



УДК 165

**NETWORKING SOCIETY AND VIRTUAL REALITY
СЕТЕВОЕ ОБЩЕСТВО И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ****Stotskaya T.G./Стоцкая Т.Г.***d.f.s., prof. / д.ф.н., проф**Samara State Technical University, Samara**Самарский государственный технический университет, г. Самара*

Аннотация: В статье освещены проблемы, возникающие в связи с развитием Интернета и увеличением количества его пользователей, рассмотрено понятие «сетевое общество» в ракурсе философского осмысления, а также показана роль виртуальной реальности в нашей жизни.

Ключевые слова: Интернет, компьютер, сеть, сетевое общество, виртуальный мир, виртуальная реальность.

Понятие «сетевое общество», а также проблемы, связанные с его изучением, стали объектом философского осмысления сравнительно недавно. Проблематика стала актуальной в конце XX века, когда постиндустриальная эпоха создала новые формы коммуникации и передачи информации – интернет, информационные сети, которые постепенно вытеснили традиционные формы и упрочили свое значение, доведя его до доминантного. Кроме того, существует потребность в независимом изучении совершенно нового качества социальной коммуникации, которое очень быстро трансформирует институты и практику современного общества.

Значительная популярность на данный момент в литературе по сетевому обществу имеют работы социологов М. Кастеллса и П. Бурдьё [см. 1].

Кастельс решает проблемы сетевого общества в более широком контексте технологической революции и теории информационного общества. В современном обществе он утверждает факт трансформации общества, переопределяет понятие сообщества как такового. С точки зрения автора, сообщество представляет собой межличностные сети, которые обеспечивают социальное взаимодействие, поддержку, информацию, чувство принадлежности к группе и социальную идентичность. Раньше привязанность людей к месту проживания и работе считалась основой любого человеческого сообщества, а тенденция прошлого века - ослабить такую привязанность и переход к экстерриториальным социальным связям. Человек теряет связь с местными общинами как по достоинству, так и благодаря тому, что он осознает личные потребности, опираясь на новые возможности. Такой принцип построения сообществ в соответствии с Кастельсом представляет собой сетевой индивидуализм, «персонализированный в сообществе».

В работах Кастельса технология играет фундаментальную роль. Основа всех изменений: переход от индустриальной к информационной экономике, то есть экономике, которая занимается производством и обработкой информации. Именно здесь расположен главный генератор сетевых моделей. Таким образом, Кастельс формулирует новую жизненную среду, в которой изменяется значение пространства и времени. Чтобы проанализировать архитектуру сетевого



общества, он применяет понятие «ризомы», которое заимствовано из ботаники. Используемый термин означает структуру корневой системы, которая не имеет центрального корнеплода, и ее место принимают хаотически переплетающиеся корни.

Проблема сетевого общества также рассматривается в работах П. Бурдье. Автор рассматривает сеть как один из основных способов достижения эффекта структурирования социальных влияний в пространстве общества. Бурдье называет «социальное поле» способностью влиять и реагировать на ситуационные изменения в социальной среде. Это гибкая среда, которая позволяет группировать и перегруппировать социальные классы, формировать и реорганизовывать социальный институт. Поле создает единый информационный континуум, в котором информация перемещается настолько свободно, что позволяет предвидеть и вытеснить ходы игроков и позиционировать себя внутри поля относительно друг друга. Событие в одном месте поля немедленно меняет ситуацию во всех других местах. Приобретение местоположения и структуры диспозиций в этих каналах, по определению Бурдье, называется «габитусом». Габитус - это место в сплетении многомерных сетей, которое теоретически каждый может принять. Зайдя на место, человек станет связанным набором ролевых функций и зависимостей и будет богат уникальными привилегиями общения, отсутствующими в других привычках.

Общество - это набор привычек, каждый из которых индивидуален, но, при взаимодействии, они определяют структуру социальности, набор классов и социальных практик в обществе. Поле - это сеть информационных каналов, а не сеть взаимосвязанных партнеров. В поле размещаются и поддерживаются взаимные влияния конкурентов, не партнеров.

Почему сеть стала свободой социальной организации, присущей постиндустриальному обществу? Что в сетях как организационной форме позволило им именно сейчас, а не вчера и завтра, начать экспансию, внедряясь и вытесняя, поглощая и поработывая множество иных форм организации? Сети появляются во время интенсификации сообщений. Скорость и плотность самих коммуникационных потоков создают структуру сети. Магистраль, которые позволяют этим потокам связи регистрироваться в сети. Раньше сети представлялись в каждом несетевом мире, а сегодня все, что не является сетью, является такой частью мира, которая предназначена для того, чтобы быть сетью [2,12].

Все вышесказанное формирует новую социальную оптику, даёт возможность взглянуть на традиционные, но устаревшие категории изучения социального статуса науки по-новому. Статическое понятие института, замкнутое понятие класса, которые используются классическими подходами, не адекватно описывают характер функционирования сетевого общества, которое распадается и разрывается, теряет привычные формы. Корпускулы, из которых формируются социальные формы, становятся более микроскопическими и независимыми.

Теория сетей интерпретирует, что последний предлог, атом общества, не является индивидуумом, а является «посланием», из которого формируется



жизнь человека, институтов, классов. Человек как генератор сообщений является мобильным, образованным, является гражданином, он много движется, решает много разных задач, обрабатывает большой объем информации, иногда ценой значительного физического и психологического стресса. Сетевые эффекты выражаются в разных областях по-разному. Существует несколько социальных областей, в которых представлены важные изменения: финансовые рынки, рынки труда, корпорации, группы интересов, система обмена информацией и средства массовой информации.

В современном мире сети создаются на основе любого инструмента социального воздействия, который может быть в форме сообщений и информационного потока [3]. Следует учитывать теории групп интересов, которые легко выражаются через информационные каналы. Идеология, религия, творчество, образование - все эти области, служащие культуре, должны отформатировать распространение и перейти из статических книжных форм коммуникации в мобильные информационно-коммуникационные формы.

Компьютер создан людьми. Но в то же время люди не становятся машиной, а машина - их инструмент. Технически «виртуальная реальность» - это адаптированные компьютеры, которые предоставляют пользователям интерактивное стереоскопическое изображение и звук. Западные исследователи говорят, что виртуальная реальность - это имитация окружающей среды, которая создается компьютером, которую выбирает сам человек и которая, в результате, представляется пользователю как вариант его поведения. Замена реального мира на мир машины идентична изменению человеческого мира под влиянием телевидения. В настоящее время анализ сути виртуальной реальности осуществляется, в основном, путем обнаружения недостающих признаков [4,24].

Пользователи, у которых есть свой собственный чувственный мир, получают информацию, полученную с компьютера, и основываются на своём мировоззрении. Формирование социальной группы, состоящей из человека и компьютера, можно рассматривать как реализацию механизма психологической защиты «Я». Такой механизм защиты обеспечивает бессознательную компенсацию за невозможность эффективного управления различными жизненными ситуациями и облегчение стресса и тревоги, связанных с этой невозможностью.

Накопление чувственного виртуального опыта можно рассматривать как репетицию ощущений, переживаний, представлений о реальном мире. Но чувственный мир предполагаемой реальности не соответствует существующему в настоящем. Чувственное изображение виртуальной реальности – это, своего рода, образ образа. Виртуальный чувственный образ - это образ мира, разработанный авторами программы. Естественный чувственный образ - это реальный, сложный, но не заменяющий мир. Чувственный образ естественного мира представляет собой неорганическое тело человека, принадлежащего к реальному миру своим существованием, а чувственный образ виртуального мира не является таким телом. Тем не менее, человек видит, что компьютерный мир - всего лишь временная иллюзия,



заканчивающаяся, когда компьютер выключен. Но, несмотря на это, иногда случается, что существующие социальные контакты вытесняются новыми, полученными через компьютер. Искусственный, построенный, реально-иллюзорный мир привлекает, виртуальная реальность трансформирует сознание. Проблема осознания человеком двойственности бытия - объективной и иллюзорной сети становится острой проблемой для изучения не только философами, но и психологами и психиатрами.

Философская ракурс исследуется как изучение онтологического статуса виртуальной реальности. Этот вид бытия состоит из различных других объектов [5]. Например, виртуальная реальность обладает рядом свойств объективно-идеального бытия, поскольку ее текущее существование возможно только с помощью компьютерных систем, в которых логика имеет первостепенное значение. Кроме того, она обладает свойствами субъективно-идеального существа, поскольку её параметры могут меняться в соответствии с волей и желанием субъекта, не принимая во внимание тот факт, что её существование для данного субъекта определяется им же. Вместе со свойствами идеального бытия в виртуальной реальности возникают также свойства материального бытия: влияние виртуального существа на органы чувств человека почти такое же, как влияние реальных материальных объектов. Ученые еще не сделали окончательных выводов, но уже ясно, что виртуальная реальность не имеет своей сущности. Её существование является результатом взаимодополняемости и влияния материальных и идеальных форм бытия.

В связи с вышеизложенным мы можем сделать предположение о природе виртуальной реальности. Современная концепция антропоцентризма в сочетании с новыми взглядами на развитие включена в теорию устойчивого развития, суть которой - идея коэволюции природы и общества. Смысл идеи предполагает, что необходимо определить параметры развития человеческой цивилизации, согласованные с фундаментальными законами природы [3,51]. Но в то же время необходимо учитывать то обстоятельство, что предполагает, что развивается не только явление, но и суть, лежащая в его основе. Например, в настоящий момент говорится, что период становления и развития постиндустриального общества - это обмен между людьми не веществом и энергией, а информацией, которая становится основным объектом человеческой деятельности. И вещество и энергия - это средства оперирования информацией. Но с учетом тенденций развития информационных технологий, а именно сокращения вещественных и энергетических затрат на производство, можно прогнозировать рост «виртуальной реальности». Значит, виртуальная реальность является следствием коэволюции природы и общества, естественного и искусственного, материального и идеального, и, как результат, объективного субъективного.

Литература:

1. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и эпоха. МГУ АШЭ, 2000 – 795 с., Бурдые П. Социология социального пространства. СПб, Алетейя, 2007 – 288 с.



2. Андреев, И.Л. Мозг, время, власть: эволюция виртуальной реальности в реальную виртуальность // Психология и Психотехника; М: НБ -Медия, 2013. – 1245с.

3. Грязнова, Е. В. Информация и виртуальная реальность: концептуальные основания проблемы /Е.В. Грязнова, А.Д. Урсул; Н.Новгород: ННГАСУ, 2012. - 159 с.

4. Глинчикова., Е.В. По ту сторону «я»: в поисках не виртуальной реальности // Психология и Психотехника; М: НБ -Медия, 2013.– 1245с.

5. Грязнова, Е.В. Бытийный статус виртуальной реальности // Философия и культура; Саратов: СГТУ, 2012. – 63 с.

References

1. Castells M. the Information age: economy, society and era. MSU ASA, 2000 – 795 С., Bourdieu, P. Sociology of social space. St. Petersburg, Aletheia, 2007 – 288 p.

2. Andreev, I. L. Brain, time, power: evolution of virtual reality into real virtuality // Psychology and Psychotechnics; М: NB-Media, 2013. - 1245s.

3. Gryaznova, E. V. Information and virtual reality: conceptual basis of the problem /E. V. Gryaznova, A. D. Ursul; N. Novgorod: NNGASU, 2012. - 159 p.

4. Glinchikova., E. V. on the other side "I": in search of non-virtual reality // Psychology and Psychotechnics; М: NB-Media, 2013.- 1245s.

5. Gryaznova, E. V. Being status of virtual reality // Philosophy and culture; Saratov: SSTU, 2012. - 63 p.

Annotation: *The article highlights the problems arising in connection with the rapid development of the Internet and the increase in the number of its users, the concept of "networked society" and its philosophical comprehension are considered, and the role of virtual reality in our life is shown.*

Keywords: *Internet, computer, network, network society, virtual world, virtual reality.*

Статья отправлена: 06.11.2018 г.

© Стоцкая Т.Г.