6. Coleman J. S. Foundations of Social Theory / J. S. Coleman. – MA : Harvard University Press, 1990. – 302 p.
7. Putnam R. D. Making Democracy Work: Civic Traditions in Modern Italy / R. D. Putnam. – Princeton : Princeton University Press, 1993. – 287 p.
8. Бурдье П. Практический смысл / П. Бурдье. – Санкт-Петербург: Алетейя, 2001. – 562 с.
9. Bourdieu P. An Invitation to Reflexive Sociology / P. Bourdieu. – Chicago : University of Chicago Press, 1992. – 332 p.
10. Bourdieu P. Pascalian Meditations / P. Bourdieu. – Cambridge : Polity Press, 2000. – 256 p.
11. Habermas J. Knowledge and Human Interests / J. Habermas. – London : Heinemann, 1971. – 314 p.
12. Валлерстайн И. Анализ мировых систем и ситуация в современном мире / И. Валлерстайн. – Санкт-Петербург : Университет. кн., 2001. – 416 с.
13. Poulantzas N. Political power and social class / N. Poulantzas. – London : New Left Books and Sheed and Word, 1973. – 367 p.
14. Aron R. Peace and War: A Theory of International Relations / R. Aron. – London : Transaction Publishers, 2003. – 820 p.

References

1. Hirschman, A. O. (1977), *The Passions and the Interests: Political Arguments for Capitalism before its Triumph*, Princeton: Princeton University Press, 184 p.
2. Schurmann, V. (1999), *Interesse*, *Enzyklopadie Philosophie*, Hamburg: Meiner, Pp. 653–657.
3. Peillon, M. (1990), The Concept of Interest in Social Theory, *Mellen Studies in Sociology*, Vol. 9, NY : The Edwin Mellen Press, 188 p.
4. Raffelt, A. (1982), Interesse und Selbstlosigkeit, *Christlicher Glaube in moderner Gesellschaft*, Vol. 16, Freiburg i Br.: Herder, Pp.129–159.
5. Swedberg, R. (2005), *Interest. Concepts in the Social Sciences*, NY: Open University Press, 136 p.
6. Coleman, J.S. (1990), *Foundations of Social Theory*, MA: Harvard University Press, 302 p.
7. Putnam, R.D. (1993), *Making Democracy Work: Civic Traditions in Modern Italy*, Princeton: Princeton University Press, 287 p.
8. Bourdieu, P. (2001), "*Practical reason*", St.Petersburg: Aleteiya, 562 p.
9. Bourdieu, P. (1992), *An Invitation to Reflexive Sociology*, Chicago: University of Chicago Press, 332 p.
10. Bourdieu, P. (2000), *Pascalian Meditations*, Cambridge: Polity Press, 256 p.
11. Habermas, J. (1971), *Knowledge and Human Interests*, London: Heinemann, 314 p.
12. Wallerstein, I. (2001), *World-Systems Analysis: An Introduction*, St. Petersburg: University book, 416 p.
13. Poulantzas, N. (1973), *Political Power and Social Class*, London: New Left Books and Sheed and Word, 367 p.
14. Aron, R. (2003), *Peace and War: A Theory of International Relations*, London: Transaction Publishers, 820 p.

УДК 316

Віртуальна реальність у контексті сучасного соціуму

Ольга Грушковська –

магістр спеціальності «Філософія», Східноєвропейський національний університеті імені Лесі Українки, Луцьк, Україна
E-mail: hrushkovska@gmail.com

У статті розглянуто проблеми віртуалізації та віртуальних процесів сучасного суспільства, проаналізовано основні ідеї вчених, які досліджували цю проблему. Зазначено, що необхідність аналізу віртуалізації зумовлена дедалі більшим наростанням віртуалізаційних процесів у сучасному суспільстві. Нинішні процеси віртуалізації настільки стрімкі, що практично не піддаються прогнозуванню, а втім, предметне поле соціально-філософських досліджень цієї проблеми лише починає складатися. Тому постає потреба в уточненні методології дослідження віртуалізації, а також у подальшій розробці концепції віртуалізації суспільства в межах соціально-філософського підходу. Проаналізовано вплив віртуалізації на соціальні інститути та на суспільство загалом. Звернуто увагу на проблеми трансформації особистості під впливом віртуальності. Доведено, що у зв'язку з тривалим перебуванням індивіда у віртуальній реальності ми можемо говорити про формування «віртуальної особистості». Прогрес розвитку віртуалізації невпинно зростає, тому питання віртуалізації сучасного соціуму залишається актуальним і відкритим до дискусії.

Ключові слова: віртуалізація, віртосфера, кіберпростір, віртуальна особистість, суспільство.

Reseived: September, 2017
1st Revision: October, 2017
Assepted: November, 2017

Grushkovska Olha. Virtual Reality in the Context of Modern Society. Problems of virtualization and virtual processes of modern society were considered by the author in the article. Categories of virtual reality, virtualization has been explained. The analysis is based on the main ideas of scientists who studied this problem. It was noted that the need for analysis of virtualization is conditioned by an ever greater increase in virtualization processes in modern society. Modern processes of virtualization are so fast that they are practically non-predictive. Meanwhile, the subject field of social and philosophical studies of this problem is only beginning to emerge. Clarification of the virtualization study methodology is a necessity. The concept of virtualization of society within the framework of the socio-philosophical approach needs further elaboration. The impact of virtualization on social institutions, and on society has been analyzed by the author. The problems of personality transformation under the influence of virtue were considered. It is proved that in our time we can talk about formation – a virtual person. It is noted that the progress of virtualization is growing steadily, and it depends only on the person, how it will use this phenomenon for itself. The issue of virtualization of modern society remains relevant, because this process is constantly spreading.

Key words: virtualization, virusosphere, cyberspace, virtual personality, society.

Грушковская Ольга. Виртуальная реальность в контексте современного социума. В статье рассматриваются проблемы виртуализации и виртуальных процессов современного общества, анализируются основные идеи ученых, которые исследовали данную проблему. Сегоднешние процессы виртуализации настолько стремительны, что практически не поддаются прогнозированию, а между тем, предметное поле социально-философских исследований данной проблемы только начинает складываться. Поэтому возникает необходимость в уточнении методологии исследования виртуализации, а также в дальнейшей разработке концепции виртуализации общества в рамках социально-философского подхода. Анализируется влияние виртуализации на социальные институты и на общество в целом. Внимание обращается на проблемы трансформации личности под влиянием виртуальности. Доказывается, что в связи длительным пребыванием индивида в виртуальной реальности мы можем говорить о формировании «виртуальной личности». Вопрос виртуализации современного социума остается актуальным, ведь этот процесс постоянн прогрессирует.

Ключевые слова: виртуализация, виртосфера, киберпространство, виртуальная личность, общество.

Постановка наукової проблеми та її значення. Зростання дослідницького інтересу у сфері наукового, соціального й філософського пізнання до проблематики віртуалізації соціуму припало на кінець минулого століття. З'явився новий напрям у філософії – віртуалістика, – у межах якого відбувалося вивчення віртуальних процесів. У різних сферах науки починають активно обговорювати тему віртуальності. Теоретики відзначають поетапу суперечність між швидко зростаючими процесами віртуалізації та їх науковим осмисленням.

У зв'язку з розвитком комп'ютерної техніки до кінця XX ст. процеси віртуалізації проникають практично у всі сфери суспільного життя. Сучасні дослідники справедливо говорять про віртуалізацію суспільства, і темпи цього процесу зростають. Суспільство в цілому під впливом комп'ютерних технологій зазнає суттєвих змін. Повсякденна дійсність, що оточує нас, усе більше віртуалізується. Стійке підвищення масштабів застосування інформаційних технологій супроводжується віртуалізацією соціальних інститутів і спільнот. У зв'язку з комп'ютеризацією суспільства відбуваються зміни в соціальній структурі суспільства та в людській діяльності. Віртуалізація – це фактор широкомасштабних змін, що відбуваються в усіх сферах суспільства.

Слово «віртуальний» походить від латинського *virtus*. Уживали його для позначення таких якостей воїна, як мужність, хоробрість. Віртуальність – вигаданий, уявний об'єкт, суб'єкт, не присутній у цей час у реальному світі, а створений грою уяви людської думки або зімітований із допомогою інших об'єктів [2]. Дослідник Г. Рейнгольд наголошує, що віртуальна дійсність подібна на магічне вікно, яке дає змогу заглянути в інші світи [8].

Аналіз досліджень цієї проблеми. Вивчення феномену віртуальної реальності здійснено в працях Д. Белла, М. Кастельса, Н. Кирилової, М. Маклюена, Е. Тоффлера. Багатоаспектність цього феномену розглянуто в концепціях зарубіжних учених, зокрема М. Вайнштейна, А. Крокера, Дж. Ланьє та ін. У вітчизняній науці дослідженням соціально-філософських аспектів віртуалістики й інформатизації суспільства займалися О. Одаренко, О. Оленіна. Праці російських учених С. Орєхова, Д. Іванова, Н. Носова, Б. Сівіринова також варті уваги. Проте потрібно зазначити, що проблема віртуальної реальності як феномену сучасної культури потребує подальшої наукової розробки.

Мета дослідження – виявити механізми та наслідки протікання процесів віртуалізації в сучасному соціумі, а з**авдання** – розглянути віртуалізацію соціуму й соціальних інститутів, з'ясувати вплив віртуальної реальності на людину.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. Віртуальна реальність проявляється в багатьох сферах сучасного життя, адже в наш час є можливість відвідати віртуальні музеї, займатися віртуальним спортом, віртуально навчатися та ін.

Формування єдиної віртосфери – важливий глобальний соціально-культурний підсумок творення комп'ютерної віртуальної реальності [7]. Віртуальний світ, створюваний усесвітньою комп'ютерною мережею, який володіє власним простором і часом, називається *віртосферою*.

Поняття віртуального й віртуальної реальності – не винахід сучасних науки або філософії. У межах останніх вони лише феномени – терміни, запозичені в мислителів колишніх епох. Віртуалізація – це процес розвитку глобальних комп'ютерних мереж, переведення в кіберпростір людської діяльності та, нарешті, підміни соціальної реальності віртуальною. Водночас відбувається трансформація соціальних інститутів, оскільки в ході історичного розвитку суспільства певні елементи структури інститутів втрачаються або наповнюються іншим змістом.

Стрімкий розвиток віртуалізації в різних сферах соціального життя дає змогу вважати її не просто побічним продуктом технічних і соціокультурних змін, а самостійним вимірюванням, специфічною умовою функціонування соціальних інститутів, якісною характеристикою соціуму у XXI ст.

Трансформацію соціальних інститутів за допомогою розвитку процесів віртуалізації в науці потрактовано неоднозначно. Характеристики соціальних інститутів тією чи іншою мірою не відображають реальність, тому що латентні функції поступово починають не відповідати справжнім функціям і набувають негативного характеру. Віртуалізація інституту може розглядатися як його деінституціоналізація, тобто процес утрати інституційних властивостей, але може характеризуватись і як зміцнення інституту й інституційного порядку.

Зі свого боку, віртуальні спільноти виконують особливу соціалізаційну роль для індивіда. Ю. Мєлков зазначає: «Спільноти, що утворені за допомогою Інтернет-технологій, допомагають людині втекти від самотності, надають їй відчуття довіри щодо інших людей. У віртуальному просторі набагато швидше можна знайти людей, інтереси яких подібні до твоїх. Віртуальні спільноти – це групи людей, об'єднані не за географічними чи іншими факторами, а, насамперед, за спільними інтересами й поглядами. Ця обставина змушує сприймати феномен віртуальної спільноти як такий, що може сприяти творчості людини, реалізації її особистості, відкривати нові обрії для соціальної поведінки людини в реаліях сьогодення – та їх філософського осмислення» [6, с. 148].

Виникнення комп'ютерів дуже змінило наш світ. Мабуть, лише А. Тоффлер говорив про комп'ютерну революцію. Реальний розвиток комп'ютерної техніки в найкоротші терміни перевершив усі прогнози й очікування. Нам здається, що віртуалізація суспільства є тотальною. Ось як пише про це один із дослідників цієї проблематики Д. В. Іванов: «Про віртуалізацію стосовно суспільства можна говорити, оскільки суспільство стає схожим на віртуальну реальність, тобто може описуватися за допомогою тих самих характеристик. Віртуалізація в такому випадку – це будь-яке заміщення реальності її симуляцією/образом ... » [3, с. 30]. Тотальність віртуалізації соціуму полягає в тому, що всі елементи, складники суспільства, віртуалізуються. Це не означає, що вони, як і суспільство в цілому, припиняють своє існування – це означає, що вони істотно змінюють свої «образ» і статус, роль.

Віртуалізація суспільства – це процес заміщення реальних соціальних відносин їхніми віртуальними образами. У суспільстві, де Інтернет й інші ЗМІ відіграють усе більш помітну роль, формується новий, ілюзорний світ символів, який існує паралельно з реальним фізичним світом і стає такою самою невід'ємною частиною буття, як і навколишня дійсність. Віртуалізація суспільства являє собою принципово новий процес глобального масштабу, який відображає реальні трансформації суспільства XXI ст.

Значення віртуалізації в житті сучасного соціуму стало зростати переважно за рахунок інтенсифікації комунікацій та зростання соціальних суб'єктів, котрі беруть участь у поширенні й споживанні інформації за допомогою технологічно більш досконалих електронних і друкованих ЗМІ.

Дослідники відзначають, що досягнення в економіці, політиці, науці та інших сферах соціуму все більше залежать від образів, ніж від реальних вчинків і речей. У сучасному соціумі відбувається наростання впливу симулякрів, що призводить до невизначеності, нестійкості соціуму. Ця ситуація спровокована, передусім, розвитком сучасних технологій і їх впливом на процеси суспільних змін, а також на саму людину, особливості її ідентифікації.

Із поширенням феномену віртуальної реальності, практично в кожній ланці суспільства утворилися паралельні світи, у яких функціонують віртуальні аналоги реальних механізмів відтворення соціуму. Процес заміщення реального простору віртуальним називається віртуалізацією. А. Крокер і М. Вайнштейн іменували «віртуалізацією» новий тип відчуження людини від власного тіла. Науковці стверджують, що особа в процесі використання комп'ютера начебто втрачає фізичну оболонку й перетворюється на потік електронної інформації [4].

По-різному розуміючи вплив віртуальної реальності на людину, усі дослідники цієї проблеми сходяться у визнанні її виняткового значення, адже віртуальні реальності втягують особу в нові форми існування, а відтак певним чином можуть формувати її. Дослідження свідчать, що важливі трансформації відбуваються у свідомості особистості і як цілісної системи. Зокрема, виникають «схематичність, спрощеність і фрагментарність уявлень про навколишній світ», «трансформується мотиваційна сфера», з'являються «змістовно нові стани свідомості» («змінені стани») та «кризові явища в рамках самосвідомості». При цьому «свідомість зазнає не тільки внутрішнього переструктурування, а й реагує на вплив віртуальної реальності як єдине ціле, що дає змогу говорити про незворотню трансформацію або навіть мутацію свідомості» [1, с 29].

Віртуальна реальність здатна розкрити внутрішній світ людини, особливо його приховані бажання й думки. Особа, «входячи» у віртуальну реальність, ніби знімає із себе необхідність підкорятися певним законам і нормам, стає розкутою. Усе це істотно змінює уявлення про світ, а потім і самого себе, оскільки людина набуває нового комунікативного досвіду. Віртуальна реальність здатна і негативно впливати на свідомість особи, деформуючи її в тому напрямі, що людина неадекватно реагує на актуальну реальність.

Отже, можна сказати, що віртуальна реальність сама, будучи плодом людської свідомості, істотно впливає на процес її формування, по-новому розставляє акценти в її складниках, а іноді просто виходить із-під контролю, завдаючи практичні «удари», що призводять до деформацій і модифікацій свідомості в сучасної людини.

Вітчизняний учений М. Козловець зазначає, що «суспільство homo virtualis постає як знеособлена й звільнена від теоретичного мислення сукупність споживачів і носіїв інформації. Звичка до мовленнєвих ігор і швидкісних інформаційних потоків може викликати деструкції у мисленні і свідомості. У віртуальному просторі порушуються фізичні закони незворотності часу, стійкі стереотипи і культурні звички. Ця реальність формує новий тип людини, якій дуже складно переходити від рівня віртуальної реальності до рівня повсякденної реальності. Тому скоро виникне проблема вибору: у якому із світів ми залишимось?» [5, с. 182].

Систематичне й тривале перебування індивіда у віртуальній реальності, особливо в кіберпросторі, може настільки радикально змінювати його свідомість, чуттєво-емоційний досвід і поведінку, що правомірно говорити про формування нового типу особистості – «віртуальної особистості». Для цієї особистості характерні специфічні образи себе й життєвого світу. Цей індивід має практичну можливість створювати свій «ідеальний світ», у якому він може реалізувати ідеальний образ себе. Віртуалізованій особистості властиві також інші уявлення про існування, простір і час і їхні характеристики, свободу, моральні цінності, особистісні взаємини й інші життєво-важливі категорії та цінності буття. Сприйняття їх крізь призму невіртуального, життєвого світу формує у свідомості особистості неадекватний образ, який за багатьма параметрами поступається «ідеальному світу» віртуальної реальності.

Наслідком цієї неузгодженості різних образів світу може бути знецінення в сприйнятті життєвого світу й виникнення відчуження в ставленні до нього, уключаючи сферу міжособистісних відносин. На макрорівні, тобто в масштабах соціуму, це може стати ще однією вельми серйозною та непіддатливою соціальному впливу причиною наростання в ньому відчуженості.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Отже, віртуалізацію соціального життя можна уявити як особливу форму простору життєдіяльності людини – кіберпростору, де форма відносин між людьми не просто втрачає свою пересічну суть, знеособлюючись у результаті процесів усуспільнення й відчуження, більшою мірою детермінується принципово новими символами, народженими в межах техногенного глобалізованого соціуму. Зі свого боку, класичні соціальні інститути трансформуються та втрачають безпосередню владу над індивідом, а сама соціальна реальність, потрапляючи у віртуальний простір, служить носієм тенденції переходу в інші форми діяльності. Система соціального віртуального середовища вбудовується в мережевий світ взаємодій. Відтак можна сказати, що сучасні елементи соціуму набувають зовсім іншої форми, підлаштовуючись під відповідний рівень технологічних перетворень. Аналіз концепцій дає підставу стверджувати, що на сьогодні не існує єдиного розуміння сутності віртуальності. При всьому різноманітті теоретичних аспектів у дослідженні природи віртуального суспільства сьогодні відсутні концепції й теорії стосовно цілісного соціально-філософського осмислення віртуалізованого соціуму та процесів, що відбуваються в ньому. Відтак над цим питанням потрібно ще працювати.

Перспективи розвитку віртуальної реальності – досить дискутована тема. Лише з плином часу можна буде зрозуміти: наша цивілізація вийде на новий інноваційний щабель розвитку чи, навпаки, буде відкинута назад. Достеменно відомо лише те, що прогрес зупинити неможливо, а тому віртуальна реальність так чи інакше займе своє місце в нашому житті. Отже, завдання Людини Розумної – це використання можливостей свого розуму таким чином, аби отримувати від нових досягнень максимум користі, при цьому не допустити, щоб віртуальна реальність стала іллюзорною заміною реального світу.

Джерела та література

1. Бондаренко Т. А. Трансформация личности в условиях виртуальной реальности / Т. А. Бондаренко. – Ростов-на-Дону : Издат. центр ДГТУ, 2006. – 137 с.
2. Воробьев Д. В. Виртуальная реальность: бытие и ничто / Д. В. Воробьев. – Нижний Новгород : Мысль, 2007. – 327 с.
3. Иванов Д. В. Виртуализация общества / Д. В. Иванов. – Санкт-Петербург : Петербург. Востоковедение, 2000. – 96 с.
4. Крокер А. Политическая экономия виртуальной реальности / А. Крокер, М. Вайнштейн // Виртуальная реальность и современный мир. – Вып. 3. – 1997. – С. 25–31.
5. Козловець М. А. Феномен національної ідентичності: виклики глобалізації : монографія / М. А. Козловець. – Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2009. – 558 с.
6. Мєлков Ю. О. Віртуальна реальність як сфера самореалізації особистості / Ю. О. Мєлков, А. В. Толстоухов, О. Є. Перова, О. М. Рубанець та ін. – Київ : Вид. ПАРАПАН, 2004. – С. 140–166.
7. Муртазина М. И. Образование и виртуальная культура / М. И. Муртазина // Вестник ЧитГУ. – Чита : ЧитГУ, 2009. – № 3 (54). – С. 213–217.
8. Rheingold H. Virtuelle Welten und Reisen im Cyberspace / H. Rheingold. – New York, 1991. – 196 p.

References

1. Bondarenko, T. A. (2006), *Transformation of personality in virtual reality*, Rostov-on-Don : DSTU Publishing Center, 137 p.
2. Vorobiev, D. V. (2007), *Virtual Reality: Being and Nothingness*, Nizhny Novgorod : Thought, 327 p.
3. Ivanov, D. V. (2000), *Virtualization of society*, St. Petersburg : Petersburg Oriental Studies, 96 p.
4. Croker, A., Weinstein, M. (1997), Political economy of virtual reality, *Virtual reality and the modern world*, No. 3, Pp. 25–31.
5. Kozlovets, M. A. (2009), *The phenomenon of national identity: the challenges of globalization*: Monograph, Zhytomyr : Publ. of ZHSU I. Franko, 558 p.
6. Melikov, Yu. O., Tolstoukhov, A. V., Perova, O. E., Rubanets, O. M., and others (2004), *Virtual reality as a sphere of self-realization of personality*, Kyiv : Publ. PARAPAN, Pp. 140–166.
7. Murtazina, M. I.(2009), Education and virtual culture, *Bulletin of the Chita State University*, Vol. 54, No. 3, Pp. 213–217.
8. Rheingold, H. (1991), *Virtuelle Welten und Reisen im Cyberspace*, New York, 196 p.