

ВІРТУАЛІЗОВАНЕ ІНФОРМАЦІЙНЕ СУСПІЛЬСТВО У ДИСКУРСІ ПОСТМОДЕРНУ

Підвищений інтерес до віртуалістики детермінований новітніми технологічними дослідженнями та появою моделі альтернативної тілесної реальності. Створення прийнятних для органів чуття людини атрибутів (шлемів, рукавичок) втечі до комп'ютерної віртуальної реальності з метою урізноманітнити та вдосконалити відчуття присутності у грі чи у іншому просторі викликало глибоке та детальне вивчення віртуальності. Значимість віртуальних феноменів, неоднозначність уявлень про віртуальність та невизначеність її характеристик роблять спроби філософського осмислення даного феномену надзвичайно актуальними. Поняття віртуальності є центральним у теоретичних дослідженнях Ж. Ланьє, А.Бюля та К. Хейлз. Тлумаченню особливостей віртуалізації суспільства, трансформації процесів обміну інформацією та комунікації присвячені роботи Д. Іванова, С. Хоружого, М. Носова, Н. Маньковської, Л. Нікітіна, А. Севальнікова.

Не дивлячись на багатоманіття теоретичних узагальнень та термінологічне розмаїття визначень сучасного типу суспільства як "постекономічного" (Г. Кан), "постмасово-споживацького" (Г. Кан, А. Вінер), "постцивілізаційного" (К. Боулдінг), "електронно-цифрового" (Д. Тапскотт), "технотронного" (З. Бжезинський), "індивідуалізованого" (З. Бауман), дані образи суспільства можна означити терміном "інформаційне" (з огляду на те, що у більшості праць це поняття використовується як синонімічне, а критерії інформатизації та технологічного детермінізму визнаються визначальними). Відтак, слід погодитись з британським науковцем С. Лешем, який вважає поняття "інформаційне суспільство" найбільш логічно довершеним та доцільним для визначення сучасного суспільного стану.

Однак, з нашої точки зору, сучасне інформаційне суспільство зазнає змін під впливом віртуалізації суспільного простору та трансформації комунікативних практик і тому його слід означати як віртуалізоване інформаційне суспільство. На думку Д. Іванова, нинішнє суспільство є віртуалізованим, оскільки прагнення замінити реальність її симуляцією (образом) стає домінуючим. "Комп'ютеризація повсякденного життя вводить у побут віртуальну реальність у якості подобі, комп'ютерної симуляції реальних речей і вчинків" [1, 20].

Суттєвий вплив віртуальної реальності на структуру суспільства, дигіталізація інформаційного простору, поява людини нового типу (*homo virtualis* - людини віртуальної) доводять, що сучасне суспільство слід означати як віртуалізоване інформаційне. Нашою метою є спроба витлумачити смислове навантаження обраного терміну.

Очевидно, що використання філософського спадку для аналізу поняття "virtus" та похідного від нього терміну "virtualis" дозволяє глибше розкрити смислове поле семантично багатогранного поняття "віртуальний". Однак слід виходити з того, що здійснити адекватний аналіз віртуальної реальності можливо лише у контексті культурних, світоглядних та технологічних змін сучасності. І хоча етимологія терміну "віртуальний" сягає часів античності, філософи та соціологи акцентують увагу на ситуації постмодерну, оскільки саме постмодерному суспільству притаманний "потяг до віртуальності" [2, 36].

Саме тому більшість сучасних дослідників аналізують категорію віртуальності, виходячи з методологічних та теоретичних надбань постмодерністських філософських теорій (особливо популярною у даному ракурсі, зокрема, є теорія симулякрів). Словенський філософ Славој Жижек звертає увагу на те, що в сучасному світі реальність як така відсутня і замінена сурогатами (симулякрами) реальності: "Виртуальная реальность просто генерализирует эту процедуру предложения продукта, лишённого своей субстанции: она обеспечивает саму реальность, лишённую своей субстанции... точно так же, как кофе без кофеина обладает запахом и вкусом кофе, но им не является, виртуальная реальность переживается как реальность, не будучи таковой. Однако в конце этого процесса виртуализации мы начинаем переживать саму "реальную действительность", как виртуальную" [3, 17].

Очевидно, що існування комп'ютерної віртуальної реальності викликає зміни у об'єктивній реальності: трансформується структура суспільства, анонсується поява людини нового типу (*homo virtualis*). Свідомість сучасної людини змінюється, вона зустрічається з симулятивним простором, поринає у світ симулякрів, а об'єктивна реальність, витіснена на периферію, слугує лише варіантом розвитку, доповненням до віртуальної гіперреальності. Віртуальний світ є не простим відтворенням реального задля реалізації людського бажання мати альтернативну модель дійсності, він не є статичним "дзеркальним світом", а навпаки трансформує об'єктивну реальність впливаючи на людську свідомість, перетворюючи ціннісні орієнтири та комунікативні практики.

Література:

1. Іванов Д.В. Виртуализация общества. Версия 2.0: [монографія] / Д. Іванов. – СПб. : Петербургское востоковедение, 2002. – 214 с.
2. Іванов Д.В. Критическая теория и виртуализация общества / Д. Іванов // Социологические исследования. – 1999. – №8. – С.32-40.
3. Жижек Славој. Добро пожаловать в пустыню реального / Славој Жижек// М.: Фонд "Прагматика культуры", 2002. – 160 с.