

# ВИРТУАЛЬНОСТЬ КАК АТРИБУТ ПРОСТРАНСТВА И ВРЕМЕНИ СОВРЕМЕННОГО СОЦИУМА

**В.Н. Сокольчик**

Социальное пространство и социальное время относятся к важнейшим онтологическим основаниям бытия социума, оформляющим бытие современной цивилизации. Параметры социальных пространства и времени во многом определяют образ реальности в сознании современного человека. Тем не менее, социальное пространство и время не совпадают по своим характеристикам с объективно-научным восприятием и объяснением этих феноменов. Социальное пространство и время, во-первых, лично ориентированы и субъективно наполнены, а, во-вторых, подвержены постоянным динамическим изменениям, сопутствующим и порой предвосхищающим развитие социума. Так, характеризуя социальное пространство, П. Бурдьё в статье «Физическое и социальное пространство» писал о том, что оно является «объективацией и натурализацией прошлых и настоящих социальных отношений» [1, с. 53].

Важнейшей характеристикой социального пространства и социального времени XXI века, тесно связанной с процессами информатизации и медиатизации общества, является виртуальность. Вне феномена виртуальности вообще невозможно понять сущность современной цивилизации, выявить ее характерные особенности, атрибутивные характеристики и воспринять уклад ее жизни.

В контексте развития информационных технологий трансформация термина «виртуальность» изменяется от характеристики состояния реальности (ирреальности) объекта (окружающего нас мира) к

современному пониманию виртуальности как состояния сознания воспринимающего субъекта, в котором грань между реальным и сконструированным мирами фактически стирается. Отчасти в современном дискурсе происходит метафизическое сближение понятий симулякр и виртуальность, с той разницей, что симулякр претендует на то, что он обозначает объект, а виртуальность — состояние и процесс.

Изучение феномена существования человека в информационном обществе и виртуализацию жизни как следствие информатизации одними из первых начали рассматривать представители постмодернизма (Ж. Бодрийяр, Ж. Делез, Ф. Гваттари, У. Эко и др.). Ими осмыслены парадоксы работы с информационными технологиями (например, феномен «компьютерного отчуждения»), понятие «виртуальной реальности», симулирующей действительность и превращающей человека в объект манипулирования. Проблемы информационного общества и влияние виртуальности на жизнь социума поднимали и такие известные авторы как Е. Масуда, М. Кастельс, М. Маклюэн, А.В. Гулыга и мн. др. В тоже время виртуальность в аспекте ее влияния и проявления в социальном времени и пространстве остается малоизученной, несмотря на то, что виртуальная реальность прочно вошла в жизнь социума и «проникла» во все его сферы и институты.

Феномен устойчивости и даже неизбежности пространства, в котором существует социум, виртуальностью разрушается. Виртуальность приносит в субъективное ощущение пространства текучесть и непостоянство, объективируя симуляции и симулякры. При этом реальность становится фантомом, обманом, а ирреальность и симуляция — объективной данностью. Применительно к описанию современного социума можно даже говорить о формировании особой «вирто-сферы», которая существует в среде «вирто-пространства» и «вирто-времени». Как считает автор теории «виртуального общества» немецкий социолог А. Бюль, с развитием технологий виртуальной реальности компьютеры из вычислительных машин превращаются в универсальные машины по производству «зеркальных» миров, пространство которых существует фактически объективно, но формируется по законам новой реальности [8].

Виртуальность как новый атрибут социального пространства, рожденный информатизацией общества, активизирует процесс объективации идей, стимулируя моделирование и существование их в пространстве социума вне материального посредника. Благодаря виртуальному пространству человек развивает новые виды деятельности: например, он уже не только создает образы, но легко манипулиру-

ет ими, «вживляет» их в ткань повседневности, придает им культурный контекст, транслирует любому адресату и т.д. Правда, в результате возникают не артефакты культуры, а виртуальные «симулякры» (двойники, точные копии действительности, вместе с тем реально не существующие), подчиняющиеся собственной логике и живущие собственной жизнью.

Олицетворением виртуальности пространства социума XXI века становится информационная сеть Интернет, гигантская паутина, не только опутывающая пространство, но и реально созидаящая новую реальность и формирующая совершенно новую социальную организацию. Сегментом порожденных виртуальностью организаций становятся виртуальные сообщества — новообразования, которые являются по сути и статусу симуляциями или даже симулякрами воображаемой реальности. Примерами могут служить виртуальный бизнес и финансовое партнерство, виртуальные молитвенные собрания, виртуальные игровые группы и корпорации, виртуальные совместные проекты и даже (!) виртуальный секс и виртуальные кладбища.

Отличной от традиционной и общепринятой в виртуальном пространстве становится система коммуникации индивидов и самовосприятия личности. Коммуникация в виртуальном пространстве вытесняется иллюзией, при этом реальность общения заменяется симуляцией последнего. Каждый может «поболтать в чате», через социальные сети связаться с друзьями, знакомыми и незнакомыми, однако в большинстве случаев в такой коммуникации присутствует не реальная личность, а ее виртуальный образ (аватар), идеализированный согласно ситуации и не существующий вне виртуального пространства компьютерной реальности.

Безусловно, поколение, привычно ощущающее себя свободно в виртуальной среде, никогда не откажется от всемогущества, предлагаемого виртуальным общением. Без мобильности, быстроты и вседозволенности, создаваемыми виртуальной средой, современный человек себя уже не представляет. Однако платой за эти реалии является суррогатный характер такого вида коммуникации: виртуальное пространство не абсолютно тождественно реальному, а виртуальное общение не является адекватной заменой живого непосредственного контакта между людьми, скорее — прообразом зарождающейся коммуникации аватаров. Человек информационного общества, проводящий большую часть жизни в пространстве Интернета, постепенно растворяется в виртуальном пространстве и теряет целостность собственной личности среди симуляций, утрачивая адекватность самовосприятия.

Коммуницируя с фантомами, сам являясь своего рода фантомом (аватар-маска, реальность которой предполагается, но не гарантируется), человек, живущий в виртуальном пространстве компьютерной сети, начинает путать реальность и сеть, истинное и фантазийное, правду и вымысел. Человек эпохи модерна — эпохи доинформационной, осмысляющий себя в социальной жизни, воспринимает реальность как объективную данность, как естественную необходимость, в которой приходится жить и коррелировать свои действия сообразно внешней довлеющей реальности. Человек эпохи постмодерна и информационного общества, погруженный в виртуальную реальность, увлеченно «живет» в ней, при этом сознавая ее условность, управляемость параметров, предполагает возможность выхода или, наоборот, «зависания» в виртуальном пространстве. Вследствие этого «погружения» перспектива того, что отношения между людьми примут форму отношений между образами, становится наиболее реальной перспективой виртуализации общества. Так, в современном обществе симуляций происходит переход от стабильного и самобытного (идентичного) «я», где самость воспринимается как нечто постоянное, на изменчивое «я», понимаемое как процесс, не имеющий константных точек и позиций. В этом контексте появляется возможность трактовать общественные изменения в пространстве современной цивилизации с помощью дихотомии реальное/виртуальное, где взаимодействия между людьми могут осуществляться и реально, и ирреально — как виртуальные аналоги реальных социальных взаимодействий. Смещение реального и виртуального, возможного и невозможного приводит к тому, что исполнение социальных ролей все чаще заменяется симуляцией, атрибуты институциональности замещаются фантомами, коммуникативное пространство стабильности переходит в пространство потоков, сетей и симуляций.

По нашему мнению, знаменитое выражение М. Маклюэна, в котором пространство информационного общества трактуется как «глобальная деревня» [6, с. 47], уже не отвечает реалиям виртуального пространства социума XXI века. Краткосрочность общения, неустойчивость и кратковременность социальных связей, симуляционный характер отношений, отсутствие устойчивых духовных установок, противоречивость коммуникативных принципов — эти характеристики более адекватно описываются термином «глобальный мегаполис». Последний является образом и одновременно слепком современной социальной действительности, укорененной в виртуальной среде и выражающей конфликт людей, вынужденно связанных между собой условиями

образа жизни мегаполиса, но имеющих право на независимую личную жизнь.

Таким образом, жизнь современного человека протекает сегодня не столько в пространстве объективного мира, сформированного разумом, традициями культуры, биологическими закономерностями, сколько в пространстве фантомном, подчиненном законам виртуальности и симуляциям.

Тесно связано с концептуальным определением пространства современной цивилизации как виртуального и определение социального времени. Последнее неотделимо от пространства, по сути, являясь его проекцией. Рассматривая идею социального времени (социотемпоральности) в своих работах известный исследователь проблемы времени Дж. Фрейзер пишет о том, что социальное время воспринимает историческое и психологическое время сквозь призму существования и предпочтений современного общества [9, с. 14]. Таким образом, социотемпоральность отличается неуниверсальностью времени, его зависимостью от людей, восприятий, социотехнологий и др. Интересна идея Фрейзера о том, что социотемпоральность включает в себя разделение на «время ощущаемое и время понимаемое». «Время понимаемое» относительно объективно и встраивается в пирамиду темпоральностей Фрейзера (см., напр.: [3]), но «время ощущаемое» (по Фрейзеру, оно является порождением научно-промышленной цивилизации и своего рода коллективной шизофренией) абсолютно субъективно не только на личностном, но и на общественном уровне.

Специфической характеристикой социального времени современной эпохи является его виртуальность. «Вирто-время» можно сжимать и разворачивать, направлять вспять (инверсия времени) или же в будущее, работать с ним, нарушая все известные законы объективного мира (в целом на этом строятся и компьютерные эксперименты, и компьютерные игры). Виртуальное время, являющееся прерогативой «вирто-сферы», в силу тотальной компьютеризации общества постепенно переносится в реальную жизнь социума.

К.Ю. Галкин в своем размышлении о виртуальном времени пишет о преимуществах его в аспекте восприятия социума:

Реальное время — все старит, снимает покров иллюзорности, виртуальное время — напротив, создает иллюзию всесильности над вечностью и энтропией, обольщая человека надеждой на бессмертие [2].

Виртуальное время характеризуется «*неуниверсальностью*» (специфичностью), т. е. своего рода индивидуальностью; *дискретно-*

*стью* — адекватным сочетанием линейного и циклического понимания хода времени; *обратимостью* как возможностью исправить ошибки и переиграть сложившееся; *беспредельностью* как победой над конечностью и, значит, ограниченностью человека и цивилизации в целом; *неравномерностью хода*, что позволяет социуму вписываться в неразмеченный, убыстряющийся ритм постиндустриального общества [7, с. 193]. Особенную позитивную окраску виртуально трактуемому времени придает кажущаяся несерьезность, легкость и «вседоступность» (вседозволенность) нового социального времени XXI века.

Собственно виртуальность как черта социального времени постиндустриальной цивилизации, породила и новые отношения между людьми — отношения отчасти виртуальные, а именно временные и ускоренно-облегченные (которые точно отражает сленговое выражение «не заморачиваться»), неукорененные.

Еще одна черта социального «вирто-времени» современной информационной цивилизации — иллюзия свободного распоряжения и управления временем. Виртуальное время подвластно социуму и его «прихотям», следовательно, оно не является независимым и объективным, постоянным, стабильным и размеренным. Социальная темпоральность, сформированная обществом XXI века, предполагает такой функциональный подход к времени, который подчеркивает иллюзорность и субъективность последнего: возможность ускорить время (улучшить динамику процессов), «перевернуть время» (перевод часов), обогнать или затормозить время (перелететь на самолете через несколько часовых поясов), структурировать время и соответственно его подчинить (сезонная работа, учеба, долгосрочные планы и пр.). Впрочем, это глобальное управление виртуальным временем вопреки внешней иллюзии не создает естественного ритма, подвластного человеку, а вводит в действие некий функционал, постепенно подавляющий и разрушающий индивида [5, с. 432]. В этом контексте личность становится зависимой от сконструированных социумом виртуальных обстоятельств (виртуальных циклов, ритмики процессов).

Интересно, что те характеристики, которые привносит в восприятие времени виртуальность, одинаково необходимы для современной науки с ее дилеммами и парадоксами (виртуальность времени позволяет сочетать несочетаемое, реализовать принцип дополнительности и исключить строгий детерминизм, предлагая свободу трактовки событий (фактов), свободу эксперимента, свободу прогнозов) также необходимы и для индивида, поскольку позволяют иллюзиям всемогущества возобладать над реальностью бессилия. В поисках себя в усло-

виях все большего погружения в реальность «вирто-сферы», человек все меньше ориентируется на «другого», соответственно все меньше видит себя «в зеркале другого» и все дальше уходит от объективного мира. Порождением виртуального времени становится личность, неадекватно оценивающая окружающее, личность, не стремящаяся к объективности мира-идеала, а живущая в иллюзии реальности фантомов. Мир и социум для индивида превращаются в разупорядоченную реальность — события наслаиваются, не уходя в прошлое, сосуществуют с нынешними и даже будущими.

Процесс этот, безусловно, закономерен и, хотя воздействие виртуальности на социальное время тревожит психологов, социологов и просто думающих людей, вряд ли это можно остановить или предотвратить дальнейшее тотальное распространение. Для адаптации личности и социума в целом к современным условиям бытия, в т. ч. к социальному времени и пространству, обществу настоятельно требуются разработки новых социальных механизмов стабилизации культурно-коммуникативных процессов, упорядочения коммуникативного пространства, усиление доверия к науке нового века — ее объясняющей и прогнозирующей функции. Только научившись противостоять деструктивному влиянию быстротечности, фрагментарности, иллюзорности и нестабильности социального пространства и времени современной цивилизации человечество сможет адекватно воспринять будущее и совершенствовать свой жизненный мир.

М. Кастельс писал:

История только начинается, если понимать под ней то, что после тысячелетий доисторической битвы с природой, сначала выживая в борьбе с ней, а затем покоряя ее, человеческий вид вышел на такой уровень знаний и социальной организации, который дает нам возможность жить в преимущественно общественном мире. Речь идет о начале иного бытия, о приходе нового, информационного века, отмеченного самостоятельностью культуры по отношению к материальной основе нашего существования. Но вряд ли это может послужить поводом для большой радости, ибо, оказавшись в нашем мире наедине с самими собой, мы должны будем посмотреть на свое отражение в зеркале исторической реальности. То, что мы увидим, вряд ли нам понравится [4, с. 505].

Социальное пространство и социальное время — реальные атрибуты существования социума. Их характеристики, свойства, особенности формируют картину мира и образ общества в понимании человека. Отнюдь не объективные научные представления о пространстве и времени, а социально сформированные конструкты последних оказывают

влияние на нашу повседневную жизнь, формируя ее стиль, строй и ритм. Все больше подпадая под порабощение социального обустройства жизни, человек оказывается все дальше от объективности и размеренности мира природы и все сложнее различает истину и ложь, реальность и симуляцию, виртуальные и действительные возможности.

## Литература

- [1] *Бурдые П.* Физическое и социальное пространства // Социология социального пространства. — СПб. : Алтейя, 2007.
- [2] *Галкин К.Ю.* Размышление о виртуальном времени [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://bibliofond.ru/view.aspx?id=105427#1>.
- [3] *Гансвинд И.Н.* Дж.Т. Фрейзер и его теория времени [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [http://www.chronos.msu.ru/old/RREPORTS/gansvind\\_o\\_freizere.htm](http://www.chronos.msu.ru/old/RREPORTS/gansvind_o_freizere.htm)
- [4] *Кастельс М.* Становление общества сетевых структур // Новая постиндустриальная волна на Западе. — М. : Academia, 1999. — С. 494-505.
- [5] *Кастельс М.* Информационная эпоха: экономика, общество и культура. — М. : ГУ ВШЭ, 2000.
- [6] *Мак-Люэн М.* Галактика Гуттенберга. Сотворение человека печатной культуры. — К. : Ника-Центр, 2003.
- [7] *Соколыч В.Н.* Время, порожденное социумом 21 века, и его влияние на человека и общество // Системная трансформация общества: инновации и традиции. — Брест, 2013. — Вып. 10. — С. 191-194.
- [8] *Bühl A.* Die virtuelle Gesellschaft des 21. Jahrhunderts: sozialer Wandel im digitalen Zeitalter. — Wiesbaden : Westdeutscher Verlag, 2000.
- [9] *Fraser J.T.* A Backward and Forward Glance // Study of Time IV. — N.Y., 1981.

*Надійшла до редакції 10 червня 2016 р.*