

УДК 122+114+141+316.3

DOI: 10.15587/2313-8416.2016.67538

## МНОГОАСПЕКТНОСТЬ КОНСТРУИРОВАНИЯ СОЦИАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА В УСЛОВИЯХ ВИРТУАЛИЗАЦИИ ОБЩЕСТВА

© М. В. Пальчинская

*В статье анализируются системообразующие принципы конструирования социального пространства в условиях виртуализации общества, адекватное понимание которых невозможно без учета амбивалентного влияния виртуального пространства на систему социальных отношений. В результате формируется определенная модель окружающего мира, которая, в свою очередь, используется для конструирования социального пространства*

**Ключевые слова:** виртуализация, конструирование социального пространства, система социальных отношений, информационное общество

*The article analyzes the system forming design principles of social space under conditions of society virtualization, adequate understanding of which is impossible without taking into account the ambivalent influence of the virtual space on the system of social relations. As a result, a certain model of the world is formed. In turn, it is used to social space design*

**Keywords:** virtualization, social space design, system of social relations, information society

### 1. Введение

Актуальность выбранной темы обусловлена тем, что пространство современного социума под воздействием информатизации и глобального распространения компьютерных сетей виртуализуется, представляя собой своего рода гиперреальность, которая оказывает сильное влияние на существующую систему социальных отношений и порождает виртуализацию социальной действительности. Интенсивное внедрение информационных технологий, в частности, компьютеров и сетей, которые объединяют, стимулируют дальнейшую виртуализацию, которая влияет не только на социальную структуру общества, но и порождает новые, принципиально иные механизмы конструирования социального пространства.

### 2. Анализ литературных данных и постановка проблемы.

Исследование данной тематики частично представлено в работах, связанных исследованиями законов самоорганизации общества и его эволюции. Это отражено в трудах Моля А. [1], Советова Б. [2], Парсонса Т. [3] и др. Развивая представление об информационном характере устойчивого развития социальной системы, были использованы труды Орлова А. [4], Гримак Л. [5] и др.

Однако многовекторный трансформационный потенциал виртуализации как глобального процесса актуализирует дальнейшую научную разработку данной проблемы.

### 3. Цель исследования

Анализ особенностей конструирования социального пространства в условиях виртуализации системы социальных отношений современного общества.

### 4. Анализ многоаспектности конструирования социального пространства в условиях виртуализации

Общество как социальная система представляет собой сферу взаимодействия, состояние которой

определяется различными социокультурными факторами и процессами. В условиях современного этапа цивилизационного развития социосферы конкретного общества детерминируется техносферой и инфосферой, которые обуславливают социокультурные трансформации каждого структурного уровня и продуцируют виртуальное пространство. Характер социального воздействия в условиях становления информационного общества обусловлен различными информационными процессами, влияющими на социальное взаимодействие: «быстрое развитие науки и техники, средств массовой коммуникации действительно создает определенную «мозаичность» в знаниях и культуре, как отдельных людей, так и социальных коллективов» [1].

Социальная система не может существовать без постоянного взаимодействия с окружающей средой, которая выступает по отношению к социуму как система определенным образом организованных факторов, обуславливающих его функционирование. В данном контексте социум представляет собой управляющую адаптивную систему, активно приспосабливающуюся к разнообразным и разноплановым воздействиям окружающей среды. В тоже время, в реальном мире не могут существовать и полностью открытые системы, т. е. «ничем не изолированные и не ограниченные от внешней среды. В таком случае они не являются системами по определению» [2]. Происходит взаимодействие элементов внешней среды и социальной системы, которое обладает «...наивысшей степенью самодостаточности относительно своей среды, включающей и другие социальные системы» [3].

Человек, начиная с древнейших времен, жил в мире реальных отношений, соразмерных диапазону повседневной жизнедеятельности. Современный мир вырвал огромные пласты людей из информационно ограниченного круга бытия с преобладанием материальных, социальных параметров и погрузил в постоянно расширяющееся информационное пространство нашего времени, для которого характерна возраста-

ющая виртуализация социального пространства. Суть данной тенденции заключаются в том, что современный человек вынужден воспринимать все большую в относительном выражении и все расширяющуюся в абсолютном исчислении часть окружающего мира через информацию, наблюдая за его состоянием на виртуальном уровне посредством экрана монитора [4].

В данном контексте констатируется дуалистичность бытия современного человека, приводящее к ослаблению демаркации между виртуальным и социальным пространством, что рядом исследователей определяется как «социальная виртуальность»: «Человек входит в новый техногенно изготовленный мир и его сознание «формально» отделяется от реального мира и переходит как бы в «параллельное» пространство, в иной мир, причем это мир не только созерцаний, а мир реальных действий и переживаний» [5].

Виртуализация социального и индивидуального бытия также является одной из детерминант дальнейшего развития общества на данном этапе, поскольку позволяет индивидам или группам самостоятельно моделировать инфокоммуникативное взаимодействие в соответствии со своими потребностями: «Моментальный мир электроинформационных средств включает нас целиком и сразу» [6]. Виртуальные процессы становятся наблюдаемыми, переходя в актуальную стадию существования, т. е. актуализируются в информационном пространстве современного общества. Идеальное и социальное взаимосвязаны между собой через процессы виртуализации. В этом случае виртуальная реальность преобразуется в информационную реальность между субъектами информационного взаимодействия.

В качестве концепта виртуализации социальной системы, выступает иная реальность, обладающая подчиненным онтологическим статусом. Виртуальность не детерминируется полностью социальными нормами и правилами, но при этом становится неотъемлемым атрибутом жизнедеятельности общества на современном этапе развития, одним из базовых элементов социального взаимодействия. Она становится своего рода способом конструирования социального бытия: «Как таковая, нынешняя эпоха могла бы действительно называться «постсовременной». Она «постсовременна» в том смысле, что ее состояние – это состояние симуляции или призрачности событий, для которой единственные подмости – средства массовой информации» [7]. Мир в контексте парадигмы постмодернизма утрачивает свойственную ему рациональность и представляет своего рода гипертекстуальный коллаж, содержание которого подвергается многочисленным интерпретациям. В контексте дефиниций постмодерна реальность постепенно превращается в своего рода совокупность условных составляющих: «Постмодернистская культура довольствуется миром симулякров, следов, означающих и принимает их такими, какие они есть, не пытаясь добраться до означаемых. Все воспринимается как цитата, как условность, за которой нельзя отыскать никаких истоков, начал, происхождения. Реалистичность теперь является более весомой характеристикой для культуры, чем реальность» [8].

Виртуализация не только характеризует процесс, обозначающий увеличение роли компьютерных и мультимедийных технологий, а также компьютерных сетей в жизнедеятельности современного социума, а включает в себя как аналогичную деятельность социальных институтов в виртуальном пространстве, так и возникновение некоторых видов деятельности, которые не имеют аналогов в социальной реальности. В результате возникает глобальное сетевое пространство с особыми пространственно-временными характеристиками: «Электронная связь низвергла господство «времени» и «пространства»...» [6].

Виртуальное пространство как неотъемлемый элемент социокультурного пространства современного общества преобразовывает его, т. е. является инструментом социального конструирования: «Субъективная реальность всегда зависит от специфических вероятностных структур, то есть от специфического социального базиса и требуемых для ее поддержания социальных процессов» [9].

Оно выступает не только отличительным признаком этого общества, но и фактором его дальнейшего развития. Под воздействием виртуального пространства через изменение потребностей, мотивов и форм поведения видоизменяется социальная и профессиональная структура общества, в котором формируются новые социальные слои – нетократия и консьюмтариат (в соответствии с терминологией Александра Барда): «Технический прогресс приводит к навязыванию человеку новой мобилистической идентичности... В Сети идентичность человека будет проявляться только в текущем контексте с тем, чтобы в следующий момент претерпеть ... изменения. Индивидуум, человек цельный, уходит прочь, прикованный к своему единообразию, как к тяжкому рюкзаку, на его место приходит индивидуум, человек многоликий» [10].

Технической основой виртуализации современной системы социального взаимодействия являются компьютерные сети, в частности, глобальная компьютерная сеть Интернет, чье появление обусловлено вступлением человечества в новый этап научно-технической революции: «Сама по себе концепция гиперлинков – вне зависимости от применяемой терминологии – известна тысячи лет. Достаточно вспомнить в этой связи, что многие из библейских рассказов включают в себя отсылки или вставки из иных рассказов, а те, в свою очередь, содержат ссылки на «гиперссылки» следующего уровня, и так много раз по всему текстовому пространству Книги. Однако все те довебовские приложения концепции гиперлинков имели один принципиально тогда неустранимый технический недостаток – они строились на предпосылке о полностью статическом, т. е. наперед заданном автором сценарии ссылок сюжетно взаимодействующих между собой фрагментов текста» [11].

Интернет представляет собой глобальное цифровое пространство, наполненное социокультурными смыслами и содержащее мощные сетевые ресурсы, которое по своей сути является противоречивым явлением. В массиве информации, циркулирующей в

сети Интернет, имеется всё «...и знание, и псевдознание, и грёзы, чей рост постоянно изменяет социокультурную среду и перестраивает мышление человека» [12]. Массовое распространение компьютерных сетей стало ключевым этапом в зарождении нового типа социального бытия: «...оба явления – и технологически продуцируемая «виртуальная реальность», и глобальная сеть Интернет – утрачивают статус принадлежащих исключительно к сфере техники, технологических явлений и становятся в известном смысле метафорами, позволяющими хотя бы в общих чертах определить контуры тех реалий культурологического, антропологического и философского порядка, с которым мы сталкиваемся на рубеже веков» [13].

Сама структура Интернета, использующего систему гиперссылок, гипертекста, достаточно корректно отражает схематику не только сознания, но и конституируемого сознанием события: «Событийная организация ориентирована на соучастие, на постоянное конституирование, а также на необходимость постоянного, неостанавливающегося креативного движения» [14]. Благодаря интерактивности этих новых форм процесс коммуникации перестает быть просто односторонним процессом восприятия и превращается в процесс взаимного обмена, взаимного конструирования. Рациональное осмысление современной действительности становится все более недоступным для обыденного сознания. Сжатие социального времени, многократное усиление информационных потоков, многообразие и полисемантичесность интерпретаций симулякров виртуального пространства усложняют социальную жизнедеятельность современного человека: «В нетократическом обществе всегда включена дезинформационная дымовая завеса. Консумериат погружен в туман бесконечного количества информации, в котором невозможно разглядеть знание» [10].

Глубина проникновения виртуальности в социальную и индивидуальную жизнь позволяет говорить о виртуализации общества и представляет собой закономерный продукт общественного и научно-технического развития. Этот феномен имеет свою историю, связанную с развитием компьютерно-телекоммуникационных технологий, технологий виртуальной реальности, со становлением информационного общества. Таким образом, потребность в создании виртуальной среды всегда была присуща человеку и даже находила воплощение в тех или иных формах, но только с развитием новейших технологий и утверждением постмодернистского мировоззрения, человек наиболее близко подошел к ее воплощению, тем самым сделав виртуальность вполне реальной.

При данном подходе, воображаемые объекты являются такой же реальной частью человеческого мира, как и физические. Этот способ конструирования активно используется в пространстве виртуального взаимодействия, образуя форму бытия-пробытия. Именно поэтому в современном культурном дискурсе так часто появляются высказывания «конец реальности», «конец истории», «конец утопии», означающие нарастающие ощущения перехода

даже не к виртуальной реальности, а какой-то новой реальности, которой будет соответствовать и какая-то новая культура: «...в условиях такого информационного многослойного пространства наличествует признание того, что физическое место имеет значение, например, в случае обеспечения социальных, культурных и экономических услуг на уровне местных сообществ» [15].

Таким образом, открытость, обмен, сотрудничество, доверие являются базовыми ценностными ориентациями, которые могут создать возможности для восприятия культуры информационного общества как конструктивной культуры, усиливающей, а не ослабляющей культурные коды общества. Активно обсуждаемая и известная во всем мире среди пользователей Интернет платформа Web 2.0 имеет в своей основе как раз эту философию общности, совместного использования и содержания, создаваемого пользователем.

Также следует выделить мифологический аспект виртуального пространства. Мифу как культурному феномену свойственна размытость границ между вымыслом и реальностью и, даже, невозможность отделить их друг от друга. Этот атрибут в полной мере свойственен виртуальному пространству современного общества. Начиная с момента создания глобальной компьютерной сети Интернет и, вплоть до сегодняшнего дня, информация сама по себе и виртуальное информационное пространство подверглись бесчисленным актам сакрализации. Идея «грядущего информационного общества» рассматривается как единственный универсальный сценарий мирового общественного развития, вплоть до атрибуции этой идее сакрального и эзотерического характера. Информационные потоки абсолютизируются как основа жизни современного общества: «Данные – это настоящая ткань нашей среды в системной и растущей форме информационной архитектуры: воздушные линии управляются данными; города управляются данными; пригороды управляются данными; дома управляются данными. Данные – неизбежный атрибут, хотите вы или нет, метода технологии в виде абсолютной эффективности» [16].

Основой этих цифровых данных является цифровой бинарный код: «Это мир идеальных чистых форм, сложенный из неизменных и неизменяемых «кирпичиков» – бинарного кода» [17]. Вместе с бинарным кодом абсолютизируется и цифра, лежащая в его основе, а значит и в основе цифрового мира: «Цифра – по сути своей «атом» этого мира – не подлежит разложению, она вечна...» [17]. Логос заменяется Цифрой или отождествляется с ней: «Слово – это Информация и Информация – вездесущая» [18].

На основе сакрализации Интернет-технологий, продуцирующих виртуальное пространство, возникают версии сотворения мира, в основе которых лежит аналогия между Вселенной и компьютером [19]. Центр этого компьютера будет везде «будет один единственный компьютер, но будет невозможно локализовать его границы и определить контуры» [20]. Таким образом, мир-машина, был создан богом-машиной, и в этом мире-машине бог-машина создал

человека-машину. У. Эко указывает, что человек может «... связаться с кем-то на расстоянии или получить результаты астрономических наблюдений, но он уже не знает, что стоит за всем этим, таким образом, он переживает компьютерную технологию, как если бы она была волшебством» [21].

Указанные признаки мифологического сознания активизируются при взаимодействии с пространством виртуальным, которое уже по своей сути является пространством мифическим, не имеющим привычного измерения. С 2003 года в США фиксируется термин «Netizen» (т. е. «гражданин сети») [22].

Можно выделить *следующие аспекты конструирования социального пространства в контексте виртуализации*. Первый аспект определяет, киберпространство как совокупность технологий, позволяющих осуществлять социальную коммуникацию с помощью новых способов (электронная почта, чат, видеоконференции, форумы, веб-логи (блоги) и т. д.). С точки зрения данного подхода эти технологии не привносят в бытийную реальность принципиальных изменений, кроме усовершенствований уже ранее существовавших технологий коммуникации позволяет представить миллиарды людей и компьютеров в виде компактного электронного метрополиса, в котором коммуникационные возможности определяются не километрами, а характеристиками используемых для коммуникации машин и информационных каналов.

В контексте второго аспекта современная сетевая компьютерная среда принципиально отличается от физической окружающей среды, в особенности по отношению к традиционно принятым топикотемпоральным понятиям: «...метафора «виртуального сообщества» означает получение аутентичного социального опыта в сети» [23], который объединяет людей, делая возможным социальное взаимодействие. В данном случае киберпространство представляет собой нечто большее, чем функциональный инструмент, обеспечивающий информацию, передачу сообщений и т. п. Для этого подхода характерно представление, что компьютерная коммуникация нивелирует пространственно-временные границы. Человек в процессе виртуальной деятельности наполняет символами все значимые для него области реальности, фактически существуя в моделируемой им среде, несмотря на то, что социальное пространство продолжает играть огромную роль в его жизни.

## 5. Результаты исследования

Виртуальное пространство, взаимодействуя с социальным пространством общества, определяет следующие основные тенденции социальных трансформаций. Это усиление процессов глобализации за счет формирования единого виртуального пространства, которое носит всеобщий, неделимый характер и тем самым обеспечивает складывание глобальных социально-политических образований. Это размывание социальной структуры общества и формирование новых социальных групп, положение которых зависит от их отношения к интеллектуальной и информационной собственности, от опыта поведения и от положения в рамках сетевого виртуального простран-

ства. Это ослабление социальной напряженности за счет выполнения виртуальной реальностью функции сброса негативной социальной энергии. Это появление новых возможностей функционирования власти и политического участия через сетевое виртуальное пространство. Виртуализация, становящаяся неотъемлемой частью человеческой жизни, не только участвует в освоении человеком традиционной культуры, отраженной через содержание виртуальной реальности, но посредством виртуальной коммуникации и общения происходит формирование новой культуры, регулирующей и определяющей поведение людей в виртуальном пространстве.

## 6. Выводы

Конструирование социального пространства в условиях виртуализации как глобального процесса, присущего современному обществу, имеет свои особенности. Переживаемый миром информационный взрыв дает возможность индивиду расширять возможные векторы практической деятельности, воплощать их, изменяя социокультурную среду.

Любой человек, включенный в социальные отношения, участвует в конструировании социального пространства, которое протекает как на индивидуальном, так и на социальном уровнях. Этот процесс, прежде всего, осуществляется в повседневности в форме типовых представлений, присущих определенной социальной системе. Личность, создавая своими повседневными действиями конструкты индивидуального бытия, тем самым участвует также в конструировании социального пространства, в котором происходит ее жизнедеятельность.

Конструирование социального пространства современного общества невозможно без учета специфики трансформационных процессов, присущих обществу в глобальном масштабе, в частности, нарастающего процесса виртуализации, под влиянием которого сложилась новая коммуникационная система. Она внесла существенные изменения в современную культуру, и оказывает существенное влияние на жизнедеятельность человека в условиях воздействия мощных информационных потоков на социальное взаимодействие индивидов и социальных групп.

## Литература

1. Моль, А. Социодинамика культуры [Текст] / А. Моль; предисл. Б. В. Бирюкова. – 3-е изд. – М.: Издательство ЛКИ, 2008. – 416 с.
2. Советов, Б. Моделирование систем [Текст] / Б. Советов, С. Яковлев. – М.: Высшая школа, 2001. – 343 с.
3. Parsons, T. Societies: Evolutionary and Comparative Perspectives [Text] / T. Parsons. – Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1966. – 120 p.
4. Орлов, А. Виртуальная реальность: Пространство экранной культуры как среда обитания [Текст] / А. Орлов. – М.: Изд-во «ГЕО», 1997. – 336 с.
5. Гримак, Л. Супергипноз виртуальной реальности Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы [Текст] / Л. Гримак; под. ред. Н. А. Носова. – М., 1997. – 187 с.
6. Лактионов, А. Информационное общество [Текст] / А. Лактионов. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2004. – 507 с.

7. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть [Текст] / Ж. Бодрийяр. – М.: Добросвет, 2000. – 387 с.
8. Эпштейн, М. Информационный взрыв и травма постмодерна [Текст] / М. Эпштейн // НГ-экслибрис. – 1999. – С. 3.
9. Бергер, П. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания [Текст] / П. Бергер, Т. Лукман. – М.: Медиум, 1995. – 323 с.
10. Бард, А. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма [Текст] / А. Бард, Я. Зодерквист. – СПб., 2004. – 252 с.
11. Громов, Г. От гиперкниги к гипермозгу [Электронный ресурс] / Г. Громов // Дороги и перекрестки истории Интернета. – Режим доступа: <http://www.wdigest.ru/resume.htm>
12. Кастельс, М. Галактика Интернет. Размышление об Интернете, бизнесе и обществе [Текст] / М. Кастельс; пер. с англ. А. Матвеева. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004. – 328 с.
13. Акчурин, И. Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты [Текст] / И. Акчурин. – М.: Прогресс-Традиция, 2004. – 384 с.
14. Соколов, Б. Гипертекст истории [Текст] / Б. Соколов. – СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2001. – 193 с.
15. Taylor, W. The e-Volution of the i-Society in the Business of e-Governance [Text] / W. Taylor // UNESCO between two phases of the World Summit on the Information Society. – M.: Institute of the Information Society, 2005. – P. 50–59.
16. Kroker, A. Critical Digital Studies [Text] / A. Kroker, M. Kroker. – Toronto: University of Toronto Press, 2008. – P. 122.
17. Соколов, Б. Генезис истории [Текст] / Б. Соколов. – СПб.: Алетейя, 2004. – 370 с.
18. Юзвизин, И. Основы информатиологии [Текст] / И. Юзвизин. – 2-е изд. – М., 2010. – 216 с.
19. Kelly, K. God is the Machine [Electronic resource] / K. Kelly // WIRED. – Available at: <http://www.wired.com/wired/archive/10.12/holytech.html>
20. Levy, P. Cyberculture [Text] / P. Levy. – Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001. – 126 p.
21. Eco, U. Turning back the clock [Text] / U. Eco. – Harvill Seeker, London, 2007. – 134 p.
22. Жолудь, Р. Интернет, журналистика, СМИ: возвращение к агоре? [Текст] / Р. Жолудь // Вестник ВГУ. Серия гуманитарные науки. – 2003. – № 1. – С. 252–257.
23. Mosco, V. The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace [Text] / V. Mosco. – Cambridge, MA: MIT Press, 2004. – 128 p.
24. Sovetov, B., Jakovlev, S. (2001). Modelirovanie sistem. Moscow: Vysshaja shkola, 343.
25. Parsons, T. (1966). Societies: Evolutionary and Comparative Perspectives. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 120.
26. Orlov, A. (1997). Virtual'naja real'nost': Prostranstvo jekrannyh kul'tur kak sreda obitanija. Moscow: Izd-vo «GEO», 336.
27. Grimak, L.; Nosov, N. A. (Ed.) (1997). Supergipnoz virtual'noj real'nosti Virtual'naja real'nost': filosofskie i psihologicheskie problemy. Moscow, 187.
28. Laktionov, A. (2004). Informacionnoe obshhestvo. Moscow: OOO «Izdatel'stvo AST», 507.
29. Bodrijjar, Zh. (2000). Simvolicheskij obmen i smert'. Moscow: Dobrosvet, 387.
30. Jepshtejn, M. (1999). Informacionnyj vzryv i travma postmoderna. NG-jekslibris, 3.
31. Berger, P., Lukman, T. (1995). Social'noe konstruirovanie real'nosti. Traktat po sociologii znaniya. Moscow: Medium, 323.
32. Bard, A., Zoderkvist, Ja. (2004). Netokratija. Novaja pravjashhaja jelita i zhizn' posle kapitalizma. Sankt-Peterburg, 252.
33. Gromov, G. Ot giperknigi k gipermozgu. Dorogi i perekrestki istorii Interneta. Available at: <http://www.wdigest.ru/resume.htm>
34. Kastel's, M. (2004). Galaktika Internet. Razmyshlenie ob Internete, biznese i obshhestve. Ekaterinburg: U-Faktorija, 328.
35. Akchurin, I. (2004). Virtualistika: jekzistencial'nye i jepistemologicheskie aspekty. Moscow: Progress-Tradicija, 384.
36. Sokolov, B. (2001). Gipertekst istorii. Sankt-Peterburg: Sankt-Peterburgskoe filosofskoe obshhestvo, 193.
37. Taylor, W. (2005). The e-Volution of the i-Society in the Business of e-Governance. UNESCO between two phases of the World Summit on the Information Society. Moscow: Institute of the Information Society, 50–59.
38. Kroker, A., Kroker, M. (2008). Critical Digital Studies. Toronto: University of Toronto Press, 122.
39. Sokolov, B. (2004). Genezis istorii. Sankt-Peterburg: Aletejja, 370.
40. Juzvishin, I. (2010). Osnovy informaciologii. Moscow, 216.
41. Kelly, K. God is the Machine. WIRED. Available at: <http://www.wired.com/wired/archive/10.12/holytech.html>
42. Levy, P. (2001). Cyberculture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 126.
43. Eco, U. (2007). Turning back the clock. Harvill Seeker, London, 134.
44. Zholid', P. (2003). Internet, zhurnalistika, SMI: vozvrashhenie k agore? Vestnik VGU. Serija gumanitarnye nauki, 1, 252–257.
45. Mosco, V. (2004). The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace. Cambridge, MA: MIT Press, 128.

#### References

1. Mol', A. (2008). Sociodinamika kul'tury. Moscow: Izdatel'stvo LKI, 416.

*Рекомендовано до публікації д-р філос. наук, професор Борніштейн Є. Р.  
Дата надходження рукопису 21.03.2016*

**Пальчинская Марьяна Викторовна**, кандидат философских наук, доцент, кафедра философии, Одесский национальный морской университет, ул. Мечникова, 34, г. Одесса, Украина, 65029  
E-mail: [ya.maryasha2009@yandex.ru](mailto:ya.maryasha2009@yandex.ru)