ЮЖНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИНСТИТУТ ПО ПЕРЕПОДГОТОВКЕ И ПОВЫШЕНИЮ КВАЛИФИКАЦИИ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ ГУМАНИТАРНЫХ И СОЦИАЛЬНЫХ НАУК

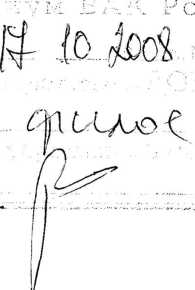


На правах рукописи БОНДАРЕНКО ТАМАРА АЛЕКСЕЕВНА

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В СОВРЕМЕННОЙ СОЦИАЛЬНОЙ СИТУАЦИИ

Специальность 09.00.11 - социальная философия

РОСТОВ-НА-ДОНУ - 2007



*п* Научйъга консультант: Доктс^ фйлософских наук, профессор В.Е. Давидович

Диссертация на соискание ученой степени доктора философских наук

**СОДЕРЖАНИЕ**

**Введение 4**

**Глава первая. Социально-философский аспект виртуалистики...36**

1. [Идея виртуальности в историко-философском дискурсе 37](#bookmark2)
2. [2. Реконструкция понятия «виртуальная реальность» 48](#bookmark3)

**Глава вторая. Виртуальная реальность в пространстве современного социума .....67**

1. [Интеллектуально-философское видение современного общества 68](#bookmark5)
2. [Онтологические аспекты виртуального 85](#bookmark6)
3. [Виртуальная реальность в системе взаимодействия «человек - техника» 97](#bookmark7)

**Глава третья. Виртуальная реальность в контексте информационно-коммуникативного взаимодействия 118**

[3. 1. Всемирная Сеть и виртуальная реальность 119](#bookmark8)

* 1. [Виртуальная коммуникация 135](#bookmark9)

[3. 3 Виртуальная реальность и сетевое общение 147](#bookmark10)

[**Глава четвертая. Воздействие виртуальной реальности на социокультурное пространство современного общества 166**](#bookmark11)

1. [Тенденции и формы социальных трансформаций 167](#bookmark12)
2. [Культурные сдвиги современного общества 189](#bookmark13)

[4.3 Влияние виртуальной реальности на массовое сознание 213](#bookmark14)

**Глава пятая. Проблемы личности в условиях виртуальной реальности 232**

1. Трансформация сознания личности в виртуальной среде 233
2. [От сетевой личности к личности виртуальной 259](#bookmark16)

[**Заключение 287**](#bookmark17)

**Библиографический список использованной литературы 296**

**ВВЕДЕНИЕ**

**Актуальность темы научного исследования.** Актуальность исследования, безусловно, определяется относительной новизной самого феномена виртуальной реальности, прежде всего той ее составляющей, которая формируется в рамках всемирной сети. Интернета в его современном варианте двадцать лет назад как массового явления не существовало. А это значит, не было значительной составляющей концептуального объекта исследования, что в определенной мере объясняет невысокую степень проработки данного феномена и фрагментарный, несистемный характер самих исследований. Поэтому разработка данной темы имеет большое значение для понимания виртуальной реальности как таковой, а также осознания тех социальных последствий, которые вызваны к жизни ее влиянием.

Современному этапу развития науки

характерен поворот к исследованию сложных, многомерных объектов, возможность рассмотрения которых реализуется в рамках единой совместной познавательной деятельности, в связи с чем и возникают научные комплексы, направленные на изучение таких объектов, и вобравшие в себя многие науки и научные направления. Одним из таких комплексов стала виртуалистика, включающая в себя философский, конкретно-научный и практический разделы. Комплекс этот сформировался сравнительно недавно - в 80е - 90е гг. XX в., и участие в дальнейшей проработке многочисленных вопросов, связанных с виртуальной реальностью, - это одна из актуальных задач современной философии.

Исследование данного сложного объекта проводится по нескольким направлениям: выявление сущности виртуальной

реальности, ее форм и содержания, онтологического статуса в рамках современного общества. Одним из существенных направлений исследования является определение возможных форм и путей влияния виртуальной реальности на общество на всех его уровнях. Неисследованным остается вопрос о направлениях и содержании социальных последствий влияния виртуальной реальности на общество, что составляет предмет данной работы и делает ее тему чрезвычайно актуальной.

Современное общество отличается стремительным развитием компьютерных информационных технологий и систем телекоммуникаций. За последние годы в этой области произошел качественный скачок, который в максимальной степени проявился в процессе формирования и функционирования Интернета, переставшего быть просто системой хранения и передачи сверхбольших объемов информации. Он стал новым слоем нашей повседневной реальности и сферой жизнедеятельности огромного числа людей. В результате у пользователей компьютерных сетей, проводящих значительную часть жизненного времени в виртуальном пространстве, возникают новые интересы, мотивы, цели, установки, а также формы психологической и социальной активности, напрямую связанные с этим новым пространством. Научное описание всех этих явлений, накопление опыта их понимания и возможности прогнозирования социальных последствий влияния виртуальной реальности, безусловно, актуализируют тему данного исследования.

Указанные процессы пока еще не в полной мере затрагивают большинство людей, однако их потенциальное влияние на реальную социальную жизнь очень велико. Дальнейшие же перспективы развития систем глобального информационного обмена и связанных с этим общественных изменений и, как следствие, изменений в рамках общественного сознания, а также в психическом укладе отдельной личности представляются столь же глобальными, сколько туманными и неопределенными.

Между природным миром и человеком возникает некая среда- посредник, которая со временем превращается в самодостаточную реальность, замещающую реальность как таковую. Технологически продуцируемая «виртуальная реальность» утрачивает статус принадлежащей исключительно сфере техногенных феноменов и становится «метафорической реальностью», позволяющей определить контуры реалий социально-философского, антропологического и культурологического порядка, с которыми человек столкнулся в эпоху Постмодерна и изучение которых, несомненно, актуально.

Информационный взрыв уже осуществил в человеческом миросуществовании глубокие преобразования. Изменяется облик производства, трансформируется образ жизни, меняется ментальность. Все эти перемены в жизни общества требуют своего философского осмысления, тем более что способы и средства информационных коммуникаций всегда несли в себе отчетливый социальный заряд и эволюция их определялась растущими социальными потребностями и интересами. Взрыв интереса к виртуальной реальности, превративший ее в объект рефлексии, во многом объясняется также и ее созвучностью постмодернизму, который на данном этапе стал одним из ведущих направлений интеллектуальной мысли и теоретической креативности.

Данная диссертационная работа, таким образом, посвящена актуальной теме и написана в русле новых подходов к анализу социальной действительности.

**Степень разработанности темы исследования.** Виртуальная реальность как объект исследования является сложным, многоструктурным, динамичным и относительно новым. Она представляет целевой интерес для целого комплекса наук, каждая из которых исследует определенный ее аспект. Познавательная сложность данного объекта заключается в том, что только интеграция научных усилий способна обеспечить накопление подлинно научной информации о виртуальной реальности во всех ее проявлениях. Именно поэтому для проведения нашего исследования понадобилось привлечение фундаментальных работ классиков социокультурной мысли, таких как К. Лейбниц, Д. Скот, в чьих работах отражалось понятие виртуального, а также объективно воспроизводилась система информационного обращения, характерная для Windows.

Труды таких ученых, как Д. Белл, П. Бергер, B.C. Библер, Ж. Бодрийяр, П. Бурдье, В.Е. Давидович, Ж. Делез, B.JI. Иноземцев, М. Кастельс, Ю.М. Лотман, П. Лукман, Н. Луман, М. Мак-Люэн, Т.П. Матяш, Л.А. Микешина, B.C. Степин, В.Г. Федотова, В.Н. Шевченко и других, включают разработку проблем общества, социального прогресса, культуры и взаимодействия культур. Их идеи и научные позиции повлияли на предпочтения в выборе методов и приемов проведенного исследования, а также позволили выделить те или иные аспекты социальной, культурной жизни общества, которые свидетельствуют о значимости присутствия в них такого феномена, как виртуальная реальность. Они послужили базисом теоретической модели представления о направлениях, формах и качестве влияния виртуальной реальности на социальную жизнь в целом, а также на отдельные её элементы, включая отдельную личность.

Можно определить несколько основных направлений исследования виртуальной реальности, отраженных в работах как отечественных, так и зарубежных авторов.

Прежде всего - это развитие философского направления осмысления феномена виртуальной реальности. Как свидетельство научного интереса со стороны философов к виртуальному в последние годы стали появляться научные исследования данного направления -

О. Баллы, С.А. Борчикова, А.В. Васютина, Е.В. Грязновой, С.А. Дацюка, В. Емелина, И.Г. Корсунцева, М.М. Кузнецова, Г.П. Меньчикова, JI.A. Микешиной, Н.А. Носова, М.Ю. Опенкова, Д. Паризи, В.М. Розина, В.А. Тарасенко, С.С. Хоружего, Р. Шрёдера, М.В. Шугурова, Ю.В. Юхвида и других. Их работы обогатили философскую мысль определением сущности виртуальной реальности как обладающей собственной природой, закономерностями, причинно- следственными связями, механизмами развития и воздействия на внешние для нее объекты. Предпринимались попытки создать общую теорию виртуальной реальности, в рамках которой раскрыть традиционные для философии аспекты данного феномена. Прорабатывались также и его отдельные аспекты.

Разрабатывалась социально-философская проблематика виртуальной реальности. В работах И.А. Акчурина, С.А. Дацюка, М.Ю. Опенкова, А.Ю. Севальникова ставится вопрос о статусе виртуальной реальности в обществе. В этой связи авторы дают различные точки зрения: от признания виртуальной реальности частью общества, его культуры в силу ее порожденности, созданности самим человеком до приписывания виртуальной реальности трансцендентных свойств, способности выступать внешней силой. Так, С.А. Борчиков впервые емко и обоснованно указал на возможность коренных или даже революционно-разрушительных последствий влияния виртуальной реальности на личность и общество, то есть предположил возможность негативных последствий этого влияния. Однако мысль эта не получила дальнейшего своего развития.

Общетеоретической проблемой остается достаточно

проработанный, однако не нашедший однозначного решения вопрос о содержании понятия виртуальной реальности, о границах виртуального, о сущности и формах виртуальной реальности. В данной работе мы опираемся на совпадающие в научном отношении позиции

Р.Ф. Абдеева, С.А. Борчикова, Н.А. Носова, В.М. Рогозина, С.С. Хоружего и других по вопросу о сути и основных характеристиках виртуальной реальности. Однако мы учитываем своеобразие взглядов

А.В. Родина, который считает, что виртуальная среда - это особая языковая структура, фиксирующая совокупность возможных состояний. Ю.М. Антонян, рассуждая о формах виртуальной реальности, называет одной из них Бога как объекта веры, указывая, что сама идея высшей силы виртуальна для верующих. Л.А. Микешина подчеркивает, что все теоретические построения, научные модели являются формой виртуального, что само знание по сути всегда виртуально, то есть взгляд на виртуальную реальность как на идеальный мыслительный продукт является достаточно

распространенным и поддерживается в том числе B.C. Степиным,

А.В. Родиным, Ю.В. Сачковым и другими.

Неоднозначно решается вопрос о корректности соотнесения виртуальной реальности с объективной, или «реальной», реальностью, так как виртуальная реальность выступает частью объективного мира. Такова позиция И.А. Акчурина, B.JI. Васюкова, Т.П. Меньчикова, С.С. Хоружего и других, которые, вместе с тем, определяют некоторые принципиальные отличия этих двух видов реальности между собой. Для более всестороннего рассмотрения сущности виртуальной реальности в данной работе используется подход, обозначенный П. Бергером и Т. Лукманом в работе «Социальное конструирование реальности». С их точки зрения, реальность «реальна» в той мере, в какой она является содержанием коллективных представлений людей, то есть осознается ими. В своей работе мы обосновываем реальность виртуальной реальности через однотипность представлений о ней различных групп людей.

Особое место в научном рассмотрении указанной проблематики принадлежит идее применимости виртуального для объяснения реальных социальных процессов, явлений культуры и сознания. Так,

О.Е. Баксанский, B.JI. Васюков, А.А. Крушанов, Е.Н. Кучер, Ю.В. Сачков и другие показывают применимость понятия «виртуальный» для объяснения явлений модальной логики, физики, языкознания. Остается неисследованным вопрос о применимости указанного понятия для объяснения и понимания социальных, культурных и гуманитарных актуальных проблем.

Серьезной научной основой для данной работы послужил анализ виртуальной реальности в аспекте функционирования Интернета и современных компьютерных технологий. Можно отметить, что в начале 90-х годов началось изучение Интернета как социального явления. Исследователи отмечали, что в Интернете формируется новая форма коммуникации, обладающая своими специфическими характеристиками. В трудах Р.Ф. Абдеева, А.И. Берга, А.И. Ракитова,

В.М. Розина, А.Д. Урсула и других были проанализированы философские проблемы информатики, информации и Интернета. С.В. Бондаренко, J1.A. Савченко рассмотрели особенности

коммуникативных отношений в сети Интернет. В работах С.В. Бондаренко рассматривается также и проблематика виртуальных сетевых сообществ, обоснована концепция информационной стратификации и «цифрового неравенства». Большой интерес вызывают теоретические разработки Д.В. Иванова, А.А. Крушанова проблем виртуализации общества и разнообразных социальных явлений, например, системы знаний или глобальных научных парадигм. Так, в понимании Д.В. Иванова виртуализация общества - это симуляция реальности основных социальных институтов, в результате чего сущность человека отчуждается не в социальную, а в виртуальную реальность.

Проведено исследование виртуальной реальности через анализ межкультурной коммуникации и социального взаимодействия - Д.В.

Иванов, В.М. Розин. Уже упоминавшийся С.В. Бондаренко выделяет два способа взаимодействия человека с киберсредой как видом социальной среды: трансформационный и адаптационный. С.А. Борчиков говорит о воздействии современных телекоммуникационных технологий, порождающих виртуальную реальность, на сознание человека и на социальную организацию, однако подчеркивает неизученность этих процессов. Зарубежные исследователи в гораздо большей степени рассматривали влияние современных технологий и порожденной ими виртуальной реальности на общество, в частности на политическую и социальную его сферы. Так, А. Бард, И. Гроссман, Я. Зодерквист, Р. Инглегарт, Д. Несбит, С. Харнад (S. Hamad), М. Хейм (М. Heim), Ф. Хэммит (F. Hammet) и другие указывают на неизбежные, различные по своему социальному знаку перемены, которые происходят и еще произойдут под воздействием виртуальной реальности, в частности, того ее вида, который существует в рамках Интернет-коммуникации.

Целый ряд ученых в той или иной степени рассматривают виртуальную реальность как пространство для искусства, художественного творчества и развития креативности личности или же как само искусство в жизни человека: А.В. Алексеева, В.В. Бычков, Ю.Г. Волков, Н.Б. Маньковская, В.В. Моторин, А.М. Орлов, B.C. Поликарпов и другие.

Одно из самых разработанных направлений - это изучение виртуальной реальности как психологического феномена. Именно оно положило начало отечественным исследованиям виртуальной реальности. В 1994 г. вышла фундаментальная монография Н.А. Носова «Психологические виртуальные реальности», в которой были обозначены основные проблемы и направления дальнейших исследований виртуальной реальности в аспекте психологии. Эта работа стала одной из первых в мире, где автор, руководивший

Центром виртуалистики Института человека РАН, разрабатывал новый парадигмальный подход к явлениям действительности, обозначенный им как виртуалистика - научный комплекс, предназначенный для исследования виртуального. Виртуальная психология, внося свой вклад, включает в себя три блока: теоретические модели,

эмпирические феномены, практические методы. Н.А. Носов и его последователи рассматривают вопросы экзистенции, воображения, рефлексии, измененных состояний сознания, виртуальной зависимости. Все это нашло отражение в работах С.Х. Асадуллиной, Е.П. Белинской, А.Е. Войскунского, В.Е. Лепского, Т.Э. Мариносяна и других. Однако теоретическая позиция Н.А. Носова неоднозначна, а сама гипотеза противоречива, изобилует множеством авторских терминов, использование которых не всегда оправданно, и носит, скорее, описательный характер.

Помимо общего подхода к видению виртуальной реальности, различные ее аспекты рассматривались в статьях философов, социологов и культурологов B.C. Бабенко, О.И. Генисаретского, А.В. Говорунова, Н.Э. Гронской, В.В. Кравченко, В.Н. Поруса, А.И. Ракитова, В.М. Розина, Т.В. Филипповой, И.В. Эйдмана, А.В. Юхвида, Р.Г. Яновского и других.

Однако виртуальная реальность в ее социально-философском аспекте исследована явно недостаточно. Практически отсутствуют разработки в области общей теории и методологии исследования феномена виртуальной реальности. Кроме упомянутых есть еще немало вопросов, которые остаются дискуссионными и категориально не проработанными.

Так, научного осмысления требует целый комплекс проблем, связанных с формированием нового типа общества - информационного, в рамках которого виртуальная реальность обретает качественно новый статус атрибута этого общества. А так как новое общество находится в стадии становления, то и конкретные формирующие процессы обладают некоторой содержательной и векторной неопределенностью, их исследование представляет огромный интерес для науки.

На современном этапе развития личности появляются новые формы жизнедеятельности человека, часть из которых порождена существованием всемирной сети - Интернетом и его возможностями создавать виртуальный мир. Поэтому исследование этих форм, их влияния на сознание и поведение человека приобретает актуальное значение.

Научный интерес представляет отслеживание характера изменения содержания понятия «виртуальная реальность». Это изменение как следствие глубочайших социальных и технологических преобразований, выделение новых всепроникающих способностей виртуальной реальности позволяет ставить вопрос о претензии обрести категориальный статус.

Анализа требует и расшифровка факторного потенциала виртуальной реальности, проявляющегося в процессе влияния на все стороны жизни общества, его культуру, поведение каждого отдельного человека.

Таким образом, анализ преобразующих возможностей виртуальной реальности, исследование ее влияния на человека, на социальные образования, на общество в целом, на его культуру, а также осмысление основных направлений оказываемого влияния на общество - это неразработанная область знания, так как в такой постановке эта проблема не изучалась. Тема диссертационного исследования носит проблемный характер.

Исходя из вышесказанного, можно сформулировать цель данного исследования. Однако постановка цели требует некоторых разъяснений. Имея в виду сложность и многогранность проблемы, автор достаточно четко очерчивает сферу своих научных интересов и задач, что объясняет как рубрикацию работы, так и выбор привлекаемого для работы материала. Так, в работе не предполагается рассматривать разнообразные формы виртуальной реальности и их специфические характеристики, влияние виртуальной реальности на экономическую сферу жизни общества и активно разворачивающуюся в связи с этим коммуникацию в виртуальном компьютерном пространстве. Автором не ставится задача исследования поля или пространства культуры информационного общества, а только анализ взаимодействия социального и культурного пространства с виртуальным миром. Некоторые аспекты социальной жизни, социальных проблем личности затрагиваются только в русле видения их взаимного с виртуальной реальностью влияния.

**Цель исследования** состоит в выявлении наиболее значимых направлений взаимодействия виртуальной реальности и социума, в частности социальной и политической его сфер, культуры общества, а также отдельной личности.

В соответствии с заявленной целью исследования ставятся следующие **задачи:**

* проследить развитие идеи виртуальности в истории философской мысли;
* реконструировать понятие виртуальной реальности в русле как сложившихся традиций философского дискурса, так и философских новаций;

дать характеристику современному обществу с точки зрения определения характерных черт проявления генезиса информационного общества, существенным атрибутом которого является виртуальная реальность;

- выявить онтологические аспекты виртуального в рамках современного, быстро меняющегося социума;

показать специфику виртуальной реальности в системе взаимодействия «человек - техника»;

* дать характеристику Интернета как массового и доступного средства конструирования виртуальной реальности и взаимодействия с ней;

провести социально-философский анализ виртуальной коммуникации;

раскрыть особенности виртуальной реальности в контексте сетевого общения;

* определить тенденции социальных трансформаций как результат влияния виртуальной реальности;
* отследить характер и формы культурных сдвигов информационного общества, вызванные воздействием виртуальной реальности;
* показать возможности виртуальной реальности в плане ее воздействия на массовое сознание;
* выявить и охарактеризовать направления и формы трансформации сознания личности в условиях виртуальной реальности;
* рассмотреть влияние виртуальной реальности на личность и раскрыть направления трансформаций личности в условиях этого влияния.

**Объект исследования** - виртуальная реальность в контексте социокультурных процессов современного социума.

**Предмет исследования** - направления и последствия влияния виртуальной реальности на современное общество.

**Теоретико-методологические основы диссертационного исследования.** Методологическую основу диссертационного исследования составляют принципы социальной философии как трансдисциплинарной научной дисциплины, обеспечивающей метатеоретическое обобщение результатов частных научных исследований. Выбранная модель трансдисциплинарного характера, являясь синтетической по сути, ориентирована на изучение сложных объектов и позволяет использовать принципы и традиции классики, в частности диалектический подход к осмыслению инновационных социальных процессов, порожденных влиянием виртуальной реальности, а также концепты, принципы, методики философского знания его постклассического периода. Работа демонстрирует пример отказа от линейного мышления, классического детерменизма и попытку представить систему разного рода реальностей в духе синергетического представления систем. Модель обеспечивает реализацию комбинации разнообразных подходов, конструктов, теоретических установок при исследовании указанного объекта. Она делает возможным использование разработок, предложенных различными отраслями знаний: философией, социологией, политологией, психологией и другими, - необходимых для исследования философских аспектов виртуальной реальности.

При решении задач описательного и реконструктивного характера, когда рассматриваются исторические подходы и изменения в содержании виртуального и виртуальности, за основу берется принцип единства исторического и логического, формального и содержательного, а также осуществляется процесс восхождения от абстрактного к конкретному.

Для выявления сущности виртуальной реальности, ее онтологического статуса в рамках информационного общества использованы теоретические концепты, сформировавшиеся в рамках постструктурализма, постмодернизма и синергетики. Так, характеристика порожденных социокультурных процессов, их анализ и понимание даются при опоре на теоретические посылы Ж.Делеза и Ж.Бодрийяра с использованием понятия симулякра для толкования знака, обретающего свое собственное бытие. Для определения процессов, протекающих в рамках виртуального пространства, используется идея У.Эко о «плодотворности беспорядка» и созидательной силе хаоса.

Задачи анализа сетевого общения решаются в работе на основе использования метода символического интеракционизма с учетом принципа системности и обратной связи, а также при опоре на идеи Ж. Бодрийяра, П. Бурдье, Г. Дебора и др. Изменения социальной и политической сфер, культурных сдвигов, складывающихся как результат воздействия виртуальной реальности, исследуются на основе сравнительного анализа, а проявление указанных изменений рассматривается в русле феноменологии. Используется также идея

Н. Лумана о том, что общество есть универсальная система, охватывающая все социальные реальности и имеющая в своем основании коммуникацию.

Особо сложной задачей является фиксация и обоснование трансформаций сознания на его общественном и индивидуальном уровнях. Для реализации этой задачи автор исходит из деятельностного принципа с учетом принципа обратной связи и оприается на идеи Л.С. Выготского, Ю.В. Громыко, А.Н. Леонтьева,

В.В. Налимова, Ч. Тарта и др.

Характеристика современного общества, а также перспектив и направлений его развития, обоснование сущности общества как информационного дается на базе концепций постиндустриального, информационного, сетевого, постэкономического обществ. В этой связи использованы идеи Д. Белла, В.Л. Иноземцева, М. Кастельса, К. Поппера, Э. Тоффлера, В.Г. Федотовой и др.

При решении задач, связанных с рассмотрением направлений и содержания социокультурных последствий влияния виртуальной реальности, теоретико-методологическую роль сыграли идеи А. Барда, *Я.* Зодерквиста, Р. Инглегарта, Т. Сакайя, С. Хантингтона и др.

В ходе исследования столь многомерного и внутренне сложного явления, как виртуальная реальность, используются методы научного обобщения, сравнения, анализа. В рамках диссертационного исследования проведенный социально-философский анализ виртуальной реальности осуществлен с учетом теоретических позиций и методик, предложенных Н.Носовым и его последователями в русле вирту алистики.

**Гипотеза исследования.** Наиболее значимые новации в рамках современного общества являются результатом возрастающего влияния виртуальной реальности. Практически нет такой области

человеческого бытия, в которой прямо или опосредованно, актуально или потенциально не просматривается это влияние, проанализировать которое предлагается через взаимодействие человека и техники, через сетевую коммуникацию и нахождение в условиях виртуальной реальности.

Виртуальная реальность - это символическая по сути, актуально существующая реальность, носящая заданный, порожденный и

выраженный динамический, изменчивый характер и предполагающая возможность активного взаимодействия с собой. Исходя из этого, она обладает возможностью преобразующего влияния на все, с чем вступает в контакт.

Виртуальная реальность по отношению к современному обществу, которое все в большей степени обретает черты

информационного, может рассматриваться как его атрибут. Она выступает не только существенным, постоянным признаком этого общества, принадлежной его частью, но и фактором его формирования и развития. Она определяет тенденции и формы социальных трансформаций: усиление глобализации, постепенное изменение

сущности социальных процессов, которые все в большей мере носят имитационный характер; естественным и доминирующим состоянием общества становится не стабильность, а динамика с элементами спонтанности и хаоса. Под воздействием виртуальной реальности за счет вовлеченности человека в ее пространство через изменение потребностей, мотивов и форм поведения видоизменяется социальная и профессиональная структура общества, в котором формируются новые социальные слои: нетократия и консъюмтариат.

Ведущей тенденцией в сфере политики становится виртуализация политической жизни общества в силу того, что виртуальная реальность создает новые возможности для осуществления власти, например, многоступенчатая опосредованность, «прозрачность» или «колоризация» политического процесса. Меняются характер и формы участия в политическом процессе за счет конкретизации образов политической реальности, которые фиксируются и имеют собственное существование в виртуальном пространстве, где, собственно, рядовой гражданин и реализует свое право политического участия.

Существенно меняются формы деятельности человека, следовательно, меняются социальные программы, по которым живет и действует человек. Однако в результате испытываемого влияния виртуальной реальности помимо тех традиционных уровней указанных программ появляется и разрастается так называемый «симбиотический уровень». Он выступает не просто комбинацией трех традиционных, но включает специфические элементы (новые системы запретов и стимуляций, новые паттерны поведения и т.д.), при этом выполняет новые социальные функции, связанные с конвергенцией разнородных культурных пластов.

Виртуальная реальность влияет на сознание социальных групп и отдельных личностей, даже если они непосредственно не причастны к ней. Меняется соотношение между структурными элементами личности, а также содержание этих элементов: мотивация поведения, социальный поведенческий опыт, направленность личности, мировоззрение, коммуникативные ориентации.

В связи с изменившимися социальными ориентирами возникают личностные девиации специфического (проявляемые в момент виртуальной коммуникации) и неспецифического (проявляемые в условиях реального взаимодействия) характера. Таким образом, многие социально значимые типы поведения могут быть поняты и объяснены только благодаря видению влияния виртуальной реальности на сознание личности. Изменения в самосознании приобретают глобальный характер и влекут за собой появление специфического типа личности.

**Научная новизна** диссертационного исследования выражается в следующих положениях:

1. Отслежено развитие идеи виртуальности в истории философской мысли и на базе этого определена перспектива изменения статуса понятия виртуального в области философского знания и вероятный выход его на категориальный уровень.
2. Произведена реконструкция понятия «виртуальная реальность», в результате чего она определена как символическая по сути, объективно и актуально существующая реальность, носящая порожденный, заданный и высоко динамичный характер и позволяющая активно взаимодействовать с собой. В имеющихся исследованиях по данному вопросу факт взаимодействия лишь констатируется, но нет содержательного наполнения приведенной части дефиниции. Авторское видение содержания этого понятия строится на несводимости его только к манипуляциям в рамках виртуальной реальности, а предполагает понимать его как процесс взаимодействия с обществом, культурой и отдельной личностью.

коммуникации и является для человека качественно новой, конструируемой им же средой обитания, влияние которой носит активный, преобразующий характер как по отношению к участникам коммуникации, так и по отношению к обществу. Особо отметим, что усиливающееся влияние виртуальной реальности приводит к тому, что виртуальная коммуникация выступает отдельным видом социальной коммуникации современного общества, но в то же время, современная социальная коммуникация во все большей степени становится виртуальной и по сути, и по форме.

1. Определено, что виртуальная реальность в рамках сетевого виртуального пространства формирует качественно новое по своим содержательным характеристикам общение, которое по форме, технологии и средствам можно обозначить как виртуальное общение, выступающее самостоятельным по сравнению с реальным социальным общением и изменяющее последнее.
2. В результате рассмотрения процессов взаимодействия виртуальной реальности с социальным пространством общества определены 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 пространства. 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.
3. На основе анализа социокультурных процессов, протекающих в современном обществе, отслежено, что в рамках информационного общества под влиянием виртуальной реальности происходит переструктурирование системы ценностей и формирование новых ее элементов, сущность которых связана с выражением человеческих эгоцентрических начал. В общей иерархии ценностей на высокий уровень стремительно поднимается ценность качества жизни, понимаемое как возможность разнообразия переживаний и эмоциональных накоплений, а погоня за эмоционально насыщенными переживаниями перемещается из реального мира в мир виртуальный, в котором независимо от социального статуса и материальных возможностей человека, что превращает виртуальную реальность в абсолютно необходимую составляющую жизни. Установлено, что на фоне усиления влияния виртуальной реальности на систему культуры более явно проступают черты архаической культуры и нарастает тенденция архаизации сознания, что проявляется в примитивности, упрощенности, схематичности поведения личности сначала в виртуальном, а затем и в реальном социальном пространстве.
4. В современном обществе просматривается нарастание тенденции увеличения влияния виртуальной реальности на массовое сознание в рамках масс-медийного и глобального сетевого виртуального пространства. Установлено, что это влияние, осуществляемое через взаимодействие информационной и знаниевой составляющих, усиливается по мере увеличения информационной доли виртуального пространства, так как массовый человек как представитель массы выступает некритическим, несистемным, ситуативным потребителем самой разнообразной информации, которая все чаще утрачивает связь с реальностью и превращается в информацию без содержания.
5. На основе рассмотрения влияния виртуальной реальности на сознание человека в контексте их взаимодействия показано, что человек, создавший мир артефактов и вынужденный жить в этом порожденном мире, впадает во все большую степень зависимости от него; будучи встроенным в технологические и информационные процессы, человек все меньше оказывается способным влиять на их ход, но все больше начинает подчиняться законам их развития. Трансформации сознания личности носят системный в рамках личности характер и охватывают все структурные элементы личности и уровни ее сознания.
6. Рассмотрены направления влияния виртуальной реальности на личность современного общества на основе деятельностного подхода. Определено, что изменения в рамках личности носят системный, глобальный и изменчивый характер и происходят в направлении от сетевой к виртуальной личности.

**На защиту выносятся следующие положения:**

1. Идея виртуальности, имеющая давнюю историю и определенные философские традиции ее представления, в рамках современного философского дискурса обрела свое оформление в виде целого ряда понятий: виртуальные объекты, виртуальное

пространство, виртуальная деятельность и др. Понятие виртуальной реальности, входящее в число означенных выше, является относительно новым, спорным, неоднозначным. Оно может выступать как лексема, метафора, символ, термин. Следовательно, для его корректного понимания и использования говорить о виртуальности следует только контекстуально, ибо в различных контекстах это понятие будет звучать по-разному, наполняясь специфическим для данного контекста содержанием. Понятие виртуальности на данном этапе переходит на новый, категориальный уровень, так как выступает одним из объясняющих и системообразующих понятий современной философии, без которого, как это показано в работе, невозможно понять и объяснить многие социальный и культурные процессы, происходящие в обществе.

1. Как результат реконструкции понятия виртуальной реальности она определена как символическая по сути, объективно и актуально существующая реальность, носящая порожденный, заданный и высоко динамичный характер и позволяющая активно взаимодействовать с собой. Виртуальная реальность, являясь по существу символической, искусственной, одновременно выступает составной частью объективной реальности, в рамках которой она формируется и существует. Следовательно, виртуальная реальность активно взаимодействует с социокультурным пространством общества. Это взаимодействие осуществляется на социальном и индивидуальном уровнях и во всех сферах социальной жизни: в экономической, социальной, политической, культурной, личностной.
2. Для всесторонней характеристики современного общества можно использовать исходные понятия и принципы постмодернизма, такие как плюрализм, многообразие, изменчивость, трансформность. В работе показано, что плюрализм и многообразие - это не просто характеристика современного общества, это условие его функционирования, форма существования, ресурс развития и инструмент всех преобразований. Однако эта же черта - многообразие - делает общество в такой степени динамичным, что оно попадает во все большее состояние неустойчивости, подвижности и изменчивости, что свидетельствует о складывании в обществе тенденции к фрагментарности. Виртуальная реальность в данном случае выступает мощным фактором, усиливающим и одновременно обеспечивающим это многообразие. В социальном пространстве одновременно сосуществуют традиционные, перспективные и анахроничные социальные формы, которые, меняясь, окончательно теряют свою устойчивость, приобретая неопределенность как ближайшей, так и дальнейшей перспективы.
3. Исследование многообразных явлений виртуального позволяет истолковывать виртуальное как способ бытия, отличный как от реального, так и от идеального, вбирающий в себя своеобразное сочетание и первого, и второго. Виртуальное, обнаруживающее себя в окружающем, предметном мире, предстает, в частности, в виде высоко технологичных предметов, которые не имеют окончательной оформленности и для человека в определенном смысле остаются незавершенными и лишь потенциально содержат возможность своего окончательного определения. Таким образом, идеальное переходит в виртуальное и становится неотъемлемой часть материального, часть которого завуалирована в виртуальном. Виртуальная реальность, являясь по сути символической реальностью, представляет уникальный феномен, сочетающий в себе оба мира существования человека: мир вещный, материальный, объективный и мир информационный, мир знания, представлений и смыслов. Именно поэтому виртуальная реальность претендует на особый статус в рамках современного общества, в котором созданы необходимые технологии воспроизводства виртуальной реальности.
4. Современная система «человек - техника» предстает в виде «человек - компьютер» и в отличие от прежних вариантов имеет целый ряд специфических особенностей. Уже отмечалось, что компьютер выступает не механическим придатком человека и даже не его заменителем, своего рода дубликатом с большими возможностями. Если говорить о компьютере в широком смысле слова, то есть, имея в виду всю систему обеспечения, которая реализует возможность создания виртуальной реальности, то он изменяет статус человека в этой системе, да и статус самой технической составляющей также меняется. Только в рамках системы «человек - компьютер» становится возможным для человека выступить в роли творца специфического мира, наполненного определенными образами, а самому выступать одним из этих образов, погружаясь в мир виртуального. Таким образом, виртуальность выступает атрибутом этой системы. А так как и человек, и компьютер являются составляющими материального мира, природного и артефактного, то все, что возникает в рамках указанной системы, также воспринимается скорее как реальное, нежели виртуальное. В функционировании данной системы происходит гипостазирование за счет тиражирования образов реального мира, что приводит к потере грани между реальным и виртуальным, что в конечном счете создает условия для складывания новой формы бытия человека - его виртуального бытия.
5. В рамках всемирной Сети создается наиболее доступный всем, обладающий объективностью и воспринимаемый субъективно виртуальный мир как самый распространенный вид виртуальной реальности, рассматривая который мы можем отследить процессы взаимодействия и взаимовлияния виртуальной и реальной реальности. Виртуальная реальность органично встроена в объективную реальность и предстает в виде системы понятий, системы образов и смыслов, культурных норм, гипертекстов, виртуально оправданных действий и так далее, также носящих двойственный характер. Таким образом, виртуальная реальность имеет особые формы данности, среди которых наиболее распространенной и доступной является сетевая виртуальная реальность. Рассматривая Сеть как явление социокультурное, следует отметить двойственную сущность Сети: одновременно она и

объективна, так имеет свою техническую базу и физически фиксируемые параметры функционирования, и в то же время предельно субъективна. Эта двойственность определяет значительность преобразующего влияния виртуальной среды на общество практически на всех его уровнях, и на личность в том числе. Виртуальный мир в рамках сетевого пространства есть динамическая система, требующая от человека, входящего в него, определенной степени подготовленности, освоения культуры этого мира, которая выступает как киберкультура. Можно сказать, что это субкультура планетарного социума, она обладает рядом специфических характеристик: общим языком, системой кодов, позволяющих перемещаться и взаимодействовать в этом пространстве, системой норм и правил нахождения, взаимодействия в Сети.

1. Каждая эпоха отличается от предыдущих способом

социально значимых форм коммуникации. С появлением компьютера, а затем и всемирной компьютерной сети Интернет складывается принципиально новая форма коммуникации, сущность которой заключается в том, что она не просто убыстряет коммуникацию, или облегчает протекание ее процесса, или устраняет пространственно- временные сложности, на что уже указывалось целым рядом авторов. Новая форма предполагает принципиально иную организацию коммуникации, в которую потенциально может быть вовлечено все человечество. Следовательно, такие условия протекания коммуникации как пространство, время, предметная наполненность среды коммуникации, утрачивают свое первостепенное значение, во многом упрощая и делая доступным участие в социальной коммуникации. Виртуальная реальность, создаваемая в рамках всемирной Сети и являясь одновременно пространством и условием многовекторной коммуникации, постоянно находится в транзитивном поле взаимодействия и выступает для человека в качестве новой, творимой им же среды.

Виртуальная коммуникация выполняет те же функции, что и реальная коммуникация, однако соотношение этих функций

существенно отличается в направлении выделения особого значения функции селективной и гедонистической, что сказывается на влиянии виртуальной коммуникации через содержание самой виртуальной реальности на коммуниканта. Виртуальная коммуникация выступает не отдельным, а параллельным видом социальной коммуникации, в то время, как реальная коммуникация становится во все большей степени виртуальной и по сути, м по форме.

1. В русле традиционного подхода мы определяем общение как один из видов социальной деятельности людей. Виртуальная реальность формирует качественно новое по своим содержательным характеристикам общение. Так, виртуальное общение не включает этап визуального контакта вообще или создает имитацию такого контакта, заменяя непосредственное восприятие человека видением его символического компьютерного образа. Сам участник общения, посредством виртуальной реальности получает возможность создавать собственной образ для его предъявления в процессе общения, причем этот образ обладает трансформностью, сверх динамичностью, так как может меняться многократно в процессе общения. Кроме того, он обладает способностью, порождаемой так же виртуальной реальностью, к преумножению, причем эта способность является следствием полиидентичности, возникающей как результат влияния виртуальной реальности на личность и возникающее вследствие этого состояние бифуркации личности.

Сетевое общение - относительно новая форма общения, в значительно меньшей степени подверженная ритуализации, традициям и т.д. Именно поэтому отсутствует императивный характер норм сетевого общения, а человеку свойственна высокая степень вариабельности поведенческих и технологических приемов, благодаря которым происходит селекция паттернов сетевого поведения, а также значительно расширяются рамки креативных возможностей человека в

зо

плане самоконструирования и самопрезентации в виде полуреальных образов, содержательно встроенных в виртуальную реальность.

1. Виртуальная реальность, 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 пространства. 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. Влияние виртуальной реальности приводит к расширению политического поля, устранению его ограниченности и разграниченности, меняет характер и формы отношений в рамках политической системы. Формируется многосторонняя коммуникация, реальное осуществление которой, проходящее с высочайшей скоростью, придает импульсивность политическим процессам, меняет формы политического участия, усиливая их автономность, нестабильность и периодичность протекания.

Практически все политические процессы в современном обществе можно рассматривать сквозь призму противоречия между демократическим потенциалом, создаваемым информационными технологиями, воплощенными, прежде всего, в формировании политического Интернет-пространства, и уникальными возможностями манипулирования массовым сознанием, причем создаются эти возможности теми же техническими достижениями. Подтверждением этого является обретение СМИ иного общественного статуса, заключающегося в выдвижении на первые политические позиции в плане влияния на реальную политику, которая во все большей степени обретает сценарный характер.

1. В развитии общества складываются периоды, в которые происходит «возмущение» элементов основных уровней культуры и формируется симбиотический уровень, сущность которого в сочетании не сочетаемого. Усиливающееся влияние виртуальной реальности приводит к разрастанию этого симбиотического слоя культуры, а также к его экспансии во все традиционные слои и типы культур.

Виртуальная реальность, обладающая такими существенными характеристиками, как динамичность, изменчивость, взаимодействуя с социумом приводит к принципиальным изменениям темпов культурных трансформаций, которые происходят также с нарастающей быстротой. Многовекторна также и направленность культурных трансформаций, которые затрагивают не только базовые сферы культуры, но и касаются множества тех мелочей, которые составляют повседневную жизнь людей. Виртуальная реальность, 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.

Виртуальная реальность становится посредником в отношениях человека с окружающим миром, а часто и заменяет его, становясь исключительной средой человеческого бытия, вследствие чего личность приобретает большую степень свободы, которую она реализует в условиях виртуальной реальности. Содержательно меняется индивидуальный нормативный поведенческий набор, который определяет содержание и форму социального поведения. Этот набор часто носит весьма противоречивый характер, так как включает нормы и установки, часть из которых действует исключительно в рамках виртуальной реальности, а другая - в условиях реального социального бытия. Это смешение выступает проявлением культурной трансформации нормативного уровня.

1. Виртуальная реальность, сама, являясь результатом человеческой деятельности и сознания, существенно влияет на процесс его формирования, по-новому расставляет акценты в его составляющих, приводя к существенным изменениям и деформациям. Под влиянием виртуальной реальности происходят структурные сдвиги в рамках сознания. Меняются параметры протекания психических процессов, появляются содержательно новые состояния сознания, что в конечном итоге предопределяет формирование нового образа окружающего мира. Пребывание в виртуальной реальности для человека может привести к смешению реального и нереального, объективного и субъективного, то есть результативный образ внешнего мира носит смешанный, диффузный характер, что приводит к возникновению нетипичных для реальной социальной действительности поведенческих проявлений.
2. Являющееся сложной системой сознание претерпевает не только внутреннее переструктурирование, но и реагирует на воздействие виртуальной реальности как единое целое, что позволяет говорить о необратимых трансформациях или даже мутациях сознания. Последствия влияния виртуальной реальности безусловно носят амбивалентный характер, причем амбивалентно как само влияние, так и содержание вытекающих из этого трансформаций. Главными и наиболее существенными направлениями трансформаций сознания являются: редуцируемый характер воспринимаемого окружающего

мира и схематичность, упрощенность и фрагментарность

представлений о нем; инфозависимость, предопределяющая снижение мировоззренческой и поведенческой автономии личности; кризисные явления в рамках самосознания, связанные с бифуркациями и полиидентичностью личности. Информационный взрыв, сферой распространения которого является прежде всего виртуальная компьютерная реальность, на фоне избыточного объема информации и высокой степени ее интенсивности, порождает кризис недопонимания, проявляющийся как в форме искаженного видения мира, так и в форме ограниченного понимания человека человеком.

1. Виртуальная реальность обладает многовекторным

факторным потенциалом по отношению к личности, вследствие чего в условиях виртуальной реальности личность претерпевает существенные трансформации. Для реконструкции процесса социальных трансформаций личности необходимы следующие понятия: «виртуализированная личность», «сетевая личность» и

«виртуальная личность». Эти понятия являются одноуровневыми, но не дублирующими друг друга и обеспечивают корректное понимание современной личности.

Сетевая личность - это личность в личности, т.е. это та составляющая реальной личности, которая формируется под воздействием виртуальной реальности и обеспечивает эффективное взаимодействие в виртуальном пространстве и психологически комфортное состояние пребывания в нем в момент виртуальной активности. За счет единства реальной и сетевой личности в рамках как социального, так и виртуального пространства происходит процесс виртуализации личности. Этот процесс двусторонний, так как включает взаимное влияние двух составляющих личности. Его следствием выступает появление виртуальной личности. Виртуальная личность - это порождение виртуальной реальности, продуцированной современной компьютерной техникой, с одной стороны, а с другой стороны,- это плод сознания человека. Виртуальная личность бестелесна, символична, множественна, обладает именной означенностью и некоторыми признаками субъекта, например, относительной автономностью действий в виртуальной среде. В силу этих свойств виртуальная личность, выступая объектом по отношению к реальной личности, обладает влиятельными способностями, которыми объективно наделен субъект деятельности и отношений. Следствием такого влияния выступают личностные деформации.

**Научно-практическая значимость исследования.** Результаты диссертационного исследования позволяют углубить теоретические представления в области виртуалистики, понимание процессов виртуализации современного общества, общих проблем личности, ее сознания и самосознания. Материал диссертации может быть использован в научных и учебно-педагогических целях для дополнения соответствующих разделов изучаемых курсов по социальной философии, социологии и психологии личности, а также чтения спецкурсов и факультативов по соответствующей тематике. Основные выводы работы по разделам, касающимся проблем личности и сознания в условиях виртуальной реальности, могут использоваться при формировании основных направлений молодежной политики региона и составлении направлений работы с учащейся молодежи в учебных заведениях различного уровня.

**Апробация работы.** Основные положения и результаты исследования изложены в монографиях «Виртуальная реальность: социально-философский анализ» (9, 4 п. л.), «Трансформации личности в условиях виртуальной реальности» (3, 2 п. л.), а также ряде научных тезисов, статей, разделов коллективных монографий общим объемом 15 п. л. Идеи и положения диссертации были апробированы на научных и практических конференциях «Восток - Запад - Россия» (Ростов-на-

Дону, 1993), «Бизнес коммуникации: междисциплинарный подход» (Ростов-на-Дону, 2006), внутривузовской ежегодной научной конференции и др. Диссертационная работа обсуждалась на кафедре философии и культурологии ИППК ЮФУ.

**Структура и объем диссертации.** Диссертация состоит из введения, пяти глав, состоящих из тринадцати параграфов, заключения и списка литературы. Объем основного текста составляет 295 страницы, список литературы - 358 наименований.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Таким образом, можно полагать, что принципы новизны и тезисы, выносимые на защиту, достаточно обоснованы. Еще раз обратимся к результатам и выводам работы.

Идея виртуального, в частности, виртуальной реальности имеет давние традиции в истории философской мысли, однако можно отметить новизну звучания этой идеи в многоголосии современной философии. Понятие виртуальной реальности существенно изменилось после изобретения компьютера, особенно после его широчайшего внедрения и создания всемирной Сети - Интернета, который обеспечивает формирование и поддержание особого вида виртуальной реальности. В современном звучании понятие виртуальной

реальности может использоваться для обозначения особого вида реальности, символической по сути, объективно и актуально существующей, носящей заданный, порожденный характер, имеющей субъективную форму освоения и открытую для широкого и разнообразного взаимодействия. В таком ракурсе оно может служить для объяснения сегодняшних социальных процессов, протекающих в обществе на стадии его перехода к информационному своему состоянию. В работе показано применение понятия виртуальной реальности с целью анализа социальных и личностных изменений, происходящих в рамках современного общества, что позволяет сделать вывод о логичности и правомерности его использования на новом, категориальном уровне.

В работе представлено видение современного общества на основе экспликации основных понятий постмодерна, таких как многообразие, изменчивость, неопределенность, отстраненность и других. Их применение позволило определить нарастающей тенденцией в развитии общества его виртуализацию, которая затрагивает практически все сферы социальной жизни.

На основе проделанного анализа состояния и тенденций развития современного общества в работе определен онтологический статус виртуальной реальности в нем, выявлена роль социокультурного контекста, знаково-символических и смыслообразующих структур в конструировании виртуальной реальности. Показано, что виртуальная реальность выступает в качестве существенного атрибута информационного общества, той его составляющей, которая во все большей степени влияет на социокультурные процессы, протекающие в обществе. Ее влиянию подвержены и социальная сфера, так как оформление и протекание социальных процессов невозможно без участия виртуальной реальности, которая становится неотъемлемой частью современной социальной жизни. Она влияет не только на формирование облика современного общества, но и на формирование представлений о нем, что лежит в основе социального поведения человека.

Нашло достаточную аргументацию положение о том, что компьютерная виртуальная реальность, формирующаяся в рамках системы «человек - компьютер», являясь субъективной по своему содержанию, в то же время обладает признаками объективного по отношению к человеку, выступая условием новой формы человеческого бытия - его виртуального бытия.

Социальная коммуникация, которая, собственно, и делает общество обществом, все убыстряющимися темпами перемещается в виртуальный мир в рамках всемирной Сети. В работе показано, что данный вид виртуальной реальности не просто создает принципиально новые условия для динамичной и эффективной коммуникации, но и существенно меняет характер ее протекания. Информационная культура ведет к максимальной либерализации коммуникационных возможностей, к нарастанию свободы и скорости общения. Вследствие влияния виртуальной реальности изменяются информационные процессы в обществе: они становятся гораздо более интенсивными, меняются формы информационного потребления и каналы передачи информации. Информационный взрыв, сферой распространения которого является прежде всего виртуальная компьютерная реальность, на фоне избыточного объема информации и высокой степени ее интенсивности, порождает кризис понимания всего происходящего, выливающийся в кризис недопонимания, начиная с искажения общей картины мира и заканчивая недопониманием окружающих людей и самого себя. Путем разработки специальных средств передачи информации и обратной связи и выработки нового качества восприятия и переживаний при помощи компьютерных и других технических систем человек с легкостью погружается в виртуальный мир, который не просто дублирует мир реальный, а постепенно выступает его составляющей, носящей в определенном смысле самостоятельный характер. Для современного человека, активно пользующегося Интернетом, таким образом, мир раздваивается. При этом виртуальный мир - это не точная копия реального, а пропущенная через сознание человека информация о реальном мире, которая воспроизводится через создание новой реальности, значимой для человека и виртуальной по сути.

В диссертации обоснован тезис о самостоятельности и специфике виртуального общения, которое во все большей степени вытесняет реальное социальное общение, так как предоставляет человеку дополнительные возможности за счет его введения в состояние бифуркации. Это позволяет создать множественность личных образов, посредством которых человек получает дополнительные возможности самопрезентации и самовыражения. В то же самое время, виртуальное общение как процесс и форма человеческой деятельности существенно влияет на режим протекания, избирательность форм и поведенческих приемов в рамках реального социального общения.

Многозначность понятия виртуальной реальности подсказала вариант ее рассмотрения в контексте взаимодействия с обществом. Правомерность такого подхода нашла свое обоснование в работе. Так, показано, что под воздействием виртуальной реальности происходят заметные изменения практически во всех сферах общественной жизни. Прежде всего, усиливаются процессы глобализации за счет функционирования единого виртуального пространства в рамках всемирной Сети. Можно отметить тенденции унификации процессов экономических, социальных, духовных, которые имеют место вследствие постоянно расширяющейся виртуальной коммуникации, а также за счет возможности индивидуальной и групповой активности в виртуальном пространстве.

Проделанная исследовательская работа позволяет настаивать на необходимости использования термина «социальные трансформации» в отношении означивания тех социальных изменений, которые происходят как результат влияния виртуальной реальности на социальное пространство общества. Это позволяет уйти от традиционных бинарных оценок: положительные или отрицательные изменения, так как последствия социального характера, так же, как и личностного, носят ярко выраженный амбивалентный характер. Утрачивает свою социальную роль трехслойность современного общества, на смену которой приходит его диффузное состояние. Группы, люди приобретают возможность своего социального самоопределения за счет позиций в рамках сетевого пространства.

Навигационный, поведенческий опыт сетевой активности, обретение прав собственности на производство и обращение сетевой информации определяют не только ранг позиции в Сети, но и влияет на уровень социального статуса в обществе. Формируются новые группы, такие как нетократия и консъюмтариат, отношения между которыми отличаются от традиционных.

В работе нашел достаточное подтверждение тезис о серьезном функциональном значении виртуальной реальности для всего социума в плане выполнения роли социального канала отвода или даже сброса социальной напряженности, что особенно важно в условиях информационного стресса, а также нарастания психологического давления, усиление которого вызывается убыстряющимися темпами изменений образа жизни современного общества.

Диссертационное исследование представляет в должной мере обоснованные выводы по поводу изменений в политической сфере общественной жизни. Так, влияние виртуальной реальности приводит к появлению новых возможностей функционирования власти, действия которой становятся или могут стать гораздо более прозрачными, доступными для контроля и реального массового участия в этих процессах. Однако последствия влияния виртуальной реальности носят крайне противоречивый характер, так, та же прозрачность политической жизни может создаваться искусственно с целью манипулирования сознанием и политическим поведением граждан, активность которых может быть практически бесцельной. Влияние виртуальной реальности значительно расширяет политическое поле за счет использования в политических процессов виртуальных технологий, что в конечном счете, приводит как к усилению демократических тенденций в политической жизни, так и к максимизации манипулятивных политических стратегий, которые в определенные, особенно нестабильные периоды играют важнейшую политическую роль.

В этой связи особого внимания заслуживает положение об изменении статуса средств массовой информации в протекании политических процессов. Масс-медийные виртуальные технологии позволяют в прямом смысле слова делать политику. Таким образом, из средств политики при опоре на виртуальные технологии СМИ могут превратиться в субъекты политики, придавая последней сценарный, заказной характер.

На основании применения постмодернистских понятий, таких как плюралистичность, изменчивость, многозначность рассмотрены те изменения культуры современного общества, которые вызваны взаимодействием с виртуальной реальностью. Так, происходит «возмущение» традиционных культурных слоев и разрастание симбиотического слоя культуры, складывание которого определяется именно указанным влиянием. Причем этот слой включает весьма специфические образцы и стереотипы, которые по своему содержанию представляют своеобразную смесь традиционных элементов и новых, формирующихся, например, в киберкультуре. Сетевые богослужения в виртуальных храмах, пожертвования на их нужды - вот примеры таких новообразований.

При рассмотрении поля культуры, где многообразно переплелись социальные, духовные, личностные проявления, доказательно представлено, что трансформации в сфере культуры носят многовекторный характер и затрагивают практически все уровни культуры: от глобальной и национальной культуры до культурных составляющих повседневной жизни современного человека. Меняется система ценностей, в шкале которых происходят серьезные перестановки. Количественные показатели уступают место качественным. Так, виртуальные технологии за счет возможностей погружать человека в разнообразные яркие эмоциональные состояния приводят к выдвижению на первые позиции показателя качества жизни, качества эмоциональных накоплений. Виртуальный мир делает возможным погоню за необычными эмоциональными переживаниями, причем, получив доступ в виртуальную реальность, человеку при этом не надо вообще двигаться с места. Это делает данный мир особенно привлекательным и завораживающим для современного, особенно молодого человека, а как результат формируется аддиктивное поведение, то есть пребывание в виртуальной реальности становится постоянно необходимым. На индивидуальном уровне меняется нормативный поведенческий набор, который включает как нормы виртуального, так и нормы реального мира. Это смешение, происходящее под воздействием виртуальной реальности, выступает проявлением культурной трансформации нормативного уровня. Сделанные и обоснованные выводы по данным проблемам вписываются в предложенную в рамках философского дискурса последних десятилетий идею о том, что всю совокупность культурных изменений можно определить как культурный сдвиг.

Проделанная исследовательская работа позволяет утверждать, что виртуальная реальность, являясь результатом человеческой деятельности и отражением сознания, существенно влияет на процесс его формирования, по-новому расставляет акценты в его составляющих, приводя к существенным изменениям и деформациям. Под влиянием виртуальной реальности происходят структурные сдвиги в рамках сознания. Меняются параметры протекания психических процессов, появляются содержательно новые состояния сознания, что в конечном итоге предопределяет формирование нового образа окружающего мира.

Пребывание в виртуальной реальности для человека может привести к смешению реального и нереального, объективного и субъективного, то есть результативный образ внешнего мира носит смешанный, диффузный характер, что приводит к возникновению нетипичных для реальной социальной действительности поведенческих проявлений.

Являющееся сложной системой сознание претерпевает не только внутреннее переструктурирование, но и реагирует на воздействие виртуальной реальности как единое целое, что позволяет говорить о необратимых трансформациях или даже мутациях сознания. Последствия влияния виртуальной реальности безусловно носят амбивалентный характер, причем амбивалентно как само влияние, так и содержание вытекающих из этого трансформаций. Главными и наиболее существенными направлениями трансформаций сознания являются: редуцируемый характер воспринимаемого окружающего мира и схематичность, упрощенность и фрагментарность

представлений о нем; разнообразные виды зависимости, возникающие как следствие длительного и постоянного пребывания в виртуальной реальности. Виртуаломания предопределяет снижение мировоззренческой и поведенческой автономии личности; кризисные явления в рамках самосознания, связанные с бифуркациями и полиидентичностью личности. Информационный взрыв, сферой распространения которого является прежде всего виртуальная компьютерная реальность, на фоне избыточного объема информации и высокой степени ее интенсивности, порождает кризис недопонимания, проявляющийся как в форме искаженного видения мира, так и в форме ограниченного понимания человека человеком.

Проведенное исследование позволяет установить, что виртуальная реальность выступает новой, специфической средой обитания, влияние которой обусловливает формирование нового специфического типа личности. Для понятийного отражения процессов социальной трансформации личности используются понятия «виртуализированная личность», «сетевая личность» и «виртуальная личность», которые являются понятиями одного порядка, но не дублируют, а дополняют друг друга.

В работе удалось показать, что человек, создавший мир артефактов и живущий в нем, меняет свои позиции по отношению к этому миру: из его управляющего властелина человек превращается в существо все более зависимое от него, а отношения человека и окружающей его виртуальной реальности все более это доказывают. Будучи встроенным в технологические и информационные процессы, человек все меньше оказывается способным влиять на их ход, но все больше начинает подчиняться законам их развития, превращаясь в закрепленный элемент общественной конструкции.

Таковы основные концепты работы, выполненной в качестве диссертации на соискание ученой степени доктора философских наук и представленной в Совет.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдеев Р.Ф. Философия информационной цивилизации / Р.Ф. Абдеев.- М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 1994,- 334 с.
2. Абрахам Ф., Митина О., Хьюстон Д. Теория хаоса в эпоху постмодерна / Ф. Абрахам, Д. Хьюстон и др. // Компьютерра.- 2000.-№ 28,-С. 5.
3. Айдаркин Е.К., Жданов Ю.А., Кураев Г.А., Пахомов Н.В. Виртуальная реальность - технология иллюзий / Е.К. Айдаркин, Ю.А. Жданов, Г.А. Кураев, Н.В. Пахомов // Научная мысль Кавказа.- 1997- №4,-С. 3-9.
4. Айламазян А.К., Стась Е.В. Информатика и теория развития/ А. К. Айламазян, Е.В. Стась.- М.: Наука, 1989,- 172 с.
5. Аквинский Ф. Сумма теологий / Ф. Аквинский // Антология мировой философии,- М.: Наука, 1969.-
6. Акчурин И.А. «Новая фундаментальная онтология» и

виртуалистика / И.А. Акчурин // Вопросы философии.-2003.- № 9,- С. 30-39.

1. Акчурин Б.Г. Телесность как проявление человеческого потенциала / Б.Г. Акчурин // Социально-гуманитарные знания,- 2004.- № 2.- С. 312 -321.
2. Акчурин И. А. Виртуальные миры и человеческое

познание//Концепция виртуальных миров и научное познание / И.А. Акчурин .- СПб., 2000,- 147 с.

1. Акчурин И.А. Единство естественно-научного знания / И.А. Акчурин.- М.: Наука, 1974,- 207 с.
2. Алексеева А.В. Социальные функции искусства как виртуальной реальности в жизни человека: автореф. дис.... канд. философ, наук: 09. 00. 09 / А.В. Алексеева,- Ростов н/Д, 2002.-21 с.
3. Алексеева О.П. Виртуальная бытийность сказки в культуре: автореф. дис.... канд. философ, наук: 24. 00. 01 / О.П. Алексеева.- Ростов н/Д, 2006,- 18 с.
4. Анисов А.М. Время и компьютер. Негеометрический образ времени / А.М. Анисов.- М., 1991,-
5. Анисов А.М. Темпоральный универсум и его познание / А.М. Анисов,- М., 2000.-
6. Антонян Ю.М. Человек и бог, творящие друг друга / Ю.М. Антонян,- М.: «Логос», 2003,- 406 с.
7. Аронов Р.А. Три мира есть у человека / Р.А. Аронов // Вопросы философии,- 2007,- №1.- С. 106 - 115.
8. Астафьева О.Н. «Виртуальная реальность»: новая форма коммуникации или индустрия развлечений? / О.Н. Астафьева // Человек-Философия-Гуманизм: материалы Всерос. науч. конф., Санкт- Петербург, июнь 1997.- СПб., 1997,-Т.5.- С.206-209.
9. Астафьева О.Н. Синергетический дискурс современных информационно-коммуникативных процессов / О.Н. Астафьева // Синергетическая парадигма / Под. ред. B.C. Степина.- М., 2004,- С. 419 -443.
10. Афанасьев С.Л. Будущее общество: Ведущие социально- экономические тенденции современности / С.Л. Афанасьев,- М.: Изд-во МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2000,- 568 с.
11. Афанасьева В.В. Тотальность виртуального / В.В. Афанасьева. - Саратов, 2005,- 173 с.