

---

## Соціальна філософія

УДК 316.32

*Товмаш Д. А.*

*Кандидат філософських наук, доцент Київського національного університету імені Тараса Шевченка*

### ВІРТУАЛЬНІСТЬ ГРОМАДЯНСЬКОГО СУСПІЛЬСТВА

Аналізуються конструкти громадянського суспільства як вияв волі та уявлення на підставі постмодерної легітимації їх більш широкого смислового діапазону: від належного до бажаного, а також від удаваного до квазідійсного.

Ключові слова: *політична комунікація, громадянське суспільство, громадянська воля, віртуалізація, віртуальна реальність, кіберпростір, штучна реальність, віртуалістика, симулякр.*

Рефлексія громадянського суспільства як волі і уявлення має сенс тому, що сам характер волі і уявлень громадськості відчутно впливає на її дії і на спосіб самоорганізації. Адже ці дії, своєю чергою, породжують мрії, сподівання, зрештою, — рішучість, живлячи духовні сили суспільства, яке жадає свободи, справедливості та солідарності, зрештою — людяності. У зв'язку з цим, слід також зауважити, що дослідженню евристичного потенціалу теоретичних конструктів громадянського суспільства з усіма їхніми розбіжностями заважає те, що їх центральне поняття стало одним із ключових у сучасній політичній риторичі. Оцінки і самооцінки національно-організованих соціумів, їхній розподіл на «добропорядні» й «недобрі», а відтак, і репутація, імідж країни останніми роками дедалі більше оцінюються за наявністю певних нормативних ознак громадянського суспільства.

На наш погляд, громадянське суспільство як соціальна реальність набуває цілісності лише із розвитком індустріального суспільства, що пов'язане із організаційними основами останнього [1]. Організаційні основи представляють систему способів (взірців) діяльності індивідів, підгруп і інститутів, засобів соціального контролю, соціальних ролей і систем цінностей, які забезпечують спільне життя членів спільності,

гармонізують їх прагнення і дії, встановлюють допустимі способи задоволення потреб, вирішують проблеми і конфлікти, що виникають у ході спільного життя, тобто, забезпечують порядок соціального життя. Створення та забезпечення такого порядку соціального життя можна визначити як конструювання реальності, що є потребою та прагненням суспільства в цілому і кожного громадянина окремо, як носія даної реальності. Зазначена раніше проблема формування окремого громадянина як елемента громадянського суспільства, нами розглядається через формування віртуальної реальності компетентного громадянина та впровадження її образів у реальність повсякденного життя. Таким чином, повсякденне життя є реальність, яка інтерпретується людьми і має для них суб'єктивну значимість в якості цілісного світу, відповідно до основ якого відбувається сприйняття та діяльність кожного. Використати потенціал явища віртуалізації суспільства, який, на думку російського дослідника Д.В. Іванова [2], має багато недосліджених об'єктів, ми можемо за допомогою новітнього підходу, що має назву віртуалістика.

Останні десятиліття людської діяльності породили поняття «віртуальної реальності». Дане поняття бере початок в інженерних технологіях. Авторство терміна належить американському дослідникові Д. Ленъеру. Під «віртуальною реальністю» він має на увазі занурення й навігацію суб'єкта в штучно створене комп'ютерне тривимірне середовище, а також маніпулювання об'єктами в цьому штучному середовищі. Акцент робиться на нових засобах людино-машинної взаємодії, що дозволяють людям учитися діяти в умовах, якісно відмінних від умов тієї реальності, у якій вони живуть. В 1984 році Ленъер засновує фірму «VPL Research Corporation», першу компанію по виробництву технологій віртуальної реальності, які містять у собі програмні засоби, що забезпечують імітацію реального світу, і основні атрибути цієї технології (шолом і рукавички), які на рівні відчуттів створюють у людини ілюзію реальності.

Роком пізніше американський письменник Вільям Гібсон у романі «Neuromancer» вводить термін кіберпростір. Кіберпростір не тотожний реальному, але проявляє себе як реальний. Під кіберпростором у Гібсона розуміється єдина, погоджена галюцинація мільярдів людей. Він описує блискавичний світ, новий всесвіт електронної медіації, де факти сприймаються у своєму фізичному прояві, вони не тільки чуються й бачаться, але й відчуваються. Згідно американському досліднику М. Хейму,

кіберпростір — це основа, матриця, набір орієнтованих вузлів, за якими ми знаходимо наш шлях серед неймовірної кількості інформації. І комп'ютерна віртуальна реальність розглядається як явище всередині цього електронного простору [3, р.27].

Відзначимо, що історія віртуалістики починається набагато раніше. Багато дослідників вважають, що першим кроком до технологій віртуальної реальності стало створення кіно, що з'єднало в собі двомірне зображення, що рухається, і звук. Вже тоді технічними пристроями створюється достовірна ілюзія реального світу. На перших кіносеансах глядачі в жаху біжать від поїзда, що, як їм здається, їде з екрана прямо на них.

В 1929 році в США патентується літальний симулятор «Лінк Трейнер», що дозволяє імітувати політ [4]. Даним винаходом зацікавилось військове відомство, у результаті чого починаються розробки тренажерів подібного напрямку. Курсанти одержують первинні навички керування танком або літаком у віртуальному просторі. Інженерні технології ізолювали людини від навколишнього світу; для зорових образів служить монітор, для слуху — звукові датчики. Відбувається тактильна обробка оператора, він випробовує можливі вібрації й перевантаження. Оператор-Курсант випробовує максимально можливі переживання танкового бою або пілотування літака.

Але віртуальні образи у вигляді недосконалості технічних пристроїв тоді ще сильно поступались натуральним. Проводяться роботи зі створення тривимірного зображення. В 1955 році американський кінематографіст, фотограф, винахідник М. Хейліг публікує статтю про кінотеатр майбутнього. Зорове поле людини становить 155 градусів по вертикалі й 185 градусів по горизонталі. Щоб охопити поле пасивного зору, необхідно вийти за ці границі й Хейліг пропонує такий архітектурний пристрій кінотеатру, що дозволило б при відтворенні тривимірних зображень уникнути застосування спеціальних окулярів і інших пристроїв. Цей проект так і не був здійснений. Зате була побудована й в 1961 році запатентована «Сенсорам» — машина з нішею, куди, немов у театр для одного глядача, поміщався спостерігач. В основі цієї машини перебуває стереоскопічна кінокамера, що дозволяє передавати тривимірні зображення. До послуг глядачів були п'ять двохвилинних тривимірних кольорових фільмів, вони супроводжувалися звуками, подувами вітру в обличчя й запахами.

Подальший розвиток ідей Хейліга здійснює американський дослідник І. Сазерленд. Сазерленд формулює проблему так: екран — це вікно, дивлячись у яке ми повинні змусити штучний світ виглядати, діяти, звучати реально. В 1960-х роках у Гарварді він створює перший стереоскопічний головний дисплей. За задумом Сазерленда дисплей повинен забезпечити користувачеві відчуття повноцінного простору, що нічим не відрізняється від реального. Але перший дисплей був таким важким, що користувачі прозвали його «Дамокловим мечем». Надалі Сазерленд створює ряд корпорацій, які спеціалізуються в сфері комп'ютерно-графічної індустрії. Він багато працює в даному напрямку, і його по праву зараховують до «батьків» віртуальної реальності.

Англійського дослідника М. Крюгера також називають «батьком» віртуальної реальності. Він в 1969 році починає дослідження із взаємодії «людина — комп'ютер». Крюгера турбує сповільненість реакції на вхідний сигнал: «Я рухаю своєю рукою, і потім рухається моя графічна рука... З огляду на витрачені ресурси, це потрібно перебороти» [5]. Він мріє позбутися від приводів і збільшити швидкість процесів, що відбуваються. Крюгер випереджає час і знає, як зробити так, щоб штучний світ відтворювався більш реально. Недосконалість існуючих на той час технологій приводить його в розпач, він навіть висловлюється: «Правда полягає в тім, що віртуальна реальність — це не тріумф американської технології. Це трагедія американської технології. Мені дозволили зробити один відсоток того, що я міг би» [5, р.22].

Крюгера цікавлять і філософські аспекти проблеми, в 1972 він закінчив книгу «Штучна реальність». Термін «штучна реальність» (artificial reality) він вводить для позначення відеопростору, графічного світу, у який люди можуть увійти з різних точок, щоб взаємодіяти в ньому один з одним і із графічними створіннями. Створений світ не обмежений фізичними законами. У цьому світі закони створюються самою людиною й нею ж змінюються. Крюгер також відзначає, що люди більшою мірою є продуктами штучного досвіду, отриманого за допомогою театру, романів, фільмів та телебачення й ін. Створена реальність дає можливість отримувати штучний досвід. Дослідник вважає, що поява інтерактивного досвіду — це головна культурна подія, що може накласти на нашу свідомість настільки ж сильний відбиток, як всі, що відбувалися дотепер. Перед людиною відкривається прекрасна можливість для дослідження, у тому числі дослідження самих себе [5, с. 25].

Для Д. Дойча термін віртуальна реальність «відноситься до будь-якої ситуації, коли штучно створюється відчуття перебування людини в певному середовищі» [6]. Так, наприклад, літальний тренажер дає користувачеві широкий діапазон відчуттів польоту на літаку. Віртуальна реальність завжди включає створення штучних відчуттів. Дослідник вважає, що в цьому випадку потрібно говорити про технології штучного керування сенсорним відчуттям людини. У цей час основне завдання полягає у винаході більш різноманітних і більш точних способів стимуляції органів відчуттів. Головною установкою при цьому є те, що не існує можливого відчуття або ряду відчуттів, властивим людям, які в принципі неможливо було б передати штучно.

Варто підкреслити, що західні дослідники значно раніше, ніж російські та українські, підійшли до вивчення віртуальної реальності, тому вони розглядають віртуальну реальність переважно як продукт технічної системи. Зазначимо, що все-таки існують роботи, автори яких наголошують на філософських аспектах віртуальної реальності. Але для більшості західних дослідників: «віртуальна реальність — це тривимірне, що генерується комп'ютером, що імітує оточення, що пропонується користувачеві в реальному часі його поведінки» [7, р.57].

Західні наукові збірники з віртуальної реальності присвячуються головним чином розробкам технічних систем віртуальної реальності. Прикладом може служити таке визначення: «Віртуальна реальність (ВР) — засіб комп'ютерного моделювання й імітації, що дозволяє людині взаємодіяти зі штучним, тривимірним, візуальним, що відчувається також іншими органами почуттів, середовищем. Застосування віртуальної реальності занурює користувача в згенероване комп'ютером середовище, що імітує реальність за допомогою використання інтерактивних засобів (окуляри, шолом, рукавички або ж костюм для всього тіла), що посиляють і приймають інформацію. У типовому ВР-Форматі користувач, одягнений у шолом зі стереоскопічним екраном для очей, бачить оживлені образи штучного середовища. Ілюзія присутності всередині середовища (телеприсутність) створюється завдяки сенсорним пристроям руху, які активізують пересування й регулюють відповідно йому погляд користувача, звичайно в реальному часі (у процесі актуального часу, коли щось має місце бути). Таким чином, користувач може робити подорож у штучно створеній анфіладі кімнат, експериментуючи зі зміною точки зору й перспективи, які відбуваються відповідно з поворотами його голови й зміною напрямку руху. Надягнувши рукавички з

датчиками, оснащені пристроєм зворотного зв'язку, що передбачають відчуття дотику, користувач може навіть підняти й маніпулювати об'єктами, які він бачить у середовищі віртуальної реальності. Термін віртуальної реальності також застосовується в галузі комп'ютерної науки, пов'язаної з розвитком подібних систем» [8].

Для західних дослідників віртуальна реальність — це переважно «віртуальні шоломи», «віртуальні костюми», «сенсорні рукавички», «окуляри», «стерео-дисплеї» та ін. Всі ці аксесуари йменуються окремими системами віртуальної реальності, які створені для виборчого впливу на органи почуттів людини. Інженерні досягнення в галузі віртуальної реальності — це технології конструювання бажаних відчуттів. У результаті в користувача створюється достовірний ілюзія знаходження всередині реальності, що генерується відповідним пристроєм. Серед зовнішніх почуттів більше інформативні зір і слух, вони вважаються максимально когнітивними. Для ілюзії присутності у віртуальному просторі потрібна, як мінімум, картинка предметного світу зі звуковим супроводом. У цей час віртуальна реальність більшою мірою аудіовізуальна й постає як тривимірне, об'ємне зображення, що супроводжується тривимірним звуком, що відрізняється від звичайного «стерео» тим, що містить таку характеристику, як глибина. Тривимірний звук набагато сильніше впливає на людину. Користувач не тільки чує звук, але й визначає віртуальне положення його джерела. Оскільки інформація отримується нами переважно зором і слухом, зазначених засобів досить, щоб створити необхідне почуття присутності у віртуальному просторі.

Саме такий аудіовізуальний світ доступний звичайним користувачам, цей світ не надто «віртуальний» (так, у ньому відсутня маса, тобто інерція й гравітація, немає смаків і запахів), і його майже не можна сприймати дотиком. Однак технології віртуальної реальності розширюють сферу свого впливу. Вже зараз з'являються системи віртуальної реальності, які доповнені периферійними пристроями, що створюють ілюзію дотику об'єктів, що зустрічаються у віртуальному просторі. Повною мірою відчути ілюзію віртуальної реальності можна тільки при наявності детекторів переміщення, що дозволяють відслідковувати зміни положення користувача в ув'язуванні із зображенням на екрані монітора й датчиків, що фіксують дії користувача.

Донедавна вартість таких систем перевищувала всі мислимі ціни. Але в результаті постійного зниження цін на комп'ютерне встаткування такі системи стають доступними для звичайних користувачів. Ці

системи віртуальної реальності по-справжньому здатні «відтворювати сні при пробудженні», можуть управляти нашими відчуттями, створюючи бажану ілюзію світу, у який захочеться потрапити. Технічні системи досягли такого рівня, що при впливі на оператора здатні викликати в нього різнопланові стани душі.

Отже із усього вище сказаного, можна зробити висновок, що більшість західних дослідників роблять акцент не на самій віртуальній реальності, а на технічних системах, що її породжують. Відбувається приховане ототожнення систем віртуальної реальності з нею самою.

Розглядаючи основні підходи до розуміння та інтерпретації віртуальної реальності, потрібно ще раз наголосити на тому, що якщо на Заході, як правило, займаються технічними системами віртуальної реальності, то більшість російських учених (Юдін Б.Г., Пронін М.А., Ушаков І.Б., Корсунцев І.Г., Жданов В.Ф., Луков В.А., Гіренок Ф.І. та інші) цікавиться філософськими аспектами віртуальної реальності. Формується віртуалістика, інноваційний підхід, заснований на визнанні існування двох або більше типів онтологічно самостійних реальностей, що не зводяться одна до одної. Цей підхід дає можливість аналізувати в єдиному плані реалії, які не замикаються на комп'ютерних технологіях і відносяться до різних сфер. Віртуалістика стає продуктивною методологічною основою для досліджень у багатьох галузях наукового знання, дає можливість осмислити багато явищ і процесів з інших позицій.

Останнім часом використання терміна «віртуальна реальність» у вітчизняних дослідженнях лавиноподібно зростає. Існують різноманітні й суперечливі точки зору щодо генезису й сутності самого поняття «віртуальна реальність». Різноманіття визначень віртуальної реальності вимагає їхнього впорядкування, класифікації. Повсякденні уявлення трактують віртуальну реальність як «можливу» або «нереальну». Деякі дослідники дотримуються західної точки зору й пов'язують віртуальну реальність із комп'ютерними технологіями й найчастіше ототожнюють їх з нею. Багато дослідників упадають в іншу крайність: намагаються помістити віртуальну реальність винятково у сферу психіки людини, у результаті виходить, що віртуальна реальність виступає як один із шарів психічної реальності. Домінують дві гіпотези: перша зводить віртуальну реальність до технічного феномена, друга — до психічного. Між ними перебуває весь інший спектр думок.

На даний момент віртуальна реальність розглядається в безлічі теорій. На думку російського філософа І.Г. Корсунцева, віртуальні

реальності — це буття самих суб'єктів: «Віртуальна реальність являє собою результат життєдіяльності суб'єктів. Вона, як продукт рефлексії, властива тільки суб'єктам, відбиває специфічні ознаки функціонування суб'єкта, його діяльності в галузі рефлексії» [9, с. 106–107] розглядає віртуальну реальність як суб'єктивний феномен у співвідношенні зі сферою об'єктивної реальності, оскільки остання також існує для суб'єкта й у його сприйнятті. Процес пізнання, будучи формою виживання суб'єкта, концентрує в ньому віртуальні ресурси [10].

Інший російський філософ Ф. І. Гіренок описує культурологічну віртуальну реальність. Він, розглядаючи культурологічну проблематику, намагається відокремити поняття віртуальності від сучасних інформаційних технологій і ототожнити з культурою взагалі [11]. Культурологічна інтерпретація феномена віртуальної реальності також здійснюється в роботах росіянки Т. Н. Светлічної, яка розглядає художню культуру як віртуальний простір людини: «Художня культура є моделлю віртуального розвитку людини як логічно можливими, детермінованими символами культури. Художня реальність уможливорює сполучення (зустрічі) таких елементів, які в реальному житті не зустрічаються, тим самим, створюючи «віртуальну реальність» [12, с. 70].

Соціальна віртуальна реальність розглядається у працях російських вчених В. М. Биченкова, Д. В. Іванова, Ю. Л. Неделіна, в яких актуалізується концепт соціальної віртуальної реальності. Спираючись на праці філософів-постмодерністів, дослідники пишуть про віртуальне суспільство з основоположною для нього системою образів і подвоєнь (штучних, паралельних, полі-дзеркально-відзеркалених, уявних, модельних) сутностей-симуляцій: «Людина епохи Постмодерн, занурена у віртуальну реальність, захоплено «живе» у ній, усвідомлюючи її умовність, керованість її параметрів і можливість виходу з неї» [2, с. 20].

Ж. Дельоз і Ф. Гваттарі співставляють структуру постмодерністського світоустрою з «різною». Так позначається «розподілена» коренева система без стрижня, з безліччю хаотичних кореневих переплетінь. Причому вихід з ладу якої-небудь частини не веде до тотальної загибелі системи, вона здатна регенерувати, або розвиватися в інших, більш сприятливих напрямках [13, с. 51]. Д. В. Іванов менш емоційно оцінює ситуацію, на його думку, соціальне віртуалізується, але повністю не зникає. Він вказує: «Перспектива того, що відносини між людьми приймуть форму відносин між образами, і є перспектива віртуалізації суспільства» [2, с. 21].



У теперішній час активно відбувається заміщення симуляціями соціальної реальності. Цей процес тісно пов'язаний зі зростанням ролі в житті людей різного роду симулякрів — образів реальності. Ці образи вже самі стають «кнувою реальністю», вони все більше значимі й діючі, ніж сама реальність. Поняття віртуальності, відзначає Д. В. Іванов, застосовне до соціальних феноменів тоді, коли конкуренція образів заміщає конкуренцію дій. На даний момент боротьба за політичну владу — це переважно боротьба образів, а не конкуренція програм дій. Реальна особистість політика необхідна лише як відправна крапка для конструювання віртуальної реальності. Вірогідність віртуальної реальності не виступає обов'язковою умовою. Головне, що вона повинна бути ясною, грамотною, логічною. При її конструюванні немає обмежень, тут цілком застосовується постмодерністський принцип, введений ще П. Фейєрабендом — «можливо все», навіть саму пересічну людину можна зобразити героєм і зробити улюбленцем юрби [14].

У віртуальній реальності об'єктивний і суб'єктивний змісти переплетені і є рівноправними. Пріоритет образу над реальністю чітко проявляється в ході виборів. Відбувається інтенсивна боротьба іміджів, і віртуальна реальність явно превалює над об'єктивною реальністю. Іванов підкреслює величезну роль привабливого образу у сфері політики, «марка» — давня традиція, атрибути образу старанно підтримуються», навіть якщо від першонаочної ідеології не залишилося й сліду. Ця «марка» традиційно залучає електорат. Створення привабливого образу, як ніщо інше, забезпечує успіх у боротьбі за владу.

Вибори до владних органів всіх рівнів на сьогоднішній момент втрапили свою колишню реальність, але постійно симулюються як зручне й звичне середовище для змагання політичних образів. За останні десятиліття відбулася явна диференціація професійних керівників і публічних політиків, і це один з ознак віртуалізації в сфері політики. У ході виборів відбувається зміна носіїв іміджу тих, хто в буквальному значенні слова працює на публіку. Тотальної заміни чиновників, які здійснюють рутинну роботу з управління, при цьому не відбувається.

Віртуальна реальність багато в чому прикрашає дійсність. Це один із засобів створення соціального оптимізму, стану щиросердечного комфорту. Коли реальність стає нестерпною, людина схильна замінити її ілюзорною. Подібний психологічний захист найбільше часто застосовується під час обговорення екологічних проблем, плодяться ілюзії, міфи, проекти, нічим не обгрунтовані утопії. Неприйняття жахаючої, але

об'єктивно існуючої реальності і є основою для віртуалізації. Віртуальна реальність відводить від рішення проблем дійсності. У цьому випадку перебувати у віртуальній реальності так само небезпечно як спати в снігу. Людство біжить від реальності, біжить від проблем у віртуальну реальність, а тим часом ситуація не вирішується, а стає все гірше й гірше. Незважаючи на віртуальну «екологічну» активність людства, ці проблеми не знаходять належного рішення, а, навпаки, збільшуються з кожним прожитим днем.

Інша ознака віртуалізації суспільства — це рейтинги й маніпуляції з ними. Рейтинги являють собою своєрідний образ суспільної думки. Вони засновані на вибірковому опитуванні, громадянам пропонується вибрати з варіантів думок, які сконструйовані у свою чергу самими експертами. Опитувані пожвавляють симулякри, і образи стають видимістю волевиявлення громадян, здійснення політичних рішень. Симулякри заміщають реальні вчинки політиків і волевиявлення громадян. Пріоритетним в останні роки став розвиток симуляційних технологій віртуальної реальності. Комп'ютерні технології виявилися ефективним інструментом симуляції соціального [2]. Віртуалізоване суспільство перетворює Інтернет у засіб і середовище політичної боротьби. Соціальний аспект розвитку комп'ютерних технологій переважає над аспектом технічним, підвищується швидкодія, удосконалюється графіка, звук, усе спрямовано на те, щоб досягти більшої подоби між роботою на комп'ютері й управлінням реальними об'єктами. На думку А. Бюля комп'ютери з обчислювальних машин перетворилися в універсальні машини по виробництву «дзеркальних» світів [15]. Комп'ютерні технології зберігають атрибутику реальності, симулюючи її на екрані. Маніпуляція з образами об'єктів створює ілюзію реальних дій. Розглядаючи феномен заміщення реальності образами, всупереч традиційній думці, можна сказати, що не комп'ютеризація життя віртуалізує соціальне, а віртуалізація соціального комп'ютеризує життя.

Технології Мас-медіа поряд з комп'ютерними також є інструментами симуляції соціальної реальності. Завдяки сучасним комунікаційним технологіям, віртуальна реальність, створювана ЗМІ, часто виглядає більш правдоподібною, привабливою і достовірною в очах масової аудиторії, чим справжня реальність. Зовсім очевидно, що ці технології є діючими засобами управління суспільною свідомістю. Управляють суспільною свідомістю ті структури, які мають найбільш якісні й діючі технології. Створюється деякий смисловий простір, що підтримується її авторами

в часі. У цей простір втягується як можна більша кількість людей для отримання зиску від цієї залученості з боку творця. Залучений суб'єкт не має можливості для самостійної референції віртуальної реальності на предмет її вірогідності, його свідомість пручається цьому, тому що залучена в це середовище цілком, захоплена психологічно на рівні щоденного існування.

Принциповою різницею, на думку Д. В. Іванова, є безмірна кількість комунікацій. Тиражування (не плутати із створенням) інтелектуального продукту, передача відомостей про нього за допомогою друкованих засобів, телеграфу, радіо, телебачення, лекцій і семінарів в межах системи загальної освіти, а тепер ще й сітки Internet — ось що корінним чином відрізняє сучасне як інформаційне. І за словом «інформація» криється саме комунікація, а не знання [2, с. 14]. Так автор стверджує, що більш інформована людина — це не та, що більше знає, а та, що бере участь в більшій кількості комунікацій. Таким чином, тільки як комунікація. А не як знання чи предмет, інформація здатна визивати нові операції. Люди діють, використовуючи інформацію, а комунікаційні потоки не тільки не поглинаються як ресурс діяльності, подібно сировині або енергетичним ресурсам, а навпроти — примножуються та прискорюються. Це відбувається тільки тому, що інформація не стільки ресурс, скільки стимул (мотив) діяльності [2, с. 15]. Не в знанні і не в його передачі, а в комунікації як створенні привабливий образів сила сучасного бізнесмена, вченого, політика і т. д. В суспільстві, де в діяльності людей, в їх стосунках один з одним образи важливіші реальних вчинків та речей, розвиток так званих інформаційних технологій не міг піти інакше, крім як в напрямку створення систем централізованого управління і програмування соціальних процесів, в напрямку накоплення та обробки даних з ціллю вичерпного знання характеристик і майбутньої поведінки об'єкта. Інформаційне суспільство, таким чином, виявляється фантомом постіндустріальної епохи. Відмова від некритичного сприйняття моделі інформаційного суспільства з характерним для неї технологічним детермінізмом відкриває перспективу більш адекватної інтерпретації комп'ютерної революції як однієї із тенденцій трансформації суспільства. В цій перспективі принципово важливим виявляється той факт, що пріоритетним в останні роки XX століття став розвиток не інформаційних, а симуляційних технологій — технологій віртуальної реальності.

---

**Список використаних джерел:**

1. Култаєва М. Громадянське суспільство як воля і уявлення/М. Култаєва/Громадянське суспільство в Україні за доби глобалізації: ціннісно-нормативне та інституційне забезпечення його розбудови.— К.: Міжнародний фонд «Відродження». — 2007. — 318. — С. 33–53.
2. Иванов Д. В. Виртуализация общества./Д. В. Иванов. — СПб.: «Петербургское Востоковедение», Версия 2.0., 2002. — 224 с.
3. Heim M. The Metaphysics of virtual reality/M. Heim//Virtual reality: theory, practice and promise. — London, 1991.
4. Hammet F. Virtual reality/F. Hammet. — N. Y., 1993.
5. Krueger, M. W. Artificial Reality: Past and Future./M. W. Kruger. — In S. K. Hesel & J. P. Roth (Eds.), Virtual reality: theory, practice, and promise. Merckler Publishing: London, U. K. — 1991. — P. 19–25.
6. Дойч. Д. Структура Реальности/Дэвид Дойч./Перевод с английского Н. А. Зубченко под общей редакцией академика РАН В. А. Садовниченко РХД — Москва-Ижевск. — 2001. — 400 с.
7. Virtual Reality. Applications and Expiorations/Edited Alan Wexelblat, Academic Press Professional. — Boston, MA, 1993. — 245 p.
8. Britanica [Електронний ресурс]/Encyclopaedia Britannica, Inc, штаб-квартира в Чикаго, штат Іллінойс, являється ведучим провайдером обучения и информационных продуктов//<http://www.britannica.com>.
9. Корсунцев И. Г. Прикладная философия: субъект и технологии: Учеб пособие по философскому образованию/И. Г. Корнилова. – ИПК госслужбы, Рос.филос.о-во, 2-е изд. — М.: Рос. филос. о-во, 2001. — 355 с.
10. Корсунцев И. Г. Субъект и виртуальная реальность. /И. Г. Корсунцев. — М., 1998. — 258 с.
11. Гиренок Ф. И. Культура как виртуальность: события и смысл/Ф. И. Гиренок//Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Труды центра профориентаций. — Вып. 4. — М., 1998. — 256 с.
12. Светличная Т. Н. Художественная культура как виртуальное пространство человека/Т. Н. Светличная//Первые культурологические чтения: Сб. ст. — М., 1997. — С. 70.

- 
13. Делез Ж. Платон и симулякр/Ж. Делез.//Новое лит. обозрение/Пер. с фр. С. Козлова. — № 5.
  14. Фейерабенд П. Избранные труды по методологии науки/Пол Фейерабенд; Перевод с англ. и нем. А. Л. Никифорова; Общ. ред. и вступ. ст. [С. 5–28] И. С. Нарского. — М.: Прогресс, 1986. — 543 с.
  15. Bühl A. Die virtuelle Gesellschaft. Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace./A. Bühl. — Opladen, 1997. — 397 s.

Стаття надійшла до редакції 12.03.2013 р.

*Tovmash D. A.* Виртуальность гражданского общества

Анализируются конструкты гражданского общества как проявление воли и представления на основании постмодернистской легитимации их более широкого смыслового диапазона от надлежащего к желаемому, а также от кажущегося к квазидействительному.

Ключевые слова: *политическая коммуникация, гражданское общество, гражданская свобода, виртуализация, виртуальная реальность, киберпространство, искусственная реальность, виртуалистики, симулякр.*

*Tovmash D. A.* Virtuality of civil society

The article proposes to analyze the constructs of civil society as the will and concepts on the basis of post-modern legitimation of their wider range of semantic be desired, as well as seeming to quasi real.

Keywords: *political communication, civil society, civil liberty, virtualization, virtual reality, cyberspace, artificial reality, virtualistics, simulacrum.*