

Г.В. Ильина

«EMPIRIO» И «RATIO» В ВИЗУАЛЬНОЙ ПАРАДИГМЕ ЭПОХИ ПРОСВЕЩЕНИЯ

В статье исследуются характеристика и понимание роли визуального восприятия в познавательной стратегии эпохи Просвещения. Анализируется соотношение эмпирического и рационального в реализации цели достижения истинного знания, выделяется натурфилософский подход в анализе зрения. Показана роль метафоры «света» в становлении просветительской идеологии и ее связь с наукой.

Ключевые слова: визуальный, познание, чувства, ум, зрение, свет, опыт, метафора.

H.Ilina

«EMPIRIO» AND «RATIO» IN THE VISUAL PARADIGM OF THE ENLIGHTENMENT

The article explores the characteristics and understanding of the role of visual perception in the cognitive strategy of the Enlightenment. The relationship between the empirical and rational in realization of the goal of achieving true knowledge is analyzed, the natural-philosophical approach in the analysis of vision is singled out. The role of the metaphor of "light" in the formation of educational ideology and its connection with science is shown.

Keywords: visual, cognition, sensation, mind, vision, light, experience, metaphor.

УДК 1:008:316(045)

І.В. Литовченко

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ ЯК ЧИННИК ТРАНСФОРМАЦІЇ СОЦІАЛЬНИХ ІНСТИТУТІВ: СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКИЙ АНАЛІЗ

Національний авіаційний університет

Анотація. Стаття присвячена соціально-філософському дослідженню особливостей процесу віртуалізації як чинника трансформації соціальних інститутів у сучасному суспільстві. Показано, що під впливом процесів віртуалізації відбувається трансформація соціальних інститутів, соціальних спільнот, змінюється поведінка індивідів.

Ключові слова: віртуалізація, віртуальна реальність, інформатизація, інституціоналізація, соціальний інститут, соціальна взаємодія, комунікація.

Вступ

Однією з найважливіших особливостей розвитку і функціонування сучасного суспільства є процес його віртуалізації, який безпосередньо пов'язаний із впливом різних мас-медіа та мережі Інтернет на суспільну діяльність і взаємодію. Соціокультурний простір сучасного світу характеризується складними і всепоглинаючими процесами поширення інформаційних потоків, а також активними комунікативними взаємодіями між індивідами. Швидкі темпи розвитку і вдосконалення технологій, апаратних пристроїв передачі інформації обумовлюють формування нових ціннісних орієнтацій, потреб, норм і форм соціальної взаємодії в багатьох сферах життєдіяльності суспільства. Стійке збільшення масштабів застосування інформаційних технологій у суспільному житті обумовлює процес віртуалізації соціальних інститутів.

В умовах розвитку інформаційних технологій важливим завданням суспільства, як складної соціальної системи, є формування та закріплення певних відповідних, узгоджених типів соціальних відносин і взаємодій, які ґрунтуються на загально визначених правилах і нормах, обов'язкових для дотримання і виконання індивідами, соціальними групами, спільнотами тощо. Для виконання зазначеного завдання в суспільстві виникають і функціонують соціальні інститути, які сприяють створенню надійної, стійкої системи взаємин і соціальних практик між індивідами, а також підтримки соціального порядку, необхідного для задоволення найбільш важливих потреб суспільства.

Якісні зміни, обумовлені процесами глобалізації та інформатизації, що відбуваються сьогодні в усіх сферах життєдіяльності суспільства, можна розглядати на рівні функціонування соціальних інститутів

(держави, політики, економіки, культури, ЗМІ тощо), що дає можливість визначити особливості інституціоналізації нових форм суспільної взаємодії і показати значення явища віртуалізації в цьому процесі.

Необхідність аналізу віртуалізації, як одного з визначальних чинників трансформації соціальних інститутів, обумовлюється дедалі більшим наростанням віртуалізаційних процесів в інформаційному суспільстві. Сучасні процеси віртуалізації поширюються швидкими темпами і практично не піддаються прогнозуванню, а між тим, у вітчизняній науковій думці предметне поле соціально-філософських досліджень зазначеної проблематики є порівняно новим і потребує всебічного вивчення особливостей віртуалізації соціальних інститутів в умовах розвитку інформаційного суспільства.

Аналіз досліджень і публікацій

Аналізуючи передумови соціальних трансформацій у суспільстві, як процес переходу соціальних об'єктів з одного стану в інший, у своїх працях В. Голуб зауважує, що їх необхідно розглядати на трьох основних рівнях: теоретичному, аксіологічному і практичному, адже соціальні перетворення відбуваються спочатку на рівні свідомості, формування нових поглядів, цінностей, ідей, правил, норм, стереотипів поведінки, що згодом матеріалізується в процесі формування нових соціальних структур і відносин [1]. Науковий дискурс віртуалізації, а також інституціоналізації суспільства тісно пов'язаний з дослідженнями соціокультурних аспектів засобів масової комунікації, філософії науки і техніки тощо. Великий внесок у розвиток теорії віртуалізації суспільства зробили К. Омае, А. Бюль, М. Паєтау, А. Крокер, М. Вайнштейн, П. Вірліо, В. Ємелін, Д. Іванов, Н. Носов, О. Одаренко, С. Хоружий та ін. Важливо зазначити, що історико-теоретичні аспекти

феномену віртуалізації розглядалися в працях таких відомих представників світової наукової думки, як Ф. Хемміт, М. Хайм, Дж. П. Барлоу та ін. Соціально-філософські ідеї віртуалізації суспільства представляються в основному в контексті концепцій симуляції Ж. Дельоза і Ж. Бодрієра.

Постановка завдання

Основною метою даної статті є соціально-філософське осмислення особливостей процесу віртуалізації як чинника трансформації соціальних інститутів у сучасному суспільстві.

Основна частина

Особливостями розвитку сучасного суспільства є збільшення можливостей накопичення, поширення і переробки інформації, а також виникнення нових форм комунікації і соціальної взаємодії. Інформаційна складова стає все більш значною в процесі формування світогляду, цінностей, норм, правил, стандартів і моделей поведінки індивіда. Інформаційні технології впливають на соціальні відносини, різні форми комунікації і можуть суттєво трансформувати їх в різних сферах суспільної діяльності. Такий стрімкий, всепоглинаючий розвиток і поширення інформаційних технологій обумовлює своєрідну віртуалізацію соціальних відносин, соціально-економічних, культурних і політичних процесів. Новий рівень соціальних відносин сприяє усвідомленню особистістю існування нової віртуальної реальності, в якій значно розширюються межі її взаємодії зі світом. Віртуальну реальність, посилаючись на роботи В. Дупака, можна розглядати як специфічний вид символічних реальностей, які створюються на основі комп'ютерної і некомп'ютерної техніки, де реалізуються принципи зворотного зв'язку, що дозволяє індивідам активно проявляти себе у світі віртуальної реальності [2, с. 30], бути членом різноманітних груп, спільностей, об'єднань; створювати контакти і спілкуватися з людьми незалежно від часових і просторових меж; брати участь у різних заходах (аукціонах, семінарах, тренінгах, круглих столах, конференціях) тощо. Формування віртуальних спільнот, заснованих на глобальному зв'язку в мережі, на думку М. Кастельса, можна розглядати як кульмінацію соціально-історичного процесу розподілу місцезнаходження і процесу спілкування у формуванні спільноти: нові моделі соціальних відносин у мережі замінюють територіально обмежені форми соціальної взаємодії [3]. Специфіка соціальних взаємодій у віртуальних спільнотах полягає в тому, що вони мають безособовий, анонімний, умовний, символічний, інтерактивний характер. Взаємодії у віртуальних спільнотах характеризуються гнучкістю, великою інформативністю, не обмежені жорсткими і встановленими соціальними нормами та межами. Взаємодії у таких спільнотах здійснюються на основі саморегуляції.

У своїх дослідженнях соціально-психологічних основ віртуальності В. Дупак зазначає, що віртуальна реальність є новим ступенем у створенні ілюзії реальності, спостерігач, учасник отримує нову ступінь свободи [4, с. 85], активно взаємодіючи з іншими учасниками, отримуючи доступ до інформаційних ресурсів незалежно від часу і місця перебуван-

ня тощо. Віртуальна реальність неможлива без активної участі суб'єктів, які бажають стати її «учасниками», а це, в свою чергу, вимагає підключення світовідчуття, світосприйняття, світорозуміння і великих соціально-психологічних витрат. Таким чином, віртуальна реальність передбачає обов'язкову участь суб'єктів, а також їхню активну взаємодію та комунікацію.

Серед важливих соціально-психологічних аспектів феномену віртуальної реальності можна виділити віртуальну комунікацію, яка є якісно новим видом взаємодії між індивідами і суттєво відрізняється від міжособистісної та масової комунікації. Віртуальна комунікація виникає і відбувається в межах віртуального середовища, тому, як стверджують у своїх дослідженнях О. Дзьобань і С. Жданенко, характеризується можливістю діадичного (двонаправленого) спілкування з великою кількістю людей одночасно. В умовах віртуальної комунікації трансформуються способи і методи обміну інформацією, відбувається істотне спрощення існуючих мовних засобів: виникають нік-нейми, нові скорочені варіанти слів; часто ігноруються лексичні і граматичні норми, що, з одного боку може прискорювати і спрощувати процес взаємодії, а з іншого – створювати підстави для виникнення проблеми коректності та однозначності сприйняття подібних повідомлень усіма суб'єктами комунікації [5, с. 10]. Віртуальні комунікації трансформують соціальну реальність, відволікають людину від комунікації з суспільством.

Про особливості процесу віртуалізації щодо суспільства, на думку Д. Іванова, можна говорити остільки, оскільки суспільство стає схожим на віртуальну реальність, тобто може розглядатися на основі одних і тих самих характеристик. У даному випадку віртуалізація, як зазначає дослідник, є будь-яким заміщенням реальності її симуляцією, і навіть не обов'язково завдяки комп'ютерній техніці, але неодмінно з застосуванням логіки віртуальної реальності [6, с. 19]. У своїх дослідженнях Ю. Кравцов зазначає, що віртуалізація соціальної реальності є закономірним етапом історичного розвитку соціальності, який пов'язаний з ускладненням і глобалізацією комунікативних зв'язків і відносин. Основною характеристикою цього етапу вчений називає перехід до домінування культурно-символічних, не прив'язаних безпосередньо до матеріально-фізичного аспекту існування, форм і способів підтримання та відтворення соціальності [8]. Процес віртуалізації, як соціальний феномен, проникає в усі сфери життєдіяльності суспільства в цілому і «життєвий світ» кожної людини зокрема. Е. Уханов, досліджуючи особливості віртуалізації суспільного життя, в своїх працях зазначає, що сьогодні можна спостерігати тотальне взаємопроникнення і взаємодію повсякденної соціальної реальності і реальності віртуальної; відбувається віртуалізація повсякденного життя, оскільки саме стан віртуалізації поволи стає повсякденністю [9, с. 11]. Отже, віртуалізація є чинником широкомасштабних змін, що відбуваються в усіх сферах життєдіяльності суспільства.

Однією з найбільш важливих особливостей віртуалізації є симуляція. Симуляція в реальному житті виявляється в тому, що відносини між людьми на-

бувають форми відносин між образами, при цьому втрачається відмінність знака-образу і референт-реальності. Така симуляція, на думку Д. Іванова, є первинною щодо комп'ютерної симуляції. Таким чином симуляція виступає як процес зміни суспільства в цілому. У зв'язку з цим твердженням, симуляція інституційних форм суспільного життя є основою для широкого поширення через глобальну мережу Інтернет симуляцій, що проявляють практику неінституціоналізованих відносин між індивідами, які прагнуть затвердити на новій технологічній основі постмодерністське бачення цінностей. На цій основі Д. Іванов робить висновки про те, що не процеси комп'ютеризації суспільного життя віртуалізують суспільство, а віртуалізація суспільства комп'ютеризує життя [6]. Віртуальне, завдяки процесам комп'ютеризації, з соціальною реальністю перетворюється в особливу, іншу соціальну дійсність.

В умовах віртуалізації, сучасне суспільство суттєво трансформується: змінюються норми, правила і форми взаємодії індивідів; виникають нові соціальні практики, групи, спільності і т. д. О. Дзьобань і С. Жданенко, досліджуючи проблеми віртуальної комунікації, в своїх працях відзначають, що технології віртуальної реальності опосередковані комп'ютерно, створені імперативом раціоналізації суспільства, виявилися найефективнішими інструментами його симуляції. І тепер імператив симуляції обумовлює перетворення віртуальних комунікацій в інфраструктуру будь-якої людської дії і переміщення логіки віртуальної реальності в статус парадигмальної для цього дії. Таким чином, вони являють собою інфраструктуру віртуалізації суспільства за допомогою глобальної мережі Інтернет [5, с. 13]. У сучасних умовах розвитку суспільства Інтернет стає найбільш популярним і зручним засобом комунікації. Завдяки йому формується мережевий простір, в середині якого розгортається процес не лінійної, а просторової і багатовимірної комунікації. Комунікація в віртуальному світі дає можливість індивіду отримувати необхідну для його соціо-культурної, професійної або творчої діяльності інформацію, активно включитися в різні інтеракції між суб'єктами, долучитися до культурного надбання світового масштабу і т. д.

На думку О. Дзьобань і С. Жданенко, Інтернет перетворився на глобальний історичний і соціокультурний феномен внаслідок того, як став зручною платформою для неінституціоналізованих, неконтрольованих суспільством комунікацій; в Інтернеті традиційні соціальні інститути не мають можливості функціонувати як нормативні структури, а існують у ньому як образи, які піддаються трансляції та якими можна управляти. Інституційність в Інтернеті симулюється, а комунікації набувають образу інституціоналізованих дій, якщо це є необхідним для норм, правил і стандартів сприйняття суб'єктів комунікації. Вчені відзначають, що комунікації у віртуальному просторі, опосередковані Інтернетом, не орієнтуються на групові та інституційні норми, які визначають дії і взаємовідносини індивідів у їхньому повсякденному житті [там само, с. 13]. Отже, віртуальні комунікації в умовах розвитку інформаційного суспільства вплинули на зміни форми і змісту соціальних взаємодій, на розширення соціальних інтеракцій тощо.

Результатом процесу віртуалізації суспільства є певна відмова від цінностей, втрата культурою своєї духовної складової, що може привести до тотальної симуляції реальності й соціальних інститутів. Відбувається переосмислення фізичного світу людини через інформацію, яка є невід'ємною частиною мережевої соціально-культурної структури. Новий простір стає своєрідним соціотехнічним явищем, що характеризується постійними змінами, непередбачуваністю, випадковістю, нестабільністю. Трансформація соціальних інститутів, що відбувається під впливом процесів віртуалізації, є важливою, необхідною умовою адаптації соціальних інститутів до нового соціального середовища. Аналізуючи особливості процесів віртуалізації, О. Степанова зазначає, що процеси віртуалізації соціальних інститутів в умовах розвитку інформаційного суспільства здійснюються шляхом комп'ютеризації [10, с. 19-20]. Комп'ютеризація повсякденного життя обумовлює віртуальну реальність в якості комп'ютерних симуляцій реальних речей і вчинків. За допомогою технологій віртуальної реальності відтворюється видимість інституціональності обміну. Обмін здійснюється як симуляція – віртуальний аналог реального соціальної взаємодії. При цьому відбувається заміщення реального виконання соціальних ролей симуляцією, створюється образ реальних атрибутів інституціональності.

З'являється нова організаційна форма інституційних взаємодій – глобальна мережа, яка об'єднує соціальні інститути в єдину комунікаційну систему. Оскільки глобальна мережа, на думку вченої, має мінливу геометрію, інституційні взаємодії швидко виникають і швидко розпадаються, що сприяє утворенню тимчасових альянсів. Мережі мають ієрархію, але вже не вертикальну, а горизонтальну, домінування неформальної структури відносин. У діяльності інститутів відбувається їхня переорієнтація на виробництво симулятивних функцій. Головним у діяльності соціальних інститутів стає формування власного іміджу. Образи соціальних інститутів часто не відповідають реальній діяльності, функціональності соціальних інститутів. Це пов'язано з тим, що латентні функції починають суперечити явним і набувають негативного характеру. Цьому сприяє ослаблення нормативного контролю за діяльністю соціальних інститутів. Латентні функції можуть не проявлятися і не усвідомлюватися. Проте, актуалізуючись і будучи усвідомленими, вони викликають у людей недовіру до соціальних інститутів та формують негативні ціннісні орієнтації у індивідів.

Соціальні інститути наділені такими ознаками віртуального, як швидке формування, актуалізація при наявності взаємодії, швидке зникнення та ін. [там само, с. 19-20]. Соціальні інститути перестають бути соціальною дійсністю і переходять в простір соціальної реальності. Соціальні інститути як сукупність норм існували автономно від індивідів і представляли собою «соціальну дійсність». Сьогодні, коли слідування нормам і виконання ролей може бути віртуальним, соціальні інститути, втрачаючи свою владу над індивідом, стають образами, але образами «в дії», тобто перетворюються на «віртуальну дійсність». Віртуальна дійсність характеризу-

ється певними ознаками: нематеріальність впливу, умовність параметрів, ефемерність. Ефект наслідкування інституціональних норм досягається завдяки створенню образів-симуляторів реальних речей і вчинків; образи симулюються залежно від трактування їх учасниками взаємодії відповідно ситуації [7]. Так, наприклад, у сфері масової культури на основі віртуалізації реальності формується новий тип соціальних практик і ролей, пов'язаний з розвитком індустрії інтерактивних розваг і послуг: ток-шоу, відеоролики, теле- і інтернет-магазини, віртуальні ярмарки та аукціони, електронні тренажери, інтерактивні освітні програми, лекції, семінари, майстер-класи тощо.

Висновки

Внаслідок впливу інформаційно-комп'ютерної революції на всі сфери життєдіяльності людини процес віртуалізації суспільства є природним результатом розвитку інформаційної цивілізації. Віртуальна реальність, формується завдяки комп'ютерним технологіям і глобальній мережі Інтернет, сприяє виникненню нового виміру в соціальних відносинах, зв'язках і взаємодіях. Нові можливості, що виникають в умовах розвитку інформаційних технологій, сприяють інституціоналізації нових форм соціальної взаємодії: комунікація, виробництво товарів і надання послуг, їх споживання переносяться в сферу віртуального.

Віртуалізація як соціальний процес стала основою трансформації соціальних спільнот у сучасному суспільстві. Нові форми соціальних відносин і взаємодій у віртуальних спільнотах відрізняються від традиційних ознаками інтерактивності, умовності, гнучкості, знеособленості і анонімності, наявністю символів, певних норм та правил, що обумовлює віртуалізацію соціальних інститутів суспільства. Процес віртуалізації соціальних інститутів може розглядатися як їхня деінституціоналізація (втрата інституційних властивостей, функцій тощо), але і

може характеризуватися як його трансформація, зміцнення інституту та інституційного порядку в цілому.

Список літератури

1. Голубь В.В. Соціальна модернізація в контексті реформ перехідних суспільств [Електронний ресурс] / В.В. Голубь // Державне будівництво. – 2011. – № 1. – Режим доступу: <http://www.kbuara.kharkov.ua/e-book/db/2011-1/doc/1/08.pdf>. – Назва з екрана.
2. Дупак В.Г. Метафізика віртуальної реальності : аналіз філософських концепцій / В.Г. Дупак // Вісник Житомирського державного університету. – 2012. – Вип. 66. – С. 27-31.
3. Castells M. The Internet Galaxy / M. Castells. – Oxford University Press, 2002. – 324 p.
4. Дупак В.Г. Соціально-психологічні засади віртуальної реальності / В.Г. Дупак // Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. – 2013. – № 11. – С. 83-89.
5. Дзьобань О.П. Віртуальні комунікації: роль й місце у сучасному світі [Електронний ресурс] / О.П. Дзьобань, С.Б. Жданенко // Правова інформатика. – 2015. – № 2 (46). – С. 9-16. – Режим доступу: http://ippi.org.ua/sites/default/files/dopvkrkm_46_2_2015.pdf. – Назва з екрана.
6. Иванов Д.В. Виртуализация общества [Електронний ресурс] / Д.В. Иванов. – СПб., 2000. – 96 с. – Режим доступу: http://www.lib.ru/POLITOLOG/ivanov_d_v.txt. – Назва з екрана.
7. Иванов Д.В. Императив виртуализации : Современные теории общественных изменений / Д.В. Иванов – СПб.: Издательство Санкт-Петербургского университета, 2002. – 190 с.
8. Кравцов Ю.С. Про парадокс феноменологічної інтерпретації співвідношення реальності соціальної і віртуальної [Електронний ресурс] / Ю.С. Кравцов // Мультиверсум. – 2008. – Вип. 75. – С. 13-23. – Режим доступу: <http://dspace.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/123456789/77240/02-Kravcov.pdf?sequence=1>. – Назва з екрана.
9. Уханов Є.В. Мережеві комунікації та соціальне самовизначення індивіда : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. наук : спец. 09.00.03 «Соціальна філософія та філософія історії» / Є.В. Уханов. – Х. – 2010. – 16 с.
10. Степанова, А.Н. Виртуальные процессы в современном обществе: социально-философский анализ : автореф. дис. на соискание науч. степени канд. наук : спец. 09.00.11 «Социальная философия» / А.Н. Степанова. – Новосибирск. – 2008. – 26 с.

И.В. Литовченко

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ КАК ФАКТОР ТРАНСФОРМАЦИИ СОЦИАЛЬНЫХ ИНСТИТУТОВ: СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ

Статья посвящена социально-философскому исследованию особенностей процесса виртуализации как фактора трансформации социальных институтов в современном обществе. Показано, что под влиянием процессов виртуализации происходит трансформация социальных институтов, социальных общностей, меняется поведение индивидов.

Ключевые слова: виртуализация, виртуальная реальность, информатизация, институционализация, социальный институт, социальное взаимодействие, коммуникация.

I. Lytovchenko

VIRTUALIZATION AS THE FACTOR OF TRANSFORMATION OF SOCIAL INSTITUTIONS: SOCIAL AND PHILOSOPHICAL ANALYSIS

The article is devoted to the socio-philosophical study of the features of the virtualization process as a factor in the transformation of social institutions in modern society. It is shown that under the influence of the processes of virtualization there is a transformation of social institutions, social communities, the behavior of individuals is changing.

Key words: virtualization, virtual reality, informatization, institutionalization, social institution, social interaction, communication.