуют преодолению языкового барьера, программы создания музыкальных произведений ускоряют их появление, графические приложения дают огромные возможности для художественного творчества, компьютерные мультимедийные энциклопедии и словари существенно расширяют человеческий кругозор. Вполне естественно, что поколение, выросшее в тесном контакте с компьютером, электронными играми, мобильной связью, отличается от своих предшественников в психологическом, моральном и духовном плане. С философской точки зрения за современными информационными технологиями стоит более сложная реальность - социальные институты, человеческая жизнедеятельность, мир ценностей, картины мира. Само понятие научной картины

мира было включено в состав концептуального аппарата философии и методологии науки во многом благодаря изучению механизмов формирования научных теорий и эмпирических фактов с учетом процессов дифференциации и интеграции научных знаний. Виртуальная картина мира - это система взглядов человека на мир и его место в этом мире сквозь «призму» компьютерных и сетевых технологий. И подобно любой картине мира - виртуальная имеет свою структуру. В качестве ее компонентов А. А. Бодров рассматривает различные подходы [3].

По нашему мнению, виртуально – образную многомерность социальной реальности возможно представить на основании интерактивности, что позволяет обосновать взаимосвязь виртуальной реальности с ее прототипами - «психологических виртуальных реальностей», эзотерических реальностей, реальностей сновидений, различных художественно – эстетических реальностей.

Для характеристики принципиальных отличий ЭВР от обычного

мира Р. К. Стерледев и Т. Д. Стерледева вводят понятия «мягкий» мир и «жесткий» мир. «Жесткий» мир – это мир, который человек не может изменить вообще или способен повлиять на него, но только до определенных пределов. По их мнению, создается альтернатива миру «жесткой» реальности. Но это не просто конструкторская, а экзистенциально-конструкторская функция, поскольку личность конструирует этот новый мир по своему желанию и сугубо для себя. Во-первых, человек сможет создавать в ЭВР любой образ предмета, явления, ситуации. Суть заключается в том, что человек сможет испытать переживания обидчика, а затем переживания обиженного. Таким образом, с помощью новой этики ЭВР станет мощным средством и обучения, и воспитания.

Появление ЭВР позволяет по-новому увидеть процесс развития человечества на основе диалектического закона отрицания отрицания. Тезис: «жесткий» человек в «жестком» мире природы и общества. Человечество здесь не выбирает мир своего рождения. Оно получает его от природы. На этой стадии развития человек в «жестком» мире крайне мало свободен. Он свободен только во внутреннем мире своей мечты [4].

На современном этапе развития виртуальная реальность представляет собой сложный социокультурный и научно-технический феномен, требующий не только обстоятельного философского осмысления, но и его классификации. Выделяют типы виртуальной реальности: компьютерная реальность - интерактивная среда, созданная с помощью компьютера, имеющая графические, акустические, пластические и иные свойства, в которую пользователь погружается как зритель или творец; психологическая виртуальная реальность - есть отражение характера актуализации образа, а по своему содержанию она тождественна содержанию этого образа. Поэтому виртуальная реальность может возникнуть в любом образе, каким бы элементарным он ни был, однако будет переживаться как полноценная реальность; социальная виртуальная реальность - это реальность, которая может порождаться как самим человеком, социумом, так и компьютером, и взаимодействие между индивидуумами и социальными группами происходит посредством компьютерных технологий.

Выводы. На основании исследования сделаем выводы:

1. В современном обществе мы имеем дело с непрерывно возрастающей ролью в обществе виртуальной реальности.

2. Многомерность виртуальной реальности связывается с возрождением в современной культуре и философии идей о множественности и конструируемости реальностей, в которых живет человек, и смещением акцента исследований реальности с вещи, материальности на наблюдаемость, мыслимость, а также с проблемой снятия классической оппозиции реальное-идеальное.

3. Наличие интерактивности не позволяет однозначно отнести виртуальную реальность к сфере объективной или субъективной реальности. С одной стороны, виртуальная реальность коррелятивна сфере человеческой субъективности, поскольку не может существовать без воспринимающего человека, с другой стороны - субъект взаимодействует с ней как с онтологически независимой, как с объективной.

4. Отличие виртуальной реальности от объективной действительности состоит в том, что она включает в себя не процессы и отношения, которые существуют независимо от воли и желания людей, а разнообразные объективированные знания.

5. В процессе информатизации вся социальная реальность претерпевает виртуально – образные многомерные изменения: трансформируется базовое мировоззрение, процесс мировосприятия, само материальное производство, сфера образования, быт, искусство, наконец,

© *Ткаченко Е. В.*

интеллектуальное производство как специфическая форма производства научных знаний. В результате этого существенно изменяется объем используемых знаний, человеческие вкусы, сам способ мышления и даже мироощущение человека. Изменения являются, таким образом, концептуальными - многомерными, затрагивающими все социальное целое.

Перспективы дальнейших исследований. Глобальная виртуализация мира – проблема, уникальная по своим свойствам и сущностным характеристикам в целом. При этом человечество оказалось не готовым и не способным соразмерно сосуществовать с виртуальным миром. Глобализационная виртуальная культура современности – это многомерное социальное пространство такого уровня, который не исследован даже на уровне теоретических измышлений, так как сложные процессы ассимиляции одной культуры в другую дают результаты, обратные противоположные соединяющимся своим частям, которые по предположению должны создать обоснованное и спрогнозированное что – либо новое.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Кутырев В. А. Оправдание бытия / В. А. Кутырев // Вопросы философии.– 2000. - № 5.
2. Кирик Т. А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология / Татьяна Анатольевна Кирик: дис. канд. филос. наук: 09.00.01. - Омск, 2004. - 165 с.
3. Бодров А. А. Виртуальная реальность как когнитивный и социокультурный феномен / Александр Алексеевич Бодров: Диссерт... на соиск. начн. степени доктора филос. наук - специальность: Онтология и теория познания - 09.00.01. – Самара, 2007. – 293 с.
4. Стерледев Р. К., Стерледева Т. Д. Философский прогноз развития электронно-виртуальной реальности / Р. К. Стерледев, Т. Д. Стерледева //“ДИСКУССИЯ”. – 2013. - Выпуск: №5-6 (35-36).

Ткаченко Екатерина Валериевна, аспирантка кафедры философии и социологии Государственного учреждения «Южноукраинский национальный педагогический университет имени К. Д. Ушинского»

УДК: 1:316.3+316.723+316.35

МУЗЫКАЛЬНЫЕ СООБЩЕСТВА КАК СПОСОБ СОЦИАЛИЗАЦИИ МОЛОДЁЖИ

В статье рассмотрены такие понятия как «субкультура», «общество» и «сообщество», проанализировано их соотношение; раскрыто понятие «музыкальное сообщество» как форма социализации молодёжи; проанализировано влияние таких музыкальных сообществ как «регги», «хип-хоп» и «рок» на становление личности молодёжи.

Ключевые слова: субкультура, общество, сообщество, музыкальное сообщество, регги, хип-хоп, рок.

МУЗИЧНІ СПІВТОВАРИСТВА ЯК СПОСІБ СОЦІАЛІЗАЦІЇ МОЛОДІ

В статті подано тлумачення таких понять як «субкультура», «суспільство» і «співтовариство» та проаналізовано їх співвідношення; виокремлено поняття «музичне співтовариство» як форма соціалізації молоді; проаналізовано вплив таких музичних співтовариств як «реггі», «хип-хоп» та «рок» на становлення особистості молоді.

Ключові слова: субкультура, суспільство, співтовариство, музичне співтовариство, реггі, хип-хоп, рок.

MUSIC COMMUNITY AS THE WAY OF YOUTH SOCIALIZATION

In this article is examined the notions of subculture, society and community and their correlation are analyzed; revealed the notion of musical community as an example of a socialization of youth;