

УДК: 122/129 + 141 + 304.9

DOI: 10.15587/2313-8416.2017.102316

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ СУСПІЛЬСТВА ЯК ОСНОВНЕ ДЖЕРЕЛО СУЧАСНОГО УТОПІЗМУ

© В. В. Огорокова

Стаття присвячена розгляду головних витоків утопії в умовах сучасної віртуалізації суспільства. Автор звертає увагу на ефективність дослідження даної проблеми на основі концепції симулякрів, згідно з якою віртуальна реальність постає в якості організованого простору симулякрів, утопія в свою чергу визначається в якості симуляції соціальної реальності. Відтак відкривається спільне коріння віртуальної реальності та сучасної утопії

Ключові слова: віртуалізація суспільства, віртуальна реальність, утопія, медіареальність, симулякр, соціальна реальність, трансформація

1. Вступ

Становлення інформаційної цивілізації в даний час відбувається прискореними темпами в результаті взаємодії трьох основних процесів: глобалізації суспільства, його комплексної інформатизації та нової технологічної революції. На інформаційні технології, зокрема, і конструювання інформаційного суспільства взагалі покладаються великі сподівання і надії, пов'язані з радикальною модернізацією та позитивною трансформацією соціальної реальності як такої. У цій перспективі, на думку деяких сучасних вчених, принципово важливим виявляється той факт, що пріоритетним в останні роки ХХ ст. став розвиток не інформаційних, а імітаційних технологій – технологій віртуальної реальності, що дозволяє стверджувати, що в епоху Постмодерну сутність людини відчужується вже не в соціальну, а у віртуальну реальність [1]. Заміщення реальних речей і вчинків образами-симуляціями в ХХІ столітті можна спостерігати майже в усіх сферах життя людини, що дає підставу говорити про таке явище як віртуалізація суспільства (відображення системи суспільства в інформаційному (віртуальному) просторі).

Зазначені вище процеси віртуалізації неминуче впливають і на сферу утопічної думки. Виступаючи елементом суспільної свідомості, утопія реагує на будь-які кризові прояви в суспільстві, виступаючи як специфічна форма пошуку вирішення соціальних протиріч, за допомогою побудови ідеальної соціальної моделі. Показником вищезначеного виступає трансформація самого утопічного ідеалу, який, в інформаційному суспільстві переміщує свої коріння у сферу віртуального простору. В результаті вбачається та обставина, що разом з розширенням меж та можливостей віртуального простору, відповідно змінюється і утопічний ідеал.

2. Літературний огляд

Представляючи літературний огляд праць, присвячених дослідженню проблеми утопії в умовах віртуалізації суспільства, перш за все необхідно звернути увагу на наявність незначної кількості наукових робіт за даною тематикою, що багато в чому пояснюється її науковою новизною. Серед дослідників, праці яких присвячені розгляду саме проблеми уто-

пічного в сфері віртуального простору слід відмітити наступних [2–4]. Зокрема у дослідженні [2] автор звертається до проблеми спотворення утопії у рамках медіа. А саме, утверджується, що в якості реального медіа може виступати утопічне як віртуальне. Вчена робить висновок про те, що повернення медіа їх призначення бути посередниками між суб'єктом і світом, між матерією і ідеєю можливо тільки через реанімацію утопії шляхом її практичного здійснення. У дослідженні [3] констатується факт, що люди є сьогодні сучасниками становлення чергової версії утопічного проекту, породженого західною культурною традицією. Причому дослідниця говорить про проект, спрямований на підтримку соціальних надій та ілюзій з приводу можливості всебічного перетворення суспільства, його оптимізації і вдосконалення, які стануть результатом впровадження і домінування інформаційних технологій та інформації, як такої, в соціальній сфері. Автор дослідження [4] взагалі вбачає певний утопічний контекст у віртуальних товариствах та комп'ютерних іграх, адже пристрій соціальних мереж, як прототип суспільного устрою, містить в собі і утопічну складову, як довільно конструйований образ соціуму. Люди, що працюють над створенням соціальних мереж, стають своєрідними творцями сучасних утопій, утопій психологічних потреб і бажань, або навіть еупсихій.

Виходячи з означених вище положень необхідно відмітити, що дослідження даної проблеми відкриває низку питань, які в сучасній науці не мають остаточного вирішення. Насамперед це питання визначення витоків утопії в умовах віртуалізації суспільства, її споріднення з віртуальною реальністю, а також порівняльний аналіз цих явищ за певними ознаками, характерними для них.

3. Мета дослідження

Мета дослідження – розгляд витоків трансформації сучасної утопії в умовах віртуалізації суспільства.

Для досягнення мети були поставлені наступні задачі:

1. Розкрити специфіку співвідношення віртуального та реального світів.
2. Визначити віртуальний простір на засадах концепції симулякрів.

3. Експлікація утопії та віртуальної реальності як симуляції соціальної реальності в процесі віртуалізації суспільства.

4. Дослідження процесу віртуалізації суспільства в якості основного джерела сучасного утопізму

Головною відмінністю віртуальної реальності від дійсної вважають можливість управління подіями, що, в свою чергу, визначає головну властивість системи віртуальної реальності – це можливість змінювати інформаційні потоки, комбінувати, а також генерувати нові. Разом з тим, все, що відбувається в системі віртуальної реальності є в деякій мірі запрограмованим, оскільки віртуальна реальність нерозривно пов'язана з комп'ютерним інформаційним середовищем. Є лише тенденції до того, що скоро свою віртуальну реальність кожен зможе створювати сам, що відкриває принципово нові можливості, а саме: людина сама зможе бути творцем свого власного світу. Гранично достовірно створена віртуальна реальність, впливає на органи чуття людини настільки сильно, що відрізнити штучну реальність від справжньої практично неможливо. Приймаючи факт існування світу віртуальної реальності, приймаємо теорію існування і двох просторів – реального та віртуального. Відтак, можемо говорити про те, що дослідник віртуальної реальності перебуває одночасно в двох просторах: у той час як свідомість мандрує по просторах віртуальної реальності, тілесно людина знаходиться в дійсному просторі. Виходячи з цих міркувань, у дослідженні [5] автор приходиться до думки, що віртуальний світ, незважаючи на всі наявні риси справжньої реальності, дає зовсім іншу свободу дій. Отже, віртуальний світ ніколи не стане точним повторенням реального, а буде лише носити його риси. У той же час, реальний світ для все більшої кількості людей вже носить риси віртуального.

Необхідно звернути увагу на ту обставину, що поширеним трактування віртуального простору в сучасній філософії є розгляд її в якості безлічі просторів, які не зводяться один до одного, у яких протікає соціальне та індивідуальне буття. В цьому контексті особливий інтерес для дослідження представляє науковий підхід, представлений в дослідженні [6], який ґрунтується на роботах Ж. Дельоза та Ж. Бодрійяра використовує поняття симулякра при вивченні віртуального простору, визначаючи його таким чином як організований простір симулякрів. Цінність даного підходу полягає в тому, що вивчаючи віртуальну реальність на основі концепції симулякрів можна розкрити не тільки її онтологічні підстави, а й виявити корені модифікації утопії в процесі віртуалізації суспільства, розкрити їх схожі та відмінні риси в умовах соціальної трансформації.

Досліджуючи концепцію симуляції в рамках віртуалізації соціального дискурсу В. А. Ємелін визначає симулякр як знак, що отримує своє власне буття, творить свою реальність, і власне кажучи перестає бути знайомий по суті. «Это даже не «кентавр знака и тела», – пише вчений, – на самом деле симулякр сам есть тело, но тело виртуальное, т.е. он также реален как реально любое тело, являющееся рефере-

нтом, но реален он виртуально» [6]. Саме тому симулякр не є знаком, але він сам може бути референтом по відношенню до знаку-симулякру наступного порядку, який його представляє. Симулякр починається там, де закінчується подібність, там же і починається віртуальна реальність, яка є не що інше, як простір симулякрів.

В концепції, представленій у дослідженні [7] на відміну від інших ідеологів концепції симулякрів, зосереджує свою увагу на соціальних аспектах феномена і висуває тезу про «втрата реальності» в постмодерністську еру, на зміну якій приходиться «гіперреальність». Сучасність для Ж. Бодрійяра, якого можна віднести скоріше до критиків ситуації постмодерну, ніж до її апологетів, – це ера тотальної симуляції, і він усюди виявляє симуляційний характер всіх сучасних соціальних та культурних феноменів. В результаті, на думку автора, люди мають справу не з реальністю, а з гіперреальністю, що сприймається набагато реальніше, ніж сама реальність.

Виходячи з вищевикладених положень віртуальний простір характеризується як організований простір симулякрів – особливих об'єктів, «відчужених знаків», які на відміну від знаків-копій фіксують не схожість, а відмінність з референтною реальністю. В протилежність актуальної дійсності, яка виражає цілісність, стабільність і завершеність, віртуальна реальність є джерелом розбіжностей і багатоманітності, є феноменом, іманентним самій структурі буття, який втілює можливість творчої, генеруючої діяльності. Так чи інакше, але люди завжди прагнули облаштувати навколишній світ, створюючи свої світи, які по суті справи є віртуальними. Їх віртуальність обумовлена горезвісними «ідолами» людської свідомості, з-за яких пізнання замість відображення реальності має результатом її симуляцію, тобто створення картини світу, яка мало що має спільного з зображенням [6].

Симуляція, видаючи відсутність за присутність, одночасно змішує всяке розходження реального і уявного. Здійснення «можливого», як втілення «концепту», виникає з причини наявності у філософського дискурсі влади-знання. Виходячи з цих положень, Н. Б. Ільїна, висуває тезу про те, що віртуальна реальність виникає на межі між філософським концептом і спробою з допомогою останнього сконструювати соціальну дійсність. Це призводить до виникнення дискурсу, який намагається структурувати дійсність. В даному випадку філософський дискурс призводить до виникнення не тільки соціального, а й політичного дискурсу, а саме поняття дискурсу являє собою розгортання в символічному просторі «точки зору». Здійснення абсолютної позиції відбувається завдяки побудові якогось простору, позначеного «топос». Конструйований філософським дискурсом «топос» є розумовою конструкцією, а не «реальністю», він є можливістю реальності, її потенційним «місцем», «атопією» або «утопією». «Утопія» означає змичку «концепту», розумового конструкту, з наявним середовищем. «Концепти» філософів утворюють утопічний, «можливий світ», тобто «місце», якого не існує. Цей «можливий світ» не реальний, але він існує, коли виражається. Вираз

надає реальність можливому як такому, щоразу новому «концепту», який розглядається як «інший». «Інший» – це «можливий світ», яким він здійснюється в мові, яка надає йому реальність. «Утопія», в результаті є трансцендентним «місцем», що втілює конструкт віртуальності соціальної реальності. В результаті автор дослідження [8] приходиться до висновку, що «віртуальність» визначається як утопія, трансцендентна «точка зору»: як розумовий конструкт, що описує «можливий» стан соціальної реальності. Можливий, утопічний світ стає симуляцією соціальної реальності, що претендує на істинність опису та структурування реальності, що легітимізує себе завдяки наявності влади-знання.

Особливий науковий інтерес в даному випадку викликає науковий підхід, представлений в дослідженні [2], розгляд якого дозволяє остаточно розкрити коріння зв'язку утопії та віртуальної реальності. Так, вивчаючи медіареальність інформаційного суспільства, вчена приходиться до думки, що в якості реального медіа може виступати утопічне як віртуальне в сенсі спектру можливостей. Виробництво утопій за допомогою медіа – це виробництво не проектів ідеального суспільства, але проектів повного задоволення бажань за допомогою візуальних, мультимедійних технік або звичайного надрукованого, сказаного слова, які впливають на свідомість. Дослідник визначає утопію як об'єкт бажання, який засобами мас-медіа та Інтернету втрачає свою недосяжність і стає реальністю [2]. Аж до сьогоднішнього дня мас-медіа та Інтернет підтримують утопію безперервного множення штучних частин тіла людини: це нескінченне опредмечування без мети «распредмечивання». У цьому сенсі віртуальність як атрибутивна ознака медіальності – це резервуар утопічного.

Тут не можна не погодитися з дослідницею, що в такому сенсі утопія більше не має морального права бути чимось неможливим, нереальним, вигаданим на рівні практики, для того щоб сама практика могла відтворюватися. Це «інша» утопія, яка не задовольняє всі бажання, не об'єднує маси і владу в діалог, не оповідає про об'єктивну реальність події, не веде в віртуальний світ. Це медіум між метою і втіленням, наміром і дією, сама можливість як вона є, віртуальність в широкому сенсі слова. На поверхневому рівні мас-медіа, Інтернет, реклама інформаційного суспільства еволюціонують у бік цієї утопії, фактично реанімуючи утопію як таку, тобто роблячи її віртуальністю як можливістю, а не міфом і казкою. Сучасні засоби масової комунікації не тільки більше, ніж посередники і структури, що створюють коди і смисли, вони – ті сили, які займаються символізацією ідеї безпосереднього, швидкого прямого доступу до об'єктивної інформації.

5. Результати дослідження та їх обговорення

В процесі дослідження витоків утопії в межах віртуалізації суспільства було виявлено наступні результативні положення. Передусім була підтверджена фундаментальна характеристика утопії – утопія є породженням конкретно-історичної реальності, певної соціально-історичної ситуації, які моделюють певну структуру суспільних відносин, си-

стему цінностей та тип людської діяльності [9]. Утопія фокусує прагнення людей до мети, яка сприймається як підсумкова, і яка, тим самим, надає діяльності якийсь вищий сенс.

Саме дана ознака утопії й розкриває (та пояснює) процес поступового переміщення акценту в утопічній думці у сферу віртуального простору. Це пояснюється тим, що збільшення процесів інформатизації в сучасному суспільстві призводять до розширення людських потреб, які в свою чергу збільшують бажання реалізувати їх, що породжує необхідність отримання того нового простору, в якому було б можливо втілити свої потреби. Це може бути соціальна дійсність або ідеалізований простір, причому головним тут є те, що останній може під собою розуміти не лише утопію, а і віртуальну реальність. Відтак вбачається тісно зв'язаний двосторонній процес: з одного боку утопічна свідомість створює трансцендентні по відношенню до буття уявлення, які фактично ніколи не досягають своєї матеріальної реалізації, та з іншого боку, своєрідною компенсацією цих ідеальних орієнтирів стає віртуальна реальність, яка, породжуючи міфи та ілюзії, переносить людину у вигаданий світ.

6. Висновки

1. Посилення інформатизації суспільних відносин ще більше укорочує відстань між утопією та віртуальним простором. А саме, якщо утопія втішає, вселяє надію, наділяючи здавалося б втрачений сенс існування новим змістом, доповнює «ущербний» світ, то віртуальна реальність не стільки вселяє надію, скільки пропонує реалізувати той людський потенціал окремого атрактора, який не реалізовується в реальному житті, можливість його втілити в Інтернет-просторі. Головним критерієм, що поєднує утопію та віртуальну реальність є та обставина, що віртуальна реальність може, як заперечувати дійсність, так і добудовувати її [10]. Інакше кажучи, віртуальна реальність як і утопія покликана «перемістити» людину в інший світ, в якому вона зможе реалізувати ті свої якості, які не змогла втілити в реальному житті. Саме на ці риси віртуальної реальності і звертає увагу автор дослідження [11], використовуючи замість неї інше поняття – «соціальна квазіреальність», яка на його думку є більш спроможною до співвідношення її до дійсної реальності.

2. Дослідження даної проблеми на основі концепції симулякрів показує специфіку відношення до соціальної дійсності як одного та і іншого явища. Віртуальна реальність тут розуміється як простір симулякрів, які поглиблюють відстань між нею та реальністю. Симулякри надають віртуальній реальності свою структуру буття, яке творить свою реальність, яка покликана реалізувати ті можливості індивіда, які він не реалізує в дійсності, показуючи тим самим відмінність віртуальної реальності від соціальної дійсності. На основі концепції симулякрів утопія як і віртуальна реальність виступають в якості симуляції соціальної дійсності.

3. Спроба отримання свого власного простору, конструювання свого світу якраз і показує фундаментальну спільну рису утопії та віртуальної реальності,

яка виражається в тому, що як одне так і друге явище іноді втрачають суміжні межі. В процесі віртуалізації суспільства відбувається трансформація утопічного ідеалу, віртуальний простір стає для утопії світом реалізації своїх концептів, адже коріння утопії виростають з позитивних образів, які є фундаментом суспільного ідеалу. Відтак, віртуалізація суспільства лише розширює межі дії утопічної думки, можливість її втілення та, головне, її опробування у віртуальному світі.

Література

1. Иванов, Д. В. Виртуализация общества [Текст] / Д. В. Иванов. – СПб.: Петербургское Востоковедение, 2000. – 96 с.
2. Жигунина, Л. В. Медиареальность информационного общества: нужна ли утопии реанимация? [Текст] / Л. В. Жигунина // Ученые записки Казанского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2014. – Т. 156, № 1. – С. 48–57.
3. Медведева, Т. Б. Технологическая утопия и формы ее репрезентации в современной культуре: технопрогрессивизм, трансгуманизм и цифровая утопия [Текст] / Т. Б. Медведева // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. – 2011. – Т. 18, № 20 (115). – С. 55–61. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/tehnologicheskaya-utopiya-i-formy-ee-reprezentatsii-v-sovremennoy-kulture-tehno-progressivizm-transgumanizm-i-tsifrovaya-utopiya>
4. Яхина, А. П. Виртуальные сообщества в современной культуре в контексте утопического дискурса [Текст]: автореф. дис. ... канд. филос. наук / А. П. Яхина. – Ростов-на-Дону, 2011. – 25 с.
5. Коловоротный, С. В. Виртуальная реальность: манипулирование временем и пространством [Электронный ресурс] / С. В. Коловоротный // Журнал практической психологии и психоанализа. – 2003. – № 1. – Режим доступа: <http://psyjournal.ru/psyjournal/articles/detail.php?ID=2892>
6. Емелин, В. А. Виртуальная реальность и симулякры [Электронный ресурс] / В. А. Емелин. – 1999. – Режим доступа: <http://emeline.narod.ru/virtual.htm>
7. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция [Текст] / Ж. Бодрийяр. – Тула, 2013. – 204 с.
8. Ильина, Н. Б. Способы виртуализации социального дискурса [Текст] / Н. Б. Ильина // Вестник Удмуртского университета. Серия: Социология и философия. – 2006. – № 3. – С. 26–34.
9. Баталов, Э. Я. В мире утопии: Пять диалогов об утопии, утопическом сознании и утопических экспериментах [Текст] / Э. Я. Баталов. – М.: Политиздат, 1989. – 320 с.
10. Гречко, П. К. Концептуальные модели истории. Культурно-исторический статус утопии [Электронный ресурс] / П. К. Гречко. – Режим доступа: http://society.polbu.ru/grechko_models/ch31_vi.html
11. Сивиринов, Б. С. Социальная квазиреальность или виртуальная реальность? [Электронный ресурс] / Б. С. Сивиринов. – 2003. – Режим доступа: <http://www.studfiles.ru/preview/460471/>

*Рекомендовано до публікації д-р філос. наук, професор Добролюбська Ю. А.
Дата надходження рукопису 20.04.2017*

Окорокова Віра Вікторівна, кандидат філософських наук, доцент, кафедра всесвітньої історії та методології науки, Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського, вул. Старопортофранківська, 26, м. Одеса, Україна, 65020
E-mail: veraok888@ukr.net