

Халапсис Ольга Викторовна – аспірантка кафедри філософії і політології Національної металургічної академії України (г. Дніпр)

УДК 1:304

## ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И СОЦИАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

*Сложность исследования социальной реальности во многом обусловлена неоднозначностью самого понятия «реальность» и проблемами, связанными с его переносом на процессы, происходящие в обществе. В статье проведено исследование социальной реальности в аспекте ее симуляционной природы, а также трансформации социальной реальности под влиянием современных информационных и коммуникационных технологий. Человек сам создает иллюзии, которые маскируют, симулируют и фальсифицируют реальность. Осмысление этого факта и дало основание Бодрийяру говорить о «симулякрах» как об атрибутах социального бытия, а также выводит три основных типа симуляции социальной реальности. Развитие информационных и коммуникационных технологий выводят этот тренд на новый уровень, когда социальная реальность фактически полностью симулируется и когда исчезают критерии «истинности» и «подлинности». Очевидно, что быстрое развитие информационных, коммуникационных и развлекательных технологий будет и дальше изменять жизнь людей и, в конечном итоге, трансформировать общество. Исследование этого тренда позволит глубже понять формирующийся ныне порядок вещей, в рамках которого осуществляется проект глобализации.*

**Ключевые слова:** реальность, социальная реальность, иллюзия, симулякр, общество, технологии.

## ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА СОЦІАЛЬНИЙ РЕАЛЬНІСТЬ

*Складність дослідження соціальної реальності багато в чому обумовлена неоднозначністю самого поняття «реальність» і проблемами, що пов'язані з його перенесенням на процеси, які відбуваються в суспільстві. У статті проведено дослідження соціальної реальності в аспекті її симуляційної природи, а також трансформації соціальної реальності під впливом сучасних інформаційних і комунікаційних технологій. Людина сама створює ілюзії, які маскують, симулюють та фальсифікують реальність. Осмислення цього факту і дало підставу Бодрійяру вести мову про «симулякри» як про атрибути соціального буття, а також виводити три основні типи симуляції соціальної реальності. Розвиток інформаційних і комунікаційних технологій виводять цей тренд на новий рівень, коли соціальна реальність фактично повністю симулюється і коли зникають критерії «істинності» і «справжності». Очевидно, що швидкий розвиток інформаційних, комунікаційних і розважальних технологій буде і далі змінювати життя людей і, в кінцевому підсумку, трансформувати суспільство. Дослідження цього тренду дозволить глибше зрозуміти порядок речей, що формується нині, і в рамках якого здійснюється проект глобалізації.*

**Ключові слова:** реальність, соціальна реальність, ілюзія, симулякр, суспільство, технології.

## INFORMATION TECHNOLOGIES AND SOCIAL REALITY

*The complexity of study of social reality is largely due to the ambiguity of the very concept of "reality" and the problems associated with its transfer to the processes occurring in society. The article conducted a study of social reality in the aspect of its simulation nature, as well as the*

*transformation of social reality under the influence of modern information and communication technologies. Man creates illusions that mask, pretend and falsify reality. The comprehension of this fact gave Baudrillard a reason to speak about “simulacra” as attributes of social being, and also to deduce three main types of simulation of social reality. The development of information and communication technologies bring this trend to a new level, when social reality is actually fully simulated and when the criteria of “truth” and “authenticity” disappear. Obviously, the rapid development of information, communication and entertainment technologies will continue to change people’s life and, ultimately, transform society. The study of this trend will allow a deeper understanding of the current order of things that is emerging, within which the globalization project is carried out.*

**Keywords:** *reality, social reality, illusion, simulacrum, society, technology.*

**Актуальность.** Социальная реальность является результатом человеческого сознания, которое провоцирует действия участников социальных процессов на именно такую форму организации действительности. С глубокой древности люди освоили принципы коммуникации и кооперирования, позволяющие многократно нарастить и усилить как физические, так и интеллектуальные возможности отдельных индивидуумов. Человек стал использовать инструменты и приручал животных, строил дома и основывал города, создавая свой особый мир, лишь отчасти связанный с природой.

Но сколь бы совершенными ни представлялось нам наше технологическое окружение, оно не есть нечто стабильное, оно нуждается в постоянной поддержке и обслуживании. Соответственно, нужны постоянные усилия, реализуемые как социальные отношения, которые в своей конкретности создают очень сложную картину коллективного воления. Однако при внимательном рассмотрении перед нами предстает не броуновский хаос социальных молекул, а упорядоченность, которую при некотором приближении может даже сойти за гармонию. Поскольку многие задачи решить в одиночку невозможно, людям приходится взаимодействовать со своими товарищами, привыкать работать в команде. Наблюдая за действиями других членов коллектива, люди перенимают полезные для себя навыки, модифицируя собственные алгоритмы в процессе координации усилий. В результате они создают социальные отношения, социальные структуры и социальные институты.

Причем действия участников коллектива не сводятся к сугубо утилитарным целям. Вернее, эти цели могут рассматриваться ими как полный и окончательный смысл деятельности, однако независимо от их воли и желания, у них формируются что-то еще: их модели взаимодействия и поведенческие нормы. На основе этого выстраивается социальная иерархия, становящаяся основой формирующейся социальной системы. Социальная реальность и возникает как результат взаимодействия людей с субъективной стороны, как продукт деятельности социальной системы – с объективной.

Исследование социальной реальности – далеко не новая для философии тема. Однако в наше время эти вопросы приобретают особый смысл, связанный с технологиями, которые позволяют выводить симуляцию на немислимый еще совсем недавно уровень. В связи с этим мы считаем уместным и оправданным вновь обратиться к этой неоднократно изученной проблеме, но уже с учетом опыта дня сегодняшнего.

**Степень разработанности темы.** Рассмотрение специфики социальной реальности по отношению к реальности физической можно обнаружить уже в работах античных философов. Однако для современного дискурса ключевыми работами являются работы относительно недавнего времени, которые стали, тем не менее, уже классическими в силу важности поставленных в них вопросов. Мы имеем в виду работу Питера Бергера и Томаса Лукмана «Социальное конструирование реальности», а также работу Жана Бодрийяра «Симулякры и симуляции». Среди современных авторов особенно выделим Джона Сёрла и его работу

«Конструирование социальной реальности», а также Финна Коллина «Социальная реальность». Мы обращались и к публикациям других современных авторов.

**Целью статьи** является исследование социальной реальности в аспекте ее симуляционной природы с учетом трансформации последней под влиянием современных информационных и коммуникационных технологий.

Институциональные факты создаются конститутивными правилами, принятыми коллективным договором, а права и обязанности, которые отдельные лица определяют в соответствии с этими конституционными правилами (Searle, 1995). С помощью своего труда люди преобразовывают природные материалы в артефакты, а само взаимодействие людей в этом деле, их скоординированные действия, создают социальную реальность. Однако социальная реальность не сводится к трудовой деятельности и возникающим на их базе социальным отношениям. Человеческие модели социальной реальности также влияют и на саму реальность, которую они моделируют. Стало быть, человек переводит свои мысли и схемы в реальность посредством действия, его идеи служат лишь набросками для вещей.

И речь идет не только об интеллектуальной деятельности. Например, денежные знаки бесполезны сами по себе, но люди наделяют их ценностью, признавая ее постольку, поскольку эту ценность признают другие участники социальных действий; здесь ключевой становится коллективная вера. Последняя создает собственную реальность, основанную на многократном повторении каких-то действий и убеждении в том, что нечто подобное можно повторить и впредь. И это действительно работает, но не потому, что наши эквиваленты стоимости обладают какими-то уникальными характеристиками, а лишь в силу всеобщего согласия (Халапсис, 2018).

Как отмечает Финн Коллин, феномен считается социальным, если он включает в себя множество человеческих агентов, чьи действия или планы каким-то образом связаны друг с другом. Конструирование социальной реальности всегда является работой множества социальных агентов, однако коллективное генерирующее общество и его деятельность могут быть анализируются в индивидуалистических терминах. Факты, которые отличают человека от неодушевленной природы – преднамеренные (intentional) факты. То есть, они имеют отношение к мысли, воле и желанию человека. Факты не будут считаться социальными, если, хотя они относятся к людям, они не относятся к особенностям, которые отделяют человека от неживой природы (Collin, 1997, pp. 6-7).

Социальная реальность представляет собой систему со множеством внутренних конструкций, переплетающихся между собой в причудливой форме. Причем у исследователя нет гарантии, что используемые им методы – какой бы сферы ни касалось социальное исследование – окажутся целиком релевантными своему предмету. Ведь последний – не фактическая данность (каковой являются подавляющее большинство объектов естествознания), а результат снятия фрагментарности наличной мультипликации социальных актов и систем посредством выбранной методологии интерпретируемых как тот или иной аспект социальной реальности. Но из этого следует, что методология уже некоторым образом задействована в социальном объекте, – а именно, в его интерпретации как «социального» и как «объекта».

Любое описание объекта или действия является неполным, ибо никогда не может быть абсолютного соответствия между социальным актом и его интерпретативным образом. Наши слова не являются нашими собственными изобретениями; мы унаследовали их от предыдущих поколений, и они несут свою собственную историю контекстов, где они использовались. Кроме того, элементы, из которых они были построены, оставляют свои следы слов, которыми мы можем общаться (Alasuutari, 2004, p. 19).

Используя свои чувства, воображение и концептуальные инструменты, люди не только делают предположения о характере социальной реальности, но и обладают способностью

изменять эту последнюю. Концепции интерпретируют и описывают свойства постоянно меняющихся моделей взаимодействия человека и его окружения, которые в процессе подстраивания под социальную реальность незаметно подстраивают ее под себя.

Социальный мир состоит из индивидов и отношений на базовом уровне плюс устойчивых соединений предметов на уровне, которые обладают квазипостоянными свойствами и невосстанавливаемыми причинами, влияющими на предметы на базовом уровне. Стало быть, социальный мир существует как воплощение наборов отдельных людей с полномочиями, способностями, действиями и взаимодействиями и которые находятся в широком диапазоне конкретных социальных отношений друг с другом. На более высоком уровне возникают каузальные свойства, которые не привязаны к объектам на базовом уровне. Иными словами, социальные структуры обладают свойствами на структурном уровне, которые не могут быть сведены к свойствам компонентов структуры.

В современном мире происходит невиданное ранее развитие технологий, в частности – технологий коммуникации. Эти технологии используются не просто для функциональных целей. За пределами их практического применения они также функционируют как мощные тотемы и фетиши для своих пользователей, что демонстрирует важность их символического значения. Борьба с технологиями также может принимать вид символов, например, когда талибы в Афганистане вешали на деревья телевизоры как мощный символ нежелательной вестернизации своей страны (Morley, 2010, p. 8). Впрочем, мы не думаем, что подобные методы слишком эффективны, ибо едва ли что-то может серьезно подорвать развитие и совершенствование средств коммуникации, которые с каждым годом приобретают все более масштабные формы. И даже борцы с глобализмом и вестернизацией в подавляющем большинстве случаев не могут себе позволить отказаться от преимуществ глобализма, среди которых информационные и коммуникационные технологии – лишь частный случай.

Оборотной стороной глобализации информационного пространства является «атомизация» личности, которой стало проще и комфортней укрыться в собственном мире иллюзий, где видимость общения с большой аудиторией лишь маскирует неспособность к реальной коммуникации. Однако люди в большинстве своем не видят здесь проблемы, ибо новые технологии столь удачно симулируют реальность, что подражание порой становится более желанным, нежели образец, и современный человек предпочитает приукрашенную иллюзию безрадостной действительности.

В 1981 году Жан Бодрийяр предположил, что реальность, которую мы воспринимаем, может быть не такой, какой есть на самом деле, а вместо этого она является симулированным представлением, основанным на символизме. В работе «Симулякры и симуляция» (Бодрийяр, 2015) философ поднимает вопросы о знаках и символах вокруг нас по отношению к их одновременному существованию. Бодрийяр считал, что реальность существования скрыта от человеческого восприятия взаимодействием с внешней средой посредством интерпретации символов. Симулякр скрывает от нас какое-либо подобие «истинной» реальности, так что люди сегодня не имеют понятия о том, что такое их существование. Воспринимаемая реальность представляет собой конструкцию, состоящую из знаков и образов, порожденных средствами массовой информации и другими элементами культуры.

Бодрийяр полагал, что социальная реальность по существу лишена смысла в результате насыщения культуры символическими симулякрами. Другими словами, со временем люди бессознательно построили имитацию реальности вокруг себя, в которой человечество взаимодействует с природой через символизм, а также язык и смысл, которые они приписывают ему.

Его концепция рассчитана и применима в первую очередь к современности, но Бодрийяр дает и историческую ретроспективу, показывающую изменения, которые привели к нынешнему состоянию. В эпоху, предшествующую промышленной революции, предметы

имели индивидуальность, которая отличала их от других вещей. С промышленной революции начинается размывание различий между символами вещей и самими вещами, чему способствовало массовое производство. С этого начинается фундаментальная потеря уникальных отличий между производимыми вещами, а также их отделение от реальности посредством подражания. Наше время влечет за собой полное нарушение любого различия между реальностью и теми вещами, которые являются просто представлениями. По мнению Бодрийера, симуляция теперь есть все, что существует, и сегодня постмодернистский капиталистический мир раскрывается как тот, где уникальность и оригинальность полностью заменяются симуляцией и становятся бессмысленными.

В таком мире легко заблудиться, и вовсе не случайно в 90-е годы XX века даже появилось понятие «социальной навигации» (Munro, Hook, & Benyon, 1999), и она действительно оказывается необходимой, принимая во внимание стремительность трансформаций, главным агентом которых является техника. Искусственный интеллект в ряде ситуаций с успехом заменяет человеческий, смартфоны могут быть «умнее» своих владельцев, управляемые автопилотом транспортные средства уже сейчас безопаснее своих «обычных» аналогов, уже обыденностью стали умные телевизоры, умные дома (применительно к последним Линн Шпигель использовала термин «постчеловеческое домашнее хозяйство» (Spigel, 2010). Человек уже не просто конструирует реальность (Бергер & Лукман, 1995), он привлекает к этому занятию интеллект, хоть и созданный по его образу и подобию, но принципиально неантропоморфный.

Особое место в этом новом мире занимают технологии виртуальной реальности (VR), и здесь возникают разного рода моральные проблемы. Во-первых, виртуальная реальность создает потенциальные риски для психического здоровья, включая деперсонализацию. Во-вторых, технология VR вызывает серьезные проблемы, связанные с пренебрежением к собственному фактическому телу пользователя и к реальной физической среде. В-третьих, виртуальные технологии могут использоваться для записи личных данных, которые могут быть развернуты таким образом, чтобы угрожать личной конфиденциальности и представлять опасность, связанную с манипулированием убеждениями пользователей, эмоциями и поведением. Существуют и другие моральные и социальные риски, связанные с тем, как VR размывает различие между реальным и иллюзорным (Spiegel, 2018).

Очевидно, что быстрое развитие информационных, коммуникационных и развлекательных технологий будет и дальше изменять жизнь людей и, в конечном итоге, трансформировать общество. Следует уделить внимание этическим вопросам, связанным с вероятной конвергенцией виртуальной реальности и социальных сетей (эта конвергенция получила название VRSN) и привлечением в эту новую структуру значительной части населения мира. VRSN представляют угрозу как конфиденциальности, так и автономии. Угрозы конфиденциальности могут быть в целом классифицированы как угрозы информационной конфиденциальности, угрозы физической конфиденциальности и угрозы частной конфиденциальности. Угрозы автономии могут быть классифицированы как угрозы свободе, знаниям и подлинности (O'Brocháin et al., 2016). Цифровые технологии не только трансформируют социальную и культурную реальность; они вносят изменения и в природу человека (Халаписис, 2016), причем этот процесс необратим. Естественно, никакие угрозы не остановят большинство пользователей от искушения новизной, но отдавать себе отчет в этих угрозах необходимо для минимизации возможных негативных последствий.

**Выводы.** Сложность исследования социальной реальности во многом обусловлена неоднозначностью самого понятия «реальность» и проблемами, связанными с его переносом на процессы, происходящие в обществе. Однако этим дело не ограничивается. Человек сам создает многослойное полотно иллюзий, которое маскирует, симулирует и фальсифицирует даже то, что хотя бы в первом приближении может быть названо «реальностью». Осмысление этого факта и дало основание Бодрийеру говорить о «симулякрах» как об атрибутах

социального бытия, а также выводит три основных типах симуляции социальной реальности. Развитие информационных и коммуникационных технологий выводят этот тренд на новый уровень, когда социальная реальность фактически полностью симулируется и когда исчезают критерии «истинности» и «подлинности». Мы полагаем, что исследование этого тренда позволит глубже понять формирующийся ныне порядок вещей, в рамках которого развертывается проект глобализации. Этим же определяются и перспективы дальнейших исследований.

### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Alasuutari, P. (2004). *Social Theory and Human Reality*. London: SAGE.
2. Collin, F. (1997). *Social Reality*. London: Routledge.
3. Morley, D. (2010). Domesticating Dislocation in a World of “New” Technology. In C. Berry, S. Kim, & L. Spigel (Eds.), *Electronic Elsewheres: Media, Technology, and the Experience of Social Space* (pp. 3-15). Minneapolis: University of Minnesota.
4. Munro, A. J., Hook, K., & Benyon, D. (Eds.). (1999). *Social Navigation of Information Space*. London: Springer.
5. O’Brolcháin, F., Jacquemard, T., Monaghan, D., O’Connor, N., Novitzky, P., & Gordijn, B. (2016). The Convergence of Virtual Reality and Social Networks: Threats to Privacy and Autonomy. *Science and Engineering Ethics*, 22(1), 1-29. doi:10.1007/s11948-014-9621-1
6. Searle, J. R. (1995). *The Construction of Social Reality*. New York: THE FREE PRESS.
7. Spigel, J. S. (2018). The Ethics of Virtual Reality Technology: Social Hazards and Public Policy Recommendations. *Science and Engineering Ethics*, 24(5), 1537-1550. doi:10.1007/s11948-017-9979-y
8. Spigel, L. (2010). Designing the Smart House: Posthuman Domesticity and Conspicuous Production. In C. Berry, S. Kim, & L. Spigel (Eds.), *Electronic Elsewheres: Media, Technology, and the Experience of Social Space* (pp. 55-92). Minneapolis: University of Minnesota.
9. Бергер, П., & Лукман, Т. (1995). *Социальное конструирование реальности: Трактат по социологии знания* (Е. Д. Руткевич, Trans.). Москва: Academia-Центр; Медиум.
10. Бодрийяр, Ж. (2015). *Симулякры и симуляции* (А. Качалов, Trans.). Москва: ПОСТУМ.
11. Халапсис, А. В. (2016). Цифровые технологии и перековка железных людей. *ScienceRise*, 24(7/1), 55-61. doi:10.15587/2313-8416.2016.69141
12. Халапсис, А. В. (2018). Мир без денег: Экономические и социокультурные трансформации эквивалента стоимости. *Наукове пізнання: методологія та технологія*, 40(1), 126-135.